

Arx FATALIS





JoWooD Productions Software AG

Technologiepark 4a
8786 Rottenmann



Homepage JoWooD: www.jowood.com
Homepage „Arx Fatalis“: www.arxfatalis-online.com



©2002 by Arkane Studios, published by JoWooD Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

Alle Rechte vorbehalten.

Software, Grafik, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software und des Handbuchs darf in irgendeiner Form reproduziert, aufgeführt, gesendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden ohne die ausdrückliche und schriftliche Erlaubnis der JoWooD Productions Software AG.

Die meisten Hard- und Softwarebezeichnungen in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen und müssen als solche behandelt werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Copyrights	3
2. Inhaltsverzeichnis	4
3. Risiken und Nebenwirkungen	5
4. Kundenservice	5
5. Einleitung	6
6. Installationshinweise	7
7. Die Geschichte	8 - 11
8. Spielbeginn und Charakterisierung	12 - 22
9. Kompendium	23 - 24
10. Die Rassen von Arx	25 - 28
11. Bestarium die Kreaturen von Arx	28 - 31
12. Attribute	31 - 32
13. Fertigkeiten	32
14. Objekte identifizieren	32
15. Tränke brauen	33
16. Waffen und Rüstungen reparieren	33 - 34
17. Magie	34
18. Runen zeichnen, Zauber wirken lassen ..	34 - 35
19. Bedeutung der Runen	36 - 37
20. Zauber	37 - 46
21. Waffen	46 - 50
22. Rüstungen und Schilde	50 - 52
23. Andere Gegenstände und Tränke	52 - 54
24. Credits	55 - 61

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewußtseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Die Hotline-Mitarbeiter von JoWooD Productions helfen Ihnen gerne weiter.

HOTLINE:

Technische Hotline: +49 -(0)6102-8168-168

Spielehotline: +49 -(0)6102-8168-068



EINLEITUNG

Ein Wort von den Entwicklern:

"Das Spiel ARX Fatalis liegt uns seit vielen Jahren am Herzen. Dieses Projekt veranlasste uns auch, die Arkane Studios zu gründen. Wir haben ARX nicht aus Gründen des Profits erschaffen, sondern weil wir Spieler und aufrichtige Fans von Spielen sind, die uns in Träume von versunkenen Welten entführen. Im Hinblick auf die Philosophie des Spiels betrachten wir ARX als ein tiefgründiges Rollenspiel-Adventure. Entspannen und lehnen Sie sich zurück, erforschen Sie die Welt von Arx und nehmen Sie sich die Zeit zum Experimentieren. Arx steckt voller kleiner Überraschungen, die es zu erforschen gilt. Wir hoffen, dass Ihnen die Welt von Arx Vergnügen bereiten wird, denn wir haben viel Fleiß und Herzblut in die Entwicklung gesteckt!"

- Das Team"

Installation

Unter Windows 9x/2000/ME/XP startet die Installation automatisch, sobald sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben. Ist die Autostart-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks nicht aktiviert, klicken Sie auf das „Start“-Menü und wählen „Ausführen“. In das sich öffnende Fenster geben Sie bitte ein: „E:/setup.exe“, wenn „E“ die Kennung Ihres CD-ROM-Laufwerks ist. Klicken Sie auf **OK** und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.

Hinweis: Arx Fatalis benötigt DirectX ab Version 8.0.

Systemvoraussetzungen

Minimalanforderungen:

500 MHz Pentium® III oder gleichwertig
Microsoft Windows™ 98/2000/ME/XP
64 MB RAM
DirectX 8.0 kompatible Sound- und Grafikkarte (16 MB)
4fach CD-ROM Laufwerk
750 MB Festplattenspeicher

Empfohlen:

900 MHz Pentium® III oder gleichwertig
256 MB RAM
DirectX 8.0 kompatible Sound- und 3D Grafikkarte (32 MB)
8fach CD-ROM Laufwerk
750 MB Festplattenspeicher

Erzählungen eines alten Mannes:

Mit einem Glitzern in den Augen und voller Spannung rückten die Kinder immer näher an den alten Mann heran, der in schmutzigen Kleidern und mit ungepflegtem, grauem Haar vor ihnen saß. Einige der Jungen tuschelten und lachten über die nervösen Zuckungen seines Gesichts, doch nur, bis er mit brüchiger Stimme seine Erzählung begann.

Dann herrschte Totenstille.

"Tja, Kinder..." Er räusperte sich. Die Welt, wie ihr sie hier seht und kennt, war nicht immer so. Vor einigen Jahrtausenden, so jedenfalls sagen die alten Legenden, lebten die Menschen draußen, außerhalb der Festung. Sie lebten auf der Oberfläche der Welt, unter einem blauen, von Wolken durchzogenen Himmel."

Das ungläubige Gemurmel der Kinder ließ den Alten für kurze Zeit innehalten, dann sprach er weiter.

"Glaubt mir nur! Damals existierte eine Sonne, und sie erwärmte die Oberfläche der Welt. Menschen bauten Pflanzen ohne die Hilfe von Magie an, nur die Energie der Erde und die Wärme der Sonne nutzend. Natürlich gab es auch damals Horden von Orks, Goblins und Trollen, die das Land unsicher machten. Auch Drachen und Dämonen verbreiteten Angst und Schrecken. Doch nichts traf die Bevölkerung des Planeten so schwer wie der Tod der Sonne. Eines Tages besaß sie einfach nicht mehr genug Kraft, die Kälte von der Oberfläche zu vertreiben. Alle Menschen und auch die anderen Lebewesen waren gezwungen, sich in diese riesige Zwergenmine zurückzuziehen, wenn sie nicht schon erfroren waren. Das dunkle Zeitalter hatte begonnen." Ungläubige Ohs und Ahs hatten die Erzählung des Alten begleitet und er gab den Kindern Zeit, das Gehörte zu verdauen. Nachdem er schmatzend seinen trocken gewordenen Mund wieder befeuchtet hatte, fuhr er fort.

"Seit diesen Tagen hat es niemand mehr gewagt, die äußeren Mauern unseres Königreiches zu überwinden und sich der Trostlosigkeit und Kälte der Oberfläche zu stellen.



Mit der Zeit richteten sich die einzelnen Rassen in den verschiedenen Ebenen der Mine ein und das Leben ging weiter. Heute bauen wir Menschen wieder Pflanzen an und bringen sie durch Magie zum Wachsen. Einige Ebenen unter uns leben die Goblins und Rattenmänner, die sich von Ungeziefer ernähren und die Menschen bestehlen. Jeder hat hier in der Festung seinen Platz wieder eingenommen. Lunshire ist uns ein guter und gerechter König und die Mauern der Festung schützen uns vor allem Bösen. Ihr wachst hier auf und seid zufrieden, denn ihr kennt es nicht anders. Aber stellt euch doch vor, wie traumhaft schön es wäre, in einer Welt zu leben, die nicht nur aus diesen Höhlen, Stollen und unterirdischen Städten besteht. Eine Welt, in der man tagsüber keine Kerzen und magischen Lichter braucht, um sehen zu können?"

Wie auf ein Stichwort begannen alle Kerzen und Fackeln aufzuflackern und ihr gespenstischer Schein kroch über die Wände bis zur niedrigen Höhlendecke hinauf, unter der sie sich zusammengefunden hatten. Unwillkürlich rückten die Kinder näher zusammen und musterten stumm die bedrückenden Gesteinsmassen rundherum.

"Es gibt einen Weg, wie wir diesem elenden Leben entrinnen können!", verkündete der Alte plötzlich mit bebender Stimme. "Es existiert ein Gott, der über die Macht verfügt, die Sonne über dem Planeten wieder aufleben zu lassen, der Gott Akbaa. Aber dazu später..."

Die Kinder, gebannt auf die vom Kerzenschein gespenstisch erleuchteten Gesichtszüge des alten Mannes starrend, sogen jedes Wort in sich auf.

"Wie ich schon sagte: es gibt kein Entkommen aus diesen Höhlen und Ebenen! Außerhalb der Festung regieren nur Kälte und Einsamkeit. Durch die plötzliche, ungewohnte Nähe der Rassen zueinander, gab es zahlreiche Zwischenfälle. Alte Regeln und Pakte, die vor Jahrzehnten an der Oberfläche geschlossen worden waren, um ein besseres Zusammenleben zu ermöglichen, wurden nicht mehr respektiert. In den Grenzlanden gab es ständig Übergriffe der Goblins und Trolle auf die Menschen. Aber das Schlimmste war:



In dieser Zeit des Chaos mischte sich etwas abgrundtief Böses in die Geschichte der Welt von Arx ein. Der Gott der Zerstörung wollte die Herrschaft über den Planeten übernehmen. Wer von euch hat sich seinen Namen gemerkt?"

Nach kurzem Zögern brachte eines der mutigeren Kinder den Namen flüsternd über die Lippen: „Akbaa?“

„Sehr gut!“ Mit lauter Stimme wiederholte der Alte den Namen. Die Angst der Kinder schien ihn zu erfreuen, als der Widerhall des furchteinflößenden Namens plötzlich von allen Seiten zu ihnen zurückgeworfen wurde.

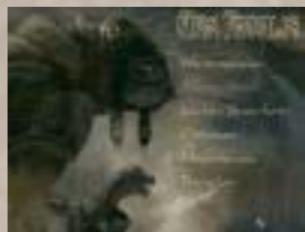
„Wie jeder Gott“, erzählte der alte ungerührt weiter, „braucht auch Akbaa viele Anhänger, die ihn verehren und ihm dienen. Der Gott des Chaos ergötzt sich am Leiden und dem Tod der Menschen und bezieht daraus seine Energie! So kam es, dass er sich mit Iserbius, einem Hohepriester am Hofe des Königs verbündete. Iserbius setzte alle seine Hoffnungen darauf, dass Akbaa mächtig genug sei, der Welt von Arx ihre verlorene Sonne zurückzubringen. Im Geheimen baute er einen Kult auf, ließ versteckte Tempel und Opferstätten errichten und Menschen opfern. So wuchs die Anhängerschaft des bösen Gottes von Tag zu Tag, bis ein Astronom des Königs hinter die verdeckten Machenschaften kam. Doch kurz bevor Iserbius' Schergen ihn unschädlich machen konnten, gelang es dem Astronom, eine Nachricht an die Sybarta abzuschicken. Die Sybarta hüten das Gleichgewicht unter den Göttern. Um der Bedrohung durch Akbaa entgegenzutreten, schickten sie einen Bewahrer nach Arx. Ein mächtiges Wesen, das die Macht besitzt, den Gott der Zerstörung wieder in seine Schranken zu weisen. Niemand weiß, wer dieser Bewahrer ist, wie er aussieht und wann er in Aktion treten wird!“

Seine müden Augen richteten sich auf den Eingang der Höhle.

„Vielleicht bist ja du, mein junger Zuhörer, der besagte Retter von Arx!“ Die Kinder konnten im Dämmerlicht, das im Bereich des Eingangs herrschte, niemanden erkennen. Als sie sich wieder dem alten Mann zuwandten, war sein Platz verlassen. Nichts deutet mehr darauf hin, dass sich eben noch ein alter Greis in dieser Höhle befunden hatte...



SPIELBEGINN & CHARAKTERGENERIERUNG



-Wählen Sie nach dem Einleitungsvideo NEUES SPIEL im Menü-Bildschirm, um zur Charaktergenerierung zu gelangen.



-Schnellgenerierung

Wenn Sie schnell mit dem Spiel beginnen wollen, klicken Sie auf diesen Button und es wird automatisch ein Charakter für Sie generiert. Fertigkeits- und Attributpunkte werden zufällig verteilt. Sie können diesen Button wiederholt betätigen, so lange, bis Sie mit dem erstellten Charakter zufrieden sind.

-Aussehen

Klicken Sie auf diesen Button, um das Aussehen Ihres Helden zu verändern.

-Stufenpunkte eigenhändig verteilen

Fahren Sie mit dem Mauszeiger über die Icons der einzelnen Fertigkeiten, um mehr darüber zu erfahren. Am Anfang des Spiels stehen Ihnen insgesamt 30 Fertigkeits- und 20 Attributpunkte zur Verfügung, die Sie nach eigener Wahl verteilen können und somit das Erfahrungs- und Kenntnisfeld Ihres Helden bestimmen. Linksklicken Sie, um einen Fertigkeitswert zu erhöhen, oder rechtsklicken Sie, um ihn zu vermindern.

STEUERUNG

Sie können zu jedem Zeitpunkt während des Spiels die ESC-Taste drücken, um in das Systemmenü zu gelangen.



Im Systemmenü können Sie Ihren Spielstand speichern oder laden.



Unter dem Menüpunkt 'Optionen' können Sie Änderungen an den Grafik- und Audioeinstellungen vornehmen, sowie die Steuerung Ihren Vorlieben entsprechend anpassen.

Grafik-Einstellungen:

(Diese Einstellungen werden beim Installationssetup automatisch, den Voraussetzungen Ihres PCs entsprechend, optimal eingestellt.)

- Auflösung

Hier stellen Sie die Auflösung des Spiels ein. Als Voreinstellung wird die Bildschirmauflösung aus Ihrem Betriebssystem übernommen.

- Bits pro Pixel

Sie haben die Auswahl zwischen 16 und 32 Bits pro Pixel. Diese Einstellung gibt die möglichen Farbvarianten pro Bildpunkt wieder. Je größer die Zahl, desto mehr Farben stehen zur Verfügung

- Texturen

Wählen Sie entsprechend der Leistung Ihres Computers, bzw. Ihrer Grafikkarte eine Stufe der Realitätstreue der Oberflächengrafiken aus. Sie können zwischen Niedrig, Mittel und Hoch wählen.

- Detailstufe

Wählen Sie entsprechend der Leistung Ihres Computers, bzw. Ihrer Grafikkarte eine Stufe der Detailtreue aus. Sie können zwischen Niedrig, Mittel und Hoch wählen.

- Bump Mapping

Diese Technik verleiht Objekten eine Relief-Struktur, ohne dafür mehr Polygone zu verwenden. Wenn Ihre Grafikkarte diese Technik beherrscht, können Sie dieses Feature aktivieren.

- Sichtweite

Bestimmt die Entfernung, bis zu der Sie Einzelheiten der Umgebung wahrnehmen können.

- Gamma-Korrektur

Mit der Gamma-Korrektur haben Sie die Möglichkeit, die Kontrastschärfe des Spiels zu korrigieren.

- Helligkeit

Mit diesem Regler steuern Sie die Helligkeit der Anzeige auf Ihrem Bildschirm.

- Kontrast

Mit diesem Regler steuern Sie den Kontrast der Anzeige auf Ihrem Bildschirm.

- Mausblick-Cursor

Wenn Sie dieses Auswahlkästchen aktiviert haben, erscheint auch ein Mauszeiger, wenn Sie sich im Mausblick-Modus befinden.

Audio-Einstellungen:

- Lautstärke

Mit diesem Regler können Sie die allgemeine Lautstärke (Mastervolume) des Spiels verändern. Sie wirkt sich somit auch auf alle folgenden Lautstärke-Einstellungen aus.

- Soundeffekte

Regelt die Lautstärke von Effekten. (Schwerterklirren, Schritte Ihres Helden, usw.)

- Sprachausgabe

Regelt die Lautstärke der Sprache der Charaktere im Spiel.

- Umgebung

Regelt die Lautstärke der Umgebungsgeräusche. (Wassersprudeln, Blätterrauschen, usw.)

- EAX

Wenn Ihre Soundkarte über dieses Feature verfügt, können Sie das Auswahlkästchen aktivieren, um die Spielgeräusche mit 3D-Klang wiederzugeben.

Steuerung:

- Steuerung anpassen

Über diesen Menüpunkt können Sie die Maus- und Tastaturbelegung ändern.

- Maus umkehren

Wenn Sie dieses Kästchen aktiviert haben, werden die Mausbewegungen auf dem Bildschirm spiegelverkehrt dargestellt.

- Waffe automatisch ziehen

Wenn Sie dieses Kästchen aktiviert haben, zieht Ihr Charakter im Mausblick-Modus automatisch die Waffe, sobald Sie auf die Aktionstaste (voreingestellt: linke Maustaste) klicken.

- Mausblick Umschaltmodus

Wenn Sie dieses Kästchen aktiviert haben, müssen Sie die rechte Maustaste nicht mehr gedrückt halten, um sich umzu sehen. Rechtsklicken Sie nur einmal, um den Mausblickmodus zu aktivieren.

- Mausempfindlichkeit

Über diesen Regler können Sie die Empfindlichkeit der Maus einstellen. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto schneller reagiert der Mauszeiger auf die Bewegungen der Maus.

Beschreibung des Spielbildschirms



Anzeige der Lebensenergie

Diese Anzeige gibt den aktuellen Stand Ihrer Lebenspunkte wieder. Ist die Anzeige bis oben mit einer roten Flüssigkeit gefüllt, verfügen Sie über Ihr derzeitiges Maximum an Lebenspunkten. Sinkt die Anzeige auf Null, stirbt Ihr Charakter.

Anzeige der Manaenergie

Diese Anzeige gibt den aktuellen Stand Ihrer Geisteskraft wieder. Ist die Anzeige bis oben mit einer blauen Flüssigkeit gefüllt, verfügen Sie über Ihr derzeitiges Maximum an magischer Energie. Sinkt die Anzeige auf Null, können Sie keine Zauber mehr wirken lassen.

Spieltext

In diesem Bereich des Bildschirms sehen Sie den Text, der durch Ihre Aktionen im Spiel ausgelöst wird. Beim Berühren eines Gegenstandes mit dem Mauszeiger wird hier z.B. ein kurzer Beschreibungstext ausgegeben.

Gesprochene Zauber

Hier erscheint das Icon des Zaubers, den Sie gerade gesprochen haben.

Gemerkte Zauber

Hier erscheinen die Icons der Zauber, die Sie zwar gesprochen, aber noch nicht ausgeführt haben. Sie haben sich bis zu drei Zauber sozusagen für den



Einsatzfall gemerkt, um keine unnötige Zeit mit dem Sprechen zu vergeuden. Klicken Sie auf das Zeichen eines gemerkten Zaubers, oder drücken Sie die Tasten 1 bis 3 (Voreinstellung), um gemerkte Zauber wirken zu lassen.

Veränderungszauber

Hier sehen Sie die Icons der momentan aktiven Veränderungszauber.

Status-Icons

Die Status-Icons zeigen den gegenwärtigen Zustand Ihres Helden, seiner derzeit getragenen Bewaffnung oder Ausrüstung an.

Inventar-Icon

Klicken Sie auf dieses Icon, oder drücken Sie die Taste I (Voreinstellung), um Ihr Inventar zu öffnen.

Goldbeutel

Hier verwahren Sie Ihre Goldmünzen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über den Goldbeutel fahren, wird der aktuelle Stand Ihres Vermögens angezeigt. Ziehen Sie Goldmünzen über den Goldbeutel, um sie zu verstauen.

Inventar und Szeneninventar

Im Inventar befinden sich alle Gegenstände, Waffen oder Ausrüstungsgegenstände, die Sie derzeit mit sich tragen. Das Szeneninventar hingegen zeigt das Inventar von Kisten, Fässern, besiegten Gegnern, usw. an, die Sie untersuchen. Beachten Sie hierbei die beiden Buttons unten rechts im Szeneninventar. Das X schließt das Szeneninventar und wenn Sie auf die drei Pfeile klicken, wird der gesamte Inhalt des Szeneninventars in Ihr Inventar übernommen.

Erkundungs-Modus

- Rechtsklicken und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun können Sie sich durch Bewegung der Maus umsehen. Sollte Ihnen diese Methode nicht behagen, können Sie die Mausblick-Umschaltung im Bildschirm der Steuerungsoptionen aktivieren.
- Befinden Sie sich im Erkundungs-Modus und haben Sie die Option 'Waffe automatisch ziehen' im Menü Steuerung aktiviert, können Sie Ihre Waffe in die Hand nehmen und kämpfen, indem Sie die linke Maustaste betätigen. Kämpfen Sie für eine gewisse Zeit nicht, wird die Waffe automatisch wieder verstaut. Haben Sie diese Option nicht aktiviert, können Sie kämpfen, indem Sie die Tabulator-Taste (Voreinstellung) drücken.

Kampf-Modus



Wir haben in Arx eine Methode des Kämpfens realisiert, die wir für intuitiv erlernbar und einfach halten. Weichen Sie gegnerischen Angriffen aus und schlagen Sie im richtigen Moment zu. Die Richtung des Schlags wird von der Blickrichtung des Spielers bestimmt, wenn er beginnt, mit der Waffe auszuholen. Der zugefügte Schaden ist von mehreren Faktoren abhängig: u.a. von der Trägheit und der Stärke der Waffe und der Rüstung des Ziels. Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt halten, umso härter wird Ihr Schlag (eine Anzeige gibt die Schlagkraft wieder).

Tipps:

- Sie können während eines Kampfes Gegenstände nach Ihren Feinden werfen. Nutzen Sie auch Ihre Masse, indem Sie Ihre Gegner rammen.
- Manche NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) haben spezielle Schwachpunkte. Versuchen Sie z.B. auf bestimmte Körperteile, wie den Kopf zu zielen.



- Wenn Sie gerne im Stealth-Modus spielen und Ihrer Fertigkeit Stealth genügend Punkte zugeteilt haben, können Sie sich in den Rücken Ihrer Feinde schleichen und sie von hinten überrumpeln. Je größer Ihr Fertigkeitswert Stealth ist, desto größer ist die Chance, dass Sie NPCs, denen Ihre Anwesenheit nicht bewusst ist, doppelten Schaden zu zufügen.

Interaktions-Modus



- umsehen

Wenn Sie auf irgendein Objekt linksklicken, wird, wenn vorhanden, eine kurze Beschreibung angezeigt.

- nehmen

Linksklicken und ziehen Sie ein Objekt, um es zu bewegen. Ziehen Sie es in Ihr Inventar, um es mitzunehmen oder schleudern Sie es nach vorn, indem Sie es in den oberen Bereich des Bildschirms ziehen und dort die Maustaste loslassen. Wenn Sie die Feststell-Taste gedrückt halten, während Sie auf ein Objekt linksklicken, wird es automatisch in Ihr Inventar aufgenommen.

- einen Gegenstand benutzen

Rechtsklicken Sie auf einen Gegenstand, um ihn zu benutzen. Rechtsklicken Sie z.B. auf einen Apfel, um ihn zu essen.

- aktivieren / sprechen

Doppelklicken Sie auf Charaktere, um mit ihnen zu sprechen, oder doppelklicken Sie auf Objekte im Spiel (wie z.B. Türen), um sie zu öffnen (bzw. zu aktivieren).

- kombinieren / Gegenstand übergeben

Doppelklicken Sie auf einen Gegenstand in Ihrem Inventar, um das Kombinieren-Icon zu aktivieren. Klicken Sie dann auf den Gegenstand, mit dem Sie ihn kombinieren wollen, oder auf eine Person, der Sie ihn geben wollen.

- einkaufen

Im Interaktions-Modus können Sie mit einem Händler per Drag&Drop Handel treiben, indem Sie Gegenstände aus Ihrem Inventar verkaufen, oder vom Händler Gegenstände einkaufen. Haben Sie mehrere gleiche Gegenstände gesammelt, wird die Anzahl durch eine kleine Zahl rechts über dem Artikel angezeigt. Wenn Sie beim Drag&Drop die Feststell-Taste gedrückt halten, verkaufen Sie gleich das ganze Paket eines Artikels an den Händler.

Ihr Missionsbuch

Klicken Sie auf Ihr Missionsbuch-Icon, um das Missionsbuch zu öffnen. Dort gibt es 4 Abschnitte (Ausrüstungs-Bildschirm / Automatische Karte / Tagebuch/Magie).

Ausrüstungs-Bildschirm/Charakterbogen

(voreingestellter Tastatur-Shortcut: F1)



Erscheinen Werte auf dem Charakterbogen in blauer Farbe, so sind sie momentan durch Tränke, Zauber oder Gegenstände (Ringe, Rüstungen), die Ihr Charakter trägt, gesteigert. Werden Werte in roter Farbe dargestellt, sind sie vorübergehend vermindert.

Lebenspunkte

Die Lebenspunkte geben Ihren körperlichen Zustand wieder. Wenn Feinde gegen Sie einen erfolgreichen Angriff ausführen, oder wenn Sie vergiftet wurden, verlieren Sie vorübergehend Lebenspunkte. Sie können Ihre Lebenspunkte wieder auf den Höchstwert bringen, indem Sie etwas essen, rasten, Heiltränke benutzen, oder magische Heilung verwenden.

Manapunkte

Manapunkte geben Ihre magische Energie wieder. Wenn Sie einen Zauber wirken lassen, verbrauchen Sie vorübergehend Manapunkte. Sie können Ihre magische Energie durch Manatränke oder durch Ruhepausen wieder auf den hier angegebenen Maximalwert erhöhen.

Rüstungsklasse

Die Rüstungsklasse wird von den verschiedenen Rüstungsteilen bestimmt, die Sie tragen. Ihre Rüstung (dargestellt durch die Rüstungsklasse) absorbiert einen Teil der gegnerischen Angriffsenergie und schont somit Ihre Gesundheit (Ihren Vorrat an Lebenspunkten).

Resistenz gegen Magie

Je größer Ihr Wert der Magieresistenz ist, desto weniger Schaden richten feindliche Zauber an, die gegen Sie gerichtet werden. Sie können sogar gänzlich unwirksam werden.

Resistenz gegen Gifte

Die Resistenz gegen Gifte gibt Ihre Widerstandskraft gegen die Giftwirkung an. Je höher dieser Wert ist, desto weniger Lebenspunkte verlieren Sie durch Vergiftung.

Schadensstufe Ihrer Angriffe

Ihre Schadensstufe ist ein Wert, der zum Tragen kommt, wenn Sie einen Gegner erfolgreich angreifen. Die Schadensstufe mitsamt einiger weiterer Faktoren bestimmt den Abzug an Lebenspunkten, den Sie bei einem Gegner durch einen Angriff verursachen.

In diesem Abschnitt des Buchs sehen Sie, mit welcher Rüstung oder welchen Waffen Ihr Held momentan ausgestattet ist. Dies ist aber auch der Abschnitt, in dem Sie Stufenzahl auf Ihre Attribute und Fertigkeiten aufteilen, wenn Sie eine neue Stufe erreichen.

Automatische Karte

(voreingestellter Tastatur-Shortcut: F3)



Die linke Seite zeigt das bereits erforschte Gebiet, die rechte hingegen zeigt eine detailliertere Ansicht der Ebene, in der Sie sich gerade befinden.

Tagebuch

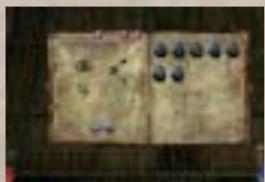
(voreingestellter Tastatur-Shortcut: F4)



Dieser Abschnitt bietet Ihnen eine Zusammenfassung der momentanen Situation und zeigt auch die nächste Aufgabe, die Sie erfüllen müssen, um das Ziel Ihres Spiels zu erreichen. Hier sehen Sie auch nochmals die Spielhinweise, die Sie bereits auf dem Spielbildschirm wahrgenommen haben.

Zauberbuch

(voreingestellter Tastatur-Shortcut: F2)





Die linke Seite zeigt Ihre momentan bekannten Zauber (in Abhängigkeit von den Runen, die Sie gesammelt haben).

Die rechte Seite zeigt alle Runen, die Sie bisher gefunden und aktiviert haben. Am Anfang beginnen Sie ohne Runen und ohne Zauber.

Weitere Hinweise zu Runen und Zaubern erhalten Sie im Abschnitt über Magie.

Kompendium

Die Geschichte von Arx , von Greenonic Warmhill



Ihre Abenteuer finden auf dem Planeten Exosta, in der Stadt Arx statt. Das Besondere an der Stadt Arx ist die Tatsache, dass sie in den Untergrund, in eine alte Zwergenmine verlagert wurde, nachdem die Sonne aus unerfindlichen Gründen verloschen war.

Die Geschichte von Arx wurde viele Generationen lang von ihren Königen geformt:

Poxsellis war unser erster König; er war der erste, der die fünf menschlichen Stämme zusammenbrachte, die im Jahr 170 unseren Kontinent bevölkerten. Diese Stämme befanden sich von Anfang an in endlosem Konflikt miteinander, aber keiner von ihnen war stark genug, die Übermacht über die anderen zu gewinnen. Poxsellis war gut und mutig, und er forderte die anderen Stammesführer heraus und besiegte sie, was als 'Die Schlacht der zerbrochenen Schilder' bekannt wurde. Bevor er sich den anderen Anführern stellte, unternahm Poxsellis eine Reise in einen verlassenen Tempel in den Bergen der „Klagenden Mine“.



Aus dieser Mine brachte er einen verzauberten Schild mit, mit dessen Hilfe er alle anderen Anführer zu besiegen vermochte. Als er der neue Anführer aller fünf Stämme war, erklärte er sich selbst zum König von Arx. Ab diesem Tage, herrschte er mit Weisheit, Gerechtigkeit und Großzügigkeit über das Königreich von Arx. Seine Regentschaft war lange und gut, einmal abgesehen von Scharmützeln mit Goblins und Rattenmenschen, die er jedoch dank seines militärischen Genies immer für sich entschied. Seine ersten beiden Söhne, Elois und Nickus, die beide hervorragende Kämpfer waren, starben noch während Poxsellis Lebenszeit. Glücklicherweise gab es zum Zeitpunkt seines Todes im Jahre 212 noch einen dritten Sohn, sein Name war Lunshire. Er sollte sein Nachfolger werden, doch er war noch zu jung. Lord Poncet herrschte über das Land, bis der Junge alt genug wurde, doch er plante, Lunshire am Besteigen des Throns zu hindern. Er war nie sehr beliebt, und seine kleine Intrige scheiterte. Im Jahr 215 bestieg Lunshire im Alter von 16 Jahren den Thron. Doch von Beginn an stand Lunshire einer besonderen Aufgabe gegenüber, als die Sonne über unserer Welt zu erlöschen begann. Er war der Urheber des Gedankens, die Bevölkerung in die Tiefe umsiedeln zu lassen. Er tat alles in seiner Macht stehende, so viele Menschen wie möglich in der Zwergermine in Sicherheit zu bringen. Er besaß das diplomatische Geschick, mit allen Rassen von Arx einen Vertrag zu schließen, ohne den der Umzug viel länger gedauert hätte, und womöglich von der Eiszeit aufgehalten worden wäre, die sehr rasch anbrach. König Lunshire ehrte das Andenken an seinen Vater, indem er seinen Sarg in die Neue Krypta bringen ließ, die auf den Fundamenten der Krypta der alten Bergleute der Zwergermine errichtet worden war. Auf diese Weise sollten die Leute niemals den Respekt vor dem alten König verlieren, und ihn niemals vergessen.

Die Rassen von Arx, von Cebrifi Nin:

Goblins

Die Goblins waren wegen ihrer Fruchtbarkeit die vielköpfigste der Rassen. Jedoch gelang es ihnen nie, sich selbst als ein Königreich zu organisieren, und so verloren sie ihre Vormachtstellung. Grundsätzlich sind Goblins nicht sehr intelligent. Sie haben ihre eigene Sprache, sprechen aber meist eine vereinfachte Version der menschlichen Sprache. Sie halten ständig Ausschau nach Konfliktstoff, um die Person zu ärgern, mit der sie sprechen. Sie lügen, sind arrogant, feige und außerordentlich faul. Nur zu Zeiten des Großen Paktes waren die Goblins den Menschen gegenüber loyal. Sie halfen, das Königreich im Untergrund zu errichten, und unterdrückten für einige Zeit ihre natürliche Aggressivität und ihre schlechten Manieren. Nachdem das Werk vollbracht war, fielen sie jedoch in ihr altes Verhalten zurück. Es scheint, als wäre der Edelsteinhandel die einzige friedliche Sache, die sich zwischen ihnen und den Menschen abspielt.



Schaden:	Niedrig
Verteidigung:	Niedrig
Ausdauer:	Niedrig
Intelligenz:	Mittel

Trolle

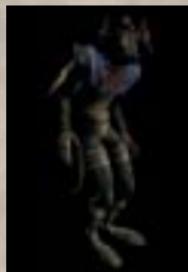
Trolle sind von einem ganz anderen Schlag. Obwohl sie die selbe Herkunft wie die Goblins zu haben scheinen, besitzen sie nur einen schwachen Willen und leben gewissermaßen in Zeitlupe. Sie sind nicht aggressiv, oftmals sogar gütig. Aber ihre enorme Körperkraft und ihre legendäre Ausdauer, macht sie ebenso zu mächtigen Verbündeten, wie auch zu schrecklichen Feinden. Ihre Existenz beruht auf den einfachen Dingen des Lebens, wie Nahrungsbeschaffung oder Schlafen. Da sie mental schwach sind, kann man sie leicht an der Nase herumführen, aber wehe dem, den sie dessen überführen. Ihr Zorn ist berüchtigt.



Schaden:	Hoch
Verteidigung:	Niedrig
Ausdauer:	Hoch
Intelligenz:	Niedrig

Rattenmenschen

Die Rattenmenschen haben es stets vorgezogen, nur wenig Kontakt zu anderen Rassen zu haben. Sie kommunizieren mehr mit Zeichen als mit Worten, fügen manchmal gurrende Laute hinzu. Rattenmenschen sind sehr beweglich und deswegen gefährliche Gegner im Kampf. Einige von ihnen sind die schlimmsten Mörder von ganz Arx. Sie sind raffiniert und äußerst schnell. Häufig benutzen sie vergiftete Waffen. Sie hausten schon unterirdisch in den Kanälen der Stadt, als die Menschen noch an der Oberfläche lebten. Abfälle und Exkreme scheinen ihnen als Nahrung gut zu dienen. Bis heute waren die wenigen Begegnungen zwischen den Menschen und den Rattenmenschen kurz und blutig. Sie unternehmen gelegentliche Streifzüge in Menschenstädte, um Abfallbehälter nach Nahrung und einfachen Werkzeugen zu durchsuchen. Seit sie im Verborgenen unter der Festung von Arx leben, haben sie langsam alle Kontakte mit anderen Rassen verloren und benehmen sich äußerst zurückhaltend.



Schaden:	Hoch
Verteidigung:	Hoch
Ausdauer:	Mittel
Intelligenz:	Hoch
Besonderheit:	Giftangriff, Stealthangriff, Teleportationsfähigkeit.

Zwerge

Zwerge haben eine Passion für alles Mechanische, für das Handwerk und Dinge, die mit Baukunst zu tun haben. Sie sind außerdem die besten Schmiede der Welt. Sie lebten schon unterirdisch, bevor irgendeine andere Rasse in die Tiefe vorstieß. Sie sind die einzigen, die wissen, wie man Bergwerke anlegt und sie klug ausbeutet. Häufig verkaufen sie ihre Minenprodukte an die Menschen. Schon immer hatten sie ein sehr schlechtes Verhältnis zu den Goblins, führten bereits zahllose Kriege mit ihnen, um sie zu vernichten - jedoch ohne Erfolg. Eine ihrer größten Minen wurde zum Rückzugsort und zur neuen Heimat für Arx gewählt. Die Zwerge halfen auch bei der Errichtung der Stadtversorgung und übernahmen viele Arbeiten (nur solche in der Ebene der Goblins nicht). Da sie schon immer unterirdisch lebten, gruben sie sich noch weiter in die Tiefe, und fuhren fort, dort ihre Minen noch weiter auszudehnen.

Keine
Darstellung
vorhanden.
Zwerge wur-
den schon
lange nicht
mehr gese-
hen.

Schaden:	Mittel
Verteidigung:	Mittel
Ausdauer:	Mittel
Intelligenz:	Hoch

Schwestern von Edurneum

Die Herkunft der Schwestern von Edurneum ist ein Rätsel. Sie sehen aus wie eine Kreuzung aus Frauen und Schlangen. Ihre Haut ist mit Schuppen bedeckt und sie scheinen in ihrer Rasse keine Männer zu haben. Über ihre Fortpflanzung wissen wir nichts. Sie sind im Gebrauch von Magie sehr bewandert, was sie zu den besten Magierinnen von Arx macht. Gewissen, alten Legenden zufolge waren sie sogar an der Entdeckung der Magie beteiligt. Sie standen der Rasse der Menschen stets sehr nahe und halfen ihnen in vielen schwierigen Phasen ihrer Geschichte. Während der Abwanderung in die Tiefe versprachen die Schwestern dem König der Menschen ihre Hilfe, und erschufen Pflanzen, die unterirdisch wuchsen, so dass die Menschen und ihr Vieh

Nahrung finden konnten.



Schaden:	Niedrig
Verteidigung:	Niedrig
Ausdauer:	Mittel
Intelligenz:	Extrem hoch
Besonderheit:	Sind in der Lage, Magie wirken zu lassen.

BESTIARIUM:

Hier finden Sie eine Liste der weitestverbreiteten Kreaturen und Tiere, die in Ark leben.

Riesenratte

Umherwandernde Tiere, die hauptsächlich in Abwasserkanälen und Höhlen anzutreffen sind. Sie sind Jäger, könnten somit auch Menschen angreifen, wenn sie hungrig sind.



Schaden:	Sehr niedrig
Verteidigung:	Sehr niedrig
Ausdauer:	Sehr niedrig
Intelligenz:	Tier

Spinne

Umherwandernde Tiere, die hauptsächlich in Höhlen anzutreffen sind. Spinnen sind aggressiv. Es gibt verschiedene Arten und einige davon sind sehr giftig.



Schaden:	Unterschiedlich
Verteidigung:	Unterschiedlich
Ausdauer:	Unterschiedlich
Intelligenz:	Tier
Besonderheit:	Giftangriff



Untote

Sie spuken durch die Kryptas von Arx. Irgendeine magische Energie belebt diese Körper, aber niemand weiß genau, wie diese Untoten zum Leben wiedererwachen. Untote sind langsam und ziemlich ungeschickt, deshalb kann man ihnen leicht ausweichen. Sie sterben erst, wenn man ihnen einen Holzpflock durchs Herz stößt.



Schaden:	Mittel
Verteidigung:	Niedrig
Ausdauer:	Niedrig
Intelligenz:	Sehr niedrig
Besonderheit:	Erwachen einige Sekunden, nachdem sie getötet wurden, wieder zum Leben

Mumie

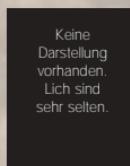
Auch Mumien sind untote Wesen, aber sie erwachen nicht mehr zum Leben, sobald man sie einmal getötet hat. Sie scheinen über übernatürliche Kräfte zu verfügen.



Schaden:	Mittel
Verteidigung:	Mittel
Ausdauer:	Mittel
Intelligenz:	Niedrig
Besonderheit:	Übernatürliche Kräfte

Lich

Das tödlichste und gleichzeitig auch ungewöhnlichste Wesen aus der Familie der Untoten. Die Lich sind sehr zäh und wirken Offensivzauber. Gewöhnlich bewachen sie wichtige Orte.



Schaden:	Mittel
Verteidigung:	Niedrig
Ausdauer:	Hoch
Besonderheit:	Sind in der Lage Magie wirken zu lassen; immun gegen Gift.

Fledermaus

Fledermäuse sind umherziehende Tiere, die hauptsächlich in dunklen Höhlen anzutreffen sind. Einige sind aggressiv. Sie fliegen auf den Feind zu und verletzen ihn bei Kontakt.



Schaden:	Niedrig
Verteidigung:	Hoch
Ausdauer:	Sehr niedrig
Intelligenz:	Tier

Golem

Golems sind Kreaturen, die von Zauberern geschaffen werden. Sie können aus unterschiedlichen Materialien bestehen, wie z. B. Lehm oder Eisen.

Zauberer, die Golems erschaffen, benutzen ein Golemherz, das wie eine Kugel aussieht: sie hauchen einem Klumpen Lehm Leben ein, indem sie das Herz darauf platzieren und bestimmte geheime Wörter sprechen.

Von Golemherzen wird behauptet, dass sie etliche magische Eigenschaften besitzen.



Schaden:	Hoch
Verteidigung:	Hoch
Ausdauer:	Sehr hoch
Intelligenz:	Sehr niedrig

Dämon

Diese Kreaturen, die aus anderen Dimensionen stammen, können von Zauberern herbeigerufen werden. Sie unterscheiden sich stark in Aussehen, Kraft und Größe. Obwohl sie sehr mächtige Wesen sind, können sie nicht lange in unserer Dimension verweilen. Sei kosten den Zauberer viel magische Energie.

Keine
Darstellung
vorhanden.
Dämons vari-
ieren sehr.

Schaden:
Verteidigung:
Ausdauer:
Intelligenz:
Besonderheit:

Unterschiedlich
Unterschiedlich
Unterschiedlich
Unterschiedlich
Unterschiedlich

Drache

Über Drachen ist nicht viel bekannt. Nur, dass Gelehrte herausgefunden haben, dass jedes untersuchte Exemplar gleich viele Schuppen aufwies: nämlich genau 4815 Stück.

Keine
Darstellung
vorhanden.
Es wurden
lange keine
Drachen
gesehen.

Schaden:
Verteidigung:
Ausdauer:
Intelligenz:
Besonderheit:

Hoch
Hoch
Sehr hoch
Sehr hoch
Unterschiedliche
Immunitäten; sind in der
Lage, Zaubersprüche wirken
zu lassen.

Attribute

Stärke: Bestimmt Ihren Schadensbonus in Kämpfen und Ihr Geschick im Umgang mit schweren Waffen. Stärke hat Einfluss auf die Fertigkeit Objektwissen.

Geisteskraft: Bestimmt Ihre Mana-Reserven (magische Energie) und Ihre magische Widerstandskraft. Geisteskraft hat Einfluss auf Fähigkeiten wie Astralverbindung, Magie, Schleichen, Sinnesschärfe und Objektwissen.

Geschicklichkeit: Bestimmt Ihre Genauigkeit im Kampf, erhöht Ihre Chance auf kritische Treffer und legt fest, wie schnell Sie sich bewegen können. Geschicklichkeit hat Auswirkungen auf Fingerfertigkeit, Schleichen, Sinnesschärfe und Objektwissen.



Konstitution: Bestimmt Ihre Lebenspunkte, Ihre Resistenz gegenüber Giften und Ihre Möglichkeiten, schwere Rüstungen zu tragen.

Fertigkeiten

Schleichen: Macht Ihre Schritte leiser, gibt Ihnen mehr Möglichkeiten mit den Schatten zu verschmelzen, ihre Feinde von hinten anzugreifen und sie sogar zu bestehlen, wenn Ihr 'Schleichen'-Wert sehr hoch ist.

Fingerfertigkeit: Dies bestimmt Ihre Fähigkeiten im Öffnen verschlossener Türen und Entschärfen von Fallen.

Sinnesschärfe: Eine Art sechster Sinn, der es Ihnen gestattet, versteckte Dinge wie Geheimgänge oder Fallen zu finden. Sinnesschärfe verbessert ebenso Ihr Geschick fürs Handeln, sodass Sie bessere Geschäfte abschließen.

Astralverbindung: Dies warnt Sie vor feindlichen Kreaturen und gibt Ihnen während Kämpfen Informationen über die Verfassung Ihres Gegners. Diese Fähigkeit bestimmt außerdem die Geschwindigkeit, mit der Sie Mana zurückgewinnen.

Objektwissen: Dies wird für Aktionen wie Reparatur, das Brauen von Tränken, das Vergiften von Waffen und das Identifizieren von Objekten benötigt.

Objekte identifizieren

Um einen Gegenstand korrekt zu benutzen und (falls vorhanden) von seinen vollen magischen Eigenschaften zu profitieren, müssen Sie ihn identifiziert haben. Aus diesem Grund verfügen gute Kämpfer über ein gutes Objektwissen. Dadurch können sie immer mit den besten Waffen kämpfen. Einige Objekte sind schwieriger zu identifizieren, man braucht also eine höhere Fertigkeitsstufe. Waffen, die in Waffenläden verkauft werden, sind normalerweise bereits identifiziert.

Tränke brauen

Die Fertigkeit Tränke zu brauen, die Ihre Lebensenergie zu regenerieren vermögen, ist sehr hilfreich. Vor allem dann, wenn Sie in der Magie nicht besonders bewandert sind. Einige Tränke sind schwieriger herzustellen und man braucht dazu einen höheren Fertigkeitswert. Hier ein Auszug aus dem Buch: 'Die Kunst des Tränkebrauens' von Cyro Besali:

"Seine eigenen Tränke herzustellen, ist sowohl einfach als auch nützlich. Alles was man braucht, ist Sorgfalt und Geduld. Als erstes benötigt man eine leere Flasche. Zweitens gehören die Reagenzien dazu, die man für den Trank benötigt. Wenn dies vorhanden ist, muss man Letztere mit Hilfe eines Stößels in einem Mörser zerpulvern, und mit einer kleinen Menge Wasser in der Flasche vermischen. Man erhitze sodann die Mixtur in einem Destillierapparat, bis Wasser und Reagenzien gut gebunden sind. Nun ist der Trank fertig. Hier eine Liste von bekannten und geschätzten Reagenzien: Für Mana-Tränke benutze man zerpulverte Lilien (Blaues Pulver); Gute Gegengifte entstehen aus Arzneikräutern (Lila Pulver); Unsichtbarkeitstränke macht man aus Schneeglöckchenpulver (Weißes Pulver); Gifte erzeugt man aus Farnen (Grünes Pulver); und Heiltränke entstehen aus Wasserlilien (Orangefarbenes Pulver)."

Reparieren von Waffen und Rüstungen

Waffen und Rüstungen haben nur eine begrenzte Haltbarkeit. Wenn Sie nicht für die Reparatur Ihrer Ausrüstung zahlen wollen (oder können), haben Sie die Möglichkeit, sie mit Hilfe ihrer Fertigkeit 'Objektwissen' selbst zu reparieren.

Magie:

Diese Fähigkeit gibt Ihnen auf die verschiedenen Zauberspruchstufen Zugriff. Es gibt zehn Zauberspruchstufen. Diese Fertigkeit bestimmt ebenso Ihre Fähigkeit, sich vor Magie zu schützen.

Fernwaffen:

Gewährt Ihnen Boni auf Treffer bzw. Schadensausmaß, wenn Sie mit einer Distanzwaffe kämpfen.

Nahkampf:

Gewährt Ihnen Boni auf Treffer bzw. Schadensausmaß, wenn Sie eine Nahkampfwaffe benutzen.

Verteidigung:

Dies beeinflusst Ihr Geschick in der Benutzung eines Schildes, erhöht Ihre Rüstungsklasse und vermindert den Schaden, der Ihnen während eines Kampfes zugefügt wird.

Magie

Ursprung der Magie

Es gibt auf Exosta unterschiedliche Arten der Magie. Die Magieform, die wir hier ausführen wollen, könnte Ihnen auf Ihrer Reise durch Arx gute Dienste leisten: die Magie von Edurneum.

Basierend auf der Verwendung der allgegenwärtigen magischen Energie, muss der Zauberer die Kraft der Elemente anrufen, indem er Worte der Macht ausspricht und die entsprechenden Runen in die Luft zeichnet. Wenn Sie diese Runen in spezieller Reihenfolge zeichnen, werden Zauber aktiv. Auf diesem Wege können erfahrene Magier ständig mehr über die Bedeutung der Runen erlernen und schließlich einmal ihre eigenen Zauber entwerfen.

Runen zeichnen und Zauber wirken lassen

Bevor Sie eine Rune zeichnen können, muss sie sich in Ihrem Inventar befinden und Sie müssen sie in Ihrem Missionsbuch aktivieren.

Ihre ersten Runen finden Sie gleich nachdem Sie am Anfang Ihres Abenteuers aus der Zelle entkommen sind am toten Körper eines Lebewesens. Dieser erste Spruch nennt sich "Anzünden". Er wird aus zwei Runen zusammengesetzt (Aam Yok).

Um eine Rune zu zeichnen, bedarf es einer gewissen Erfahrung. Ein geübter Zauberer lässt komplexe Zauber innerhalb einer Sekunde wirken. Haben Sie also Geduld, falls Sie das Anwenden von Magie anfangs als schwer empfinden.

1. Drücken und halten Sie die Steuerungs-Taste, um den Magie-Modus zu aktivieren.

2. Bewegen Sie nun Ihren Mauszeiger auf dem Bildschirm. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und fahren Sie über den Bildschirm, um eine Rune zu zeichnen. Wenn Sie die Taste wieder loslassen, versucht das System die Rune zu erkennen und sie zu benennen. Zeichnen Sie die Rune 'Aam', sie ist sehr einfach. Ziehen Sie einfach eine Linie vom linken Rand zum rechten Rand des Bildschirms.



3. Halten Sie die Steuerungs-Taste weiter gedrückt und zeichnen Sie die zweite Rune: 'Yok', die, wie hier abgebildet, einem 'u' ähnelt:



Lassen Sie jetzt die Steuerungs-Taste los, um den Zauber zu wirken. Denken Sie daran, dass Sie eine Rune so oft neu zeichnen können, bis sie vom System erkannt wurde.

Zauber vorsprechen



Es ist möglich, sich bis zu 3 Zauber zu 'merken', sodass Sie sie im Notfall schnell aktivieren können.

Sprechen Sie Ihren Zauber einfach im Stealth-Modus (Feststell-Taste drücken), um sich den Zauber zu merken.

Der Zauber wird als kleines Icon über Ihrem Inventar angezeigt und Sie können ihn später aktivieren, indem Sie darauf klicken.

Runen und ihre Bedeutung

Das Magiesystem von Edurneum besteht aus Kombinationen von insgesamt 20 Runen.

Jeder Zauber ist eine Kombination aus 2 bis 4 Runen. Jede Rune repräsentiert einen magischen Befehl. So ist "Yok" zum Beispiel die Rune des Feuers. Jeder Zauber, der etwas mit Feuer zu tun hat, enthält in seiner Formel die Rune "Yok":

Aam (Erschaffen)



Nhi (Negieren)



Mega (Verbessern)



Yok (Feuer)



Taar (Geschoss)



Kaom (Schutz)



Vitaé (Leben)



Vista (Sicht)



Stregum (Magie)



Morte (Tod)



Cosum (Objekt)



Comunicatum (Kommunikation)



Movis (Bewegung)





Tempus (Zeit)	
Folgora (Sturm)	
Spacium (Raum)	
Tera (Erde)	
Cetrius (Gift)	
Rhaa (Schwäche)	
Fridd (Kälte)	

geheimnisvoll

Zauber

Es gibt 3 Arten von Zaubersprüchen:

- **Sofortige Zauber:** werden gewirkt, sobald die Spruchsequenz erkannt wurde (Beispiel: Feuerball, Fallen finden, Entzünden, ...).
- **Andauernde Zauber:** verbrauchen stetig Mana und bleiben aktiv, bis Ihr Manavorrat aufgebraucht ist (Beispiel: Unsichtbarkeit, Tempo, Telekinese).
- **Gezielte Zauber:** sobald diese Zauber gewirkt sind, erscheint ein Mauszeiger, mit dem der Spieler das genaue Ziel des Zaubers bestimmen kann (Beispiel: Lähmung, Verwirrung, ...).

Im Folgenden finden Sie eine Liste der gebräuchlichsten Zaubersprüche: Bedenken Sie, dass die meisten Zauber wirkungsvoller werden, je höher die Stufe des Zaubernden ist.

Stufe 1



MEGA



VISTA

Nachtsicht

Verbessert die Sicht des Zaubernden.



AAM



TAAR

Magisches Geschoss

Kampfzauber.



AAM



YOK

Anzünden

Entzündet brennbare Materialien wie Fackeln innerhalb eines begrenzten Wirkungsbereiches.



NHI



YOK

Löschen

Erstickt brennende Materialien - kann sogar Angriffen mit Feuer entgegenwirken.



Stufe 2



MEGA



VITAE

Heilen

Heilt innerhalb eines begrenzten Wirkungsbereiches um den Zaubernden. Achtung: Auch Gegner werden geheilt!



MORTE



COSUM

Fallen finden

Warnt vor Fallen und Gefahr.



VISTA



MEGA



KAOM

Abwehr erhöhen

Verbessert die Rüstungsklasse.



RHAA



KAOM

Abwehr verringern

Verschlechtert die Rüstungsklasse.



Stufe 3



MEGA



MOVIS

Geschwindigkeit erhöhen

Erhöht die Geschwindigkeit.



NHI



STREGUM

Enthüllen

Zerstreuht Illusionen und Unsichtbarkeit.



VISTA



AAM



YOK

Feuerball

Erzeugt ein Geschoss aus Feuer.



TAAR



Nahrung

Erzeugt eine Aura der Speisung, um Hunger zu besiegen.



Stufe 4



Segnung

Verbessert Stärke, Genauigkeit, Konstitution und Intelligenz.



Aura entzaubern

Hebt gegnerische Schutzauber auf.



Schutz vor Feuer

Vermindert die Schadenswirkung von Feuerangriffen und Hitze.



Telekinese

Ermöglicht dem Zaubernden, entfernte Gegenstände zu heben und zu benutzen.





Stufe 5



AAM



MORTE



COSUM



Getarnte Falle

Eine Falle wird herbeigezaubert, die nur für denjenigen sichtbar ist, der diesen Zauber hat.



MEGA



SPACIUM



Schweben

Erlaubt dem Zaubernden, über den Boden zu schweben.



MOVIS



NHI



CETRIUS



Gegengift

Heilt Vergiftungen innerhalb eines begrenzten Wirkungsbereiches um den Zaubernden.

Achtung: Auch Gegner werden geheilt!



MORTE



KAOM



Untote vertreiben

Einige Untote fliehen beim Anblick des Zaubernden.

Stufe 6



AAM



MORTE



Tote erwecken

Ruft einen Untoten herbei. Achtung: Dieser Spruch wirkt nur auf einem Untergrund aus Erde!



VITAE



NHI



MOVIS

Lähmung

Lähmt einen Gegner.



AAM



KAOM

Aura erzeugen

Wirkt einen Schutzauber.



SPACIUM



NHI



MORTE

Falle entschärfen

Entschärft jede Falle innerhalb eines begrenzten Wirkungsbereiches um den Zaubernden.



COSUM

Stufe 7



VISTA



MOVIS

Fliegendes Auge

Gibt dem Zauberer die Kontrolle über ein unsichtbares Auge, um ungesehen andere Orte erforschen zu können.



AAM



YOK

Feuerwand

Erzeugt eine Barriere aus Feuer vor dem Zaubernden.



SPACIUM



AAM



FOLGORA

Blitzzauber

Erzeugt einen Blitz.



TAAR



RHAA



VISTA

Verwirren

Verwirrt den Gegner.

**Stufe 8**

NHI



VISTA

Tarnkappe

Macht eine Person unsichtbar. Der Spruch verliert seine Wirkung, wenn der Zaubernde versucht, anzugreifen, etwas zu benutzen/aktivieren oder sich mit einem Objekt auszurüsten.



STREGUM



MOVIS

Mana-Entzug

Entzieht innerhalb eines begrenzten

Wirkungsbereiches um den Zaubernden anderen Personen Mana.





MEGA



AAM



YOK



Chaos

Richtet innerhalb eines begrenzten Wirkungsbereiches um den Zaubernden beträchtlichen Schaden an.



MEGA



STREGUM



COSUM



Objekt verzaubern

Stattet ein Objekt mit magischen Eigenschaften aus - abhängig von den reaktiven Substanzen in der Nähe des Objektes.

Stufe 9



AAM



VITAE



TERA



Beschwörung

Ruft einen Dämon herbei. Achtung: Das Verhalten eines solchen Dämons ist unberechenbar!



NHI



STREGUM



SPACIUM



Anti Magie

Unterdrückt jegliche Magie innerhalb eines begrenzten Wirkungsbereiches um den Zaubernden.



AAM



MEGA



YOK

Feuerwelle

Erzeugt eine Brandwelle



MEGA



NHI



MOVIS

Massenlähmung

Erzeugt eine lähmende Frostwelle.



Stufe 10



MEGA



AAM



TAAR



FOLGORA

Blitzgewitter

Um den Zaubernden herum entstehen Blitze.



MOVIS



COMUNICATIUM

Dämonenkontrolle

Der Zaubernde kann über einen Dämon gebieten. Aber: Nur beschworene Dämonen können auf diese Weise kontrolliert werden.





NHI



TEMPUS

Zeitlupe

Für alle außer dem Zaubernden
vergeht die Zeit langsamer.



MEGA



AAM



YOK

Feuersturm

Verbrennt alle Kreaturen innerhalb eines begrenzten Wirkungsbereiches um den Zaubernden.

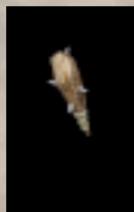


Waffenkammer

Hier finden Sie eine Liste der bekannten Waffen und Rüstungen auf Arx. Es gibt jedoch mit Sicherheit noch viele weitere magische Gegenstände, die hier nicht angeführt wurden.

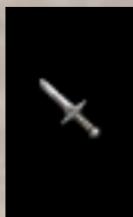
geführt wurden.

Waffen



Hölzerne Keule

Geschwindigkeit:	Mittel
Schaden:	Sehr niedrig
Haltbarkeit:	Sehr niedrig



Dolch

Geschwindigkeit: Hoch
Schaden: Niedrig
Haltbarkeit: Mittel



Axt

Geschwindigkeit: Mittel
Schaden: Mittel
Haltbarkeit: Mittel



Zweihand-Axt

Geschwindigkeit: Sehr langsam
Schaden: Hoch
Haltbarkeit: Mittel



Bogen

Geschwindigkeit: Mittel
Schaden: Mittel
Haltbarkeit: Hoch



Edelsteinbesetzter Dolch des Extra-Schadens

Geschwindigkeit: Hoch
Schaden: Mittel
Haltbarkeit: Hoch



Schlachtenklinge

Geschwindigkeit: Mittel
Schaden: Hoch
Haltbarkeit: Hoch



Langschwert

Geschwindigkeit: Mittel
Schaden: Mittel
Haltbarkeit: Mittel



Mithril-Schwert

Geschwindigkeit: Mittel
Schaden: Hoch
Haltbarkeit: Sehr hoch



Säbel

Geschwindigkeit: Hoch
Schaden: Hoch
Haltbarkeit: Mittel



Mithril-Säbel

Geschwindigkeit: Hoch
Schaden: Sehr hoch
Haltbarkeit: Sehr hoch



Kurzschwert

Geschwindigkeit: Mittel
Schaden: Niedrig
Haltbarkeit: Mittel



Zweihänder

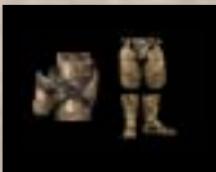
Geschwindigkeit: Niedrig
Schaden: Sehr hoch
Haltbarkeit: Hoch



Mithril-Zweihänder

Geschwindigkeit:	Niedrig
Schaden:	Extrem hoch
Haltbarkeit:	Sehr hoch

Rüstungen und Schilder



Lederrüstung

Schutz:	Niedrig
Auswirkung auf Magie:	Keine
Auswirkung auf Stealth:	Keine
Haltbarkeit:	Mittel



Große Lederrüstung des Verbergens

Schutz:	Niedrig
Auswirkung auf Magie:	Keine
Auswirkung auf Stealth:	Positiv
Haltbarkeit:	Gut



Kettenrüstung

Schutz:

Gut

Auswirkung auf Magie:

Stark negativ

Auswirkung auf Stealth:

Mäßig negativ

Haltbarkeit:

Mittel



Plattenrüstung

Schutz:

Hoch

Auswirkung auf Magie:

Sehr negativ

Auswirkung auf Stealth:

Sehr negativ

Haltbarkeit:

Hoch



Magische Platten-Rüstung des besonderen Schutzes

Schutz:

Sehr hoch

Auswirkung auf Magie:

Sehr negativ

Auswirkung auf Stealth:

Sehr negativ

Haltbarkeit:

Hoch



Mithrilrüstung

Schutz:

Sehr hoch

Auswirkung auf Magie:

Keine

Auswirkung auf Stealth:

Mäßig negativ

Haltbarkeit:

Sehr hoch



Hölzerner Schild

Schutz:	Niedrig
Haltbarkeit:	Niedrig



Metallener Schild

Schutz:	Mittel
Haltbarkeit:	Mittel



Langschild

Schutz:	Gut
Haltbarkeit:	Mittel

Andere Gegenstände

Natürlich gibt es auf Arx noch mehr Gegenstände zu finden und zu erforschen. Aber gerade das macht einen großen Teil des Spielspaßes aus.

Schriftrollen



Schriftrollen stellen vorgesprochene Zauber für diejenigen dar, deren Fähigkeiten nicht ausreichen, Zauber höherer Stufen selbst zu sprechen. Wenn Sie die Schriftrollen benutzen, erscheint ein Icon zum Anklicken über Ihrem Inventar. Schriftrollen werden Sie hauptsächlich in Läden finden. Die unterschiedlichen Stufen der Zauber sind auf den Schriftrollen durch verschiedene Farben gekennzeichnet:

Weiß	- Stufe 1
Gelb	- Stufe 2
Orange	- Stufe 3
Grün	- Stufe 4
Hellblau	- Stufe 5
Rot	- Stufe 6
Violett	- Stufe 7
Dunkelblau	- Stufe 8
Braun	- Stufe 9
Schwarz	- Stufe 10

Tränke



Heiltrank: Trinken Sie ihn, um Ihre Lebensenergie wieder zu regenerieren.



Manatrank: Trinken Sie ihn, um Ihre magische Energie wieder zu regenerieren.



Gifttrank: Kombinieren Sie diesen Trank mit Klingenwaffen, um diese zu vergiften (gelingt nur bei einem entsprechend hohen Wert der Fertigkeit Objektwissen).



Entgiftungstrank: Trinken Sie ihn, um alle Auswirkungen von Giften zu heilen.



Unsichtbarkeitstrank: Trinken Sie ihn, um für einige Sekunden unsichtbar zu werden.



Der Schlüsselring

Der Schlüsselring ist ein spezieller Gegenstand, an dem Sie alle Schlüssel verstauen können, die Sie finden. Der Vorteil liegt auf der Hand: anstatt alle Ihre Schlüssel nacheinander probieren zu müssen, wird vom Schlüsselring automatisch der richtige Schlüssel für das entsprechende Schloss gewählt, vorausgesetzt, Sie besitzen ihn. Kombinieren Sie einen Schlüssel einfach mit dem Schlüsselring, um ihn anzufügen.

CREDITS

ARKANE STUDIOS CREW

LEAD DESIGNER / GAME DIRECTOR:

Raphael Colantonio

LEAD PROGRAMMER:

Cyril Meynier

LEAD ARTIST:

Olivier Enselme-Trichard

LEVEL DESIGN / LEVEL PROGRAMMING:

Marco Mele

Christophe Carrier

Raphael Colantonio

Julien Roby

Pascal Dubois

ADDITIONAL GAME DESIGN:

Olivier Grassini

PROGRAMMERS:

Nicolas Schaller

Sebastien Scieux

Didier Pedreno

3D-ANIMATOR:

Alain Maindron

ADDITIONAL 3D-ANIMATIONS:

Christophe Carrier

3D-ARTISTS:

Daniel Ballage

Olivier Renaudat

Francois Beudin

Etranges Libellules SARL

graphic coordinator

Jean-christophe Blanc



3D-ARTISTS

Benjamin Fleury
Catherine Fusier
Yannick Gombart
David Cros
David Digiocomo
Yoann Lori
Stephane Mehay
Nathalle Michaud
Olivier Roos
Jean-christian Sauvaget

ADDITIONAL ART

Frédérique Blanc
Thomas Girard

2D-CINEMATICS ILLUSTRATIONS:

Daniel Ballage

BESTIARY SKETCHES AND ADDITIONAL WORLD SKETCHES:

Humbert Chabuel
Pierre Alain Chartier

SOUND DIRECTOR:

Christopher Carrier

AMBIENT MUSIC / MUSIC CUES:

Floodgate Entertainment:

Kemal Amarasingham
Simon Amarasingham

ADDITIONAL ENGLISH WRITTING:

Floodgate Entertainment:

Rick Ernst



PACKAGING ILLUSTRATION:

Denis Loubet

FRENCH VERSION:

Olivier Grassini

Marco Mele

ENGLISH VERSION:

Fishtank

Rick Ernst

SPEECH RECORDING

Recorded at Futura Production, Boston USA

Owner / Engineer, - John Weston

ACTORS

Steven Russell

- Fallan Orbiplanax
- the undeads
- Goblins
- Enoill calpale
- sacred dagger

Ron Hayden

- Iguk, Adepts of Akbaa
- Carlo
- Goblin generic
- Anuk

Tom Clark

- Iserbius
- Kultar
- Tafiolk
- Gary
- Noden servant

Joe Owens

- Am Shaegar

Frank Mitchell

- The King Lord Lunshire

David Wallace

- Ortiern
- Pog, king of the Trolls

Sheryl Rabinovitz

- Alia
- Snake women generic

Kate Lohman

- Zalhashh
- Shany the little girl

Kim Crocker

- Tizzy
- Maria
- Alicia
- female Villagers
- Chinkashh

George LeDoux

- Goblin Polsius, Izak, Atok
- Troll Greu, Burwaka and generic Trolls
- Ghost Gladivir

Lisa Tucker

- Queen Florence
- The Ice Dragon

Steven Russell - Casting Director**Kemal Amarasingham - Director****Ray Childs**

- Fellnor
- Sylib Nurath

Sam Donato

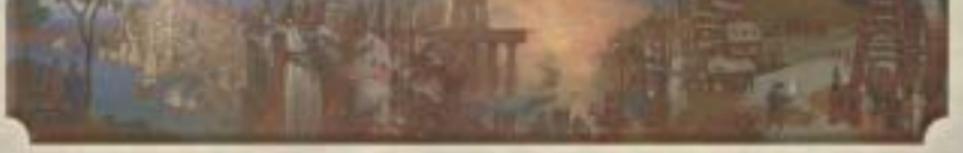
- Mopak
- Thief
- Rinco
- Akbaa

Will MacDonald

- Kacel Bem
- Alotar, the King of the Goblins

ADMIN:

Veronique Chaumont



SPECIAL THANKS:

GEFEN sound libraries

TTLG

Daniel Todd

Saam Tariverdi

Florence Henry

Samy Boussoukaya

Pierre Bracconi

Paul Neurath

GameSquad

Mathilde Remy

Maillou

John

Alexander the great

JoWooD Team - Österreich

Head of Development

Erik Simon

International Production &

Purchasing Director

Fritz Neuhofer

International Marketing Manager

Georg Klotzberg

Produkt Manager

Stefan Berger

Lokalisation Manager

Nikolaus Gregorcic

Graphik Artist

Anke Marold

Sabine Schmid

JoWooD Team - Deutschland

Production Supervisor

Boris Kunkel

Product Manager

Gero Döring

Marketing und PR

Esther Manga

PR-Assistent

Jürgen Kroder

Executive Producer

Ralf Adam

Associate Producer

Tami Otto

Development Marketing Manager

Reinhard Döpfer

QA Manager

Gregor Wilkenloh

Lead Testers

Thorsten Röpke

Testers

Stephan Berger
Alexander Drossel
Eva Franz
Gerrit Hansen
Timm Hartmann

Christian Lehr
Sebastian Mai
Holger Naumann
Sven Riegel
Thorsten Schäfer

Daniel Hassels
Max Jahn
Norman Joseph
Silas Katzenbach
Thomas Koch
Olli Landrock

Stefan Schildknecht
Alexander Skrinjar
Stephan Stang
Falk Trintz
Tai von Keitz

Mr.X-The Game



The Lost Treasures



Magic - Boys



Weltgate

DIE 3D-COMMUNITY



chat

Unterhalte dich in einer 3D - Umgebung, trifft neue Leute, befrage Experten und Prominente - Worldgate bietet mehr Abwechslung.



games

Mit J.A. Tugger auf Verbrecherjagd gehen, sogenannte Schütze entdecken oder geheimnisvolle Rätsel lösen - Steig ein in die Entertainment - Welt von Worldgate.



Chatzwerk



Dance Hall



Cafe

Worldgate

DIE 3D-COMMUNITY



shopping

Online-Shopping in einer belebten 3D Atmosphäre.

Shops können direkt betreten werden, wo man sich gemeinsam mit Freunden über Produkte und Schnäppchen informieren kann.



events

Events, wie die Love-Days oder das tägliche Live-Quiz mit "Lara", sorgen für die richtige Stimmung. Grund genug, Worldgate einen Besuch abzustatten.



Age of Fatalis



©2002 by Arkane Studios, published by JoWooD Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

