

GOthic 3

HANDBUCH





*In Gedenken an unseren
Freund Sascha Pieroth.*

JoWood Productions Software AG
Pyhrnstraße 40
A-8940 Liezen, Austria

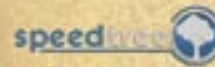


Homepage JoWood: www.jowood.com
Homepage "Gothic 3": www.gothic3.com

© 2006 by Pluto 13 GmbH. Published by JoWood Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria.



Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.



Uses SpeedTreeRT. Copyright © 2006 Interactive Data Visualization, Inc. All Rights Reserved. Used under license.

Uses FMOD Sound System. Copyright © 1994-2006 by Firelight Technologies, Pty, Ltd. Used under license.



Uses AGEIA Physics engine. Copyright © 2006 by AGEIA. Used under license.



Uses EMotion FX 2 animation system. Copyright © Mystic Game Development. Used under license.



Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWood Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

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 Epileptiker sind 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 Informationen/ Hotline

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht mehr weiter?

KOCH Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa-So 10-16 Uhr)
Deutschland: 0900 1 807 207 (0,62 /Min.)
Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 /Min.)
Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr/Min.)

FAQ und Kontaktformular im Internet:
<http://support.kochmedia.com>
Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps&Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):
Deutschland: 0900 5 155 686 (1,86 /Min.)
Österreich: 0900 5 155 686 (2,16 /Min.)
Schweiz: 0900 5 155 686 (3,00 SFr/Min.)

Inhalt

I	Einführung	8
1.1	Vorwort	8
1.2	Vorgeschichte	9
2	Bedienung	10
2.1	Installation und Spielstart	10
2.2	Hauptmenü	12
2.3	Tastenbelegung	14
2.4	Der Spielbildschirm	15
2.5	Inventar	15
2.6	Charakterübersicht	17
2.7	Buch der Zaubersprüche	18
2.8	Schriftstücke	19
2.9	Aufträge	20
2.10	Handeln	21
3	Kampf	22
3.1	Nahkampf	22
3.2	Fernkampf	23
3.3	Töten von Gegnern	24
4	Magie	24
4.1	Arten der Magie	24
4.2	Lernen von Zaubersprüchen	25
4.3	Magieschulen	25

5	Verhaltensregeln	26
5.1	Mord	26
5.2	Diebstahl	26
5.3	Angriff	26
5.4	Waffe ziehen/Zauberspruch in der Hand tragen	27
5.5	Häuser betreten	27
5.6	Der Ruf des Helden	27
5.7	Gewänder tragen	27
6	Charakterentwicklung	28
6.1	Attribute	28
6.2	Talente	30
7	Gegenstände	31
7.1	Tränke und Nahrung	31
7.2	Bücher und Briefe	31
7.3	Karten	32
7.4	Schmiede Baupläne	32
7.5	Kochrezepte	32
7.6	Alchemierezepte	32
8	Wichtige Objekte in der Welt	32
8.1	Herd, Lagerfeuer und Kessel	32
8.2	Amboss	32
8.3	Schleifstein	32
8.4	Bett	33
8.5	Truhen	33

8.6	Bücher	33
8.7	Schreine	33
8.8	Alchemietisch	33
9	Die Spielwelt	34
9.1	Übersicht	34
9.2	Zeittafel	35
9.3	Myrtana	36
9.4	Nordmar	37
9.5	Varant	38
9.6	Die Orks	39
9.7	Die Rebellen	40
9.8	Die Assassinen	41
9.9	Weitere Fraktionen	42
9.10	Wichtige Personen	42
9.11	Monster	43
10	Lizenzbestimmungen	45
11	Credits	47

I Einführung

I.1 Vorwort

Nach langem Ringen hat das Königreich der Menschen den Krieg gegen die einfallenden Orks verloren. Der König ist seit der Belagerung der Hauptstadt verschollen. Man sagt, er sei gefallen, doch seine Leiche wurde bisher nicht gefunden...

Die Orks halten nun die wichtigsten Straßen und Städte in ihrem eisernen Griff. Doch statt die Menschheit auszurotten, beschränken sie sich darauf das Land zu unterjochen. Ein Teil ihrer gewaltigen Heere bezieht an strategisch unwichtigen Punkten Stellung und beginnt dort mit der Zerstörung der Tempel. Niemand kennt den Grund für dieses seltsame Tun.

Im Reich regt sich Widerstand gegen die orkischen Besatzer, denn es gibt noch immer von Menschen gehaltene Festungen und kleinere Heerhaufen in den Marken Myrtanas. Doch die Rebellen sind keineswegs vereint und ihre Führer streiten um die Thronfolge des gefallen Reiches.

In dieser schwierigen Zeit betritt ein namenloser Reisender den Kontinent und seine Taten werden über die Zukunft des Reiches entscheiden. Und dieser Reisende bist Du...

Wirst Du Myrtana von der Knechtschaft der Orks befreien, oder unterstützt Du ihre rätselhaften Ziele? Wohin führt der Pfad, den Du beschreiten wirst?

In der Welt von **Gothic 3** ist alles möglich. Ob Du das Reich im Widerstand gegen die Usurpatoren vereinst oder Dich auf die Seite der siegreichen Orks schlägst, ist allein Deine Entscheidung. Aber vielleicht hält das Volk der Assassinen in den Wüsten Varants den Schlüssel zu den geheimnisvollen Geschehnissen in der Hand!

Gothic 3 bringt Dir, was viele Rollenspiele nur versprechen: Eine lebendige, offene Welt, in der Du allein entscheidest, wie Du die epische Geschichte erlebst und durch Deine Taten das Schicksal der Bewohner und der gesamten Welt veränderst...

I.2 Vorgeschichte

„Es war wohl weniger die Mordlust und Gier, die unsere Feinde kommen ließ, sondern vielmehr Hunger und Kälte während ungewöhnlich harter Winter. Vor zehn Jahren setzte sich der Orkfeldzug in Bewegung, und sie eroberten Nordmar beinahe im Handstreich, das wir bis dahin fünf mühsame Jahre lang besetzt gehalten hatten... Abgeschnitten von dem dort lagernden Erz, musste unser weiser König drastische Maßnahmen ergreifen, die nicht immer das Verständnis des Pöbels fanden...“

- Chronist Kodama vom Hofe König Rhobars dem II.

Deine Geschichte begann als Du für ein kleines Vergehen einst mit der Verbannung nach Khorinis bestraft wurdest – in das Minental, einem magisch abgeschirmten Ort, an dem die Gefangenen Erz für die Truppen des Königs schürften. Organisiert in drei verschiedenen Lagern, wiesen sie jeden Neuankömmling – so auch Dich – schnell und unsanft in seine neue, unentrinnbare Heimat ein.

Doch Du gabst Dich deinem Schicksal nicht hin und fandest einen Weg aus dem Gefängnis an dessen Ende Du eine Furcht erregende Kreatur besiegtest, die als „Schläfer“ bekannt war. Dabei wurdest Du verschüttet, und nur das Eingreifen undurchsichtigen Hexers Xardas erhielt Dich am Leben. Er erklärte Dir, dass der Tod des Schläfers eine unheilvolle Reaktion in Gang gesetzt hatte, deren Auswirkungen weit in die Zukunft reichten.

Dein Weg führte Dich gemeinsam mit den Freunden, die Du auf deinen Abenteuern kennen gelernt hattest, an die Küsten Khorinis', wo ihr einen untoten Drachen bezwangt. Auf einem Schiff des Königs tretet ihr nun endlich die Reise in die ersehnte Heimat an.

Doch dort erwartet euch eine unangenehme Überraschung: Die Orks haben Myrtana überrannt und lediglich die Hauptstadt hält noch der Belagerung stand. Das Land ist in Aufruhr und es scheint so, als haben Deine Abenteuer erst begonnen...

2 Bedienung

2.1 Installation und Spielstart

2.1.1 Systemvoraussetzungen

Um **Gothic 3** spielen zu können, muss Dein Rechner die folgenden Grundvoraussetzungen erfüllen:

- Windows® XP, Windows® 2000 SP4 Rollup 1, Windows® XP 64-bit, Windows® 2003 Server
- 1024MB System RAM
- 2 GHz Intel Pentium® 4, Athlon XP oder gleichwertiger Prozessor
- 128MB Direct3D® kompatible Grafikkarte
- und ein DirectX® 9.0c April 2006 kompatibler Grafikkartentreiber;
- DVD-ROM Laufwerk
- 4,6 GB freier Festplattenspeicher
- DirectX® 9.0c (inkludiert)
- DirectX® 8.1 kompatible Soundkarte
- Tastatur, Maus

Wir empfehlen folgende Systemvoraussetzungen:

- 3 GHz Intel Pentium® 4 oder gleichwertiger Prozessor
- 1,5 GB System RAM
- ATI X1600, NVIDIA GeForce 6800 Serie oder eine bessere Grafikkarte

Gothic 3 unterstützt offiziell die folgenden Grafikkarten:

- | | |
|-------------------|-----------------------------|
| • ATI X1900 Serie | • ATI Radeon 9800 Serie |
| • ATI X1800 Serie | • ATI Radeon 9700 Serie |
| • ATI X1600 Serie | • ATI Radeon 9600 Serie |
| • ATI X850 Serie | • ATI Radeon 9500 Serie |
| • ATI x800 Serie | • NVIDIA GeForce 7800 Serie |
| • ATI x700 Serie | • NVIDIA GeForce 7900 Serie |
| • ATI x600 Serie | • NVIDIA GeForce 6800 Serie |
| | • NVIDIA GeForce 6600 Serie |

2.1.2 Installation

Lege die **GOTHIC 3**-DVD-ROM in Dein DVD-ROM Laufwerk. Falls für Dein Laufwerk die Funktion **Automatische Benachrichtigung beim Wechsel** aktiviert ist, startet das Setup-Programm automatisch. Andernfalls musst Du das Installationsprogramm manuell starten. Doppelklicke hierzu auf das Arbeitsplatz-Symbol auf dem Desktop und anschließend auf das Symbol für Dein DVD-Laufwerk. Doppelklicke entweder auf die Datei **setup.exe**.

Es öffnet sich das Startmenü. Klicke auf die Schaltfläche mit der Beschriftung **Installieren** und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

2.1.3 Spielstart

Starten von der DVD aus

Nachdem Du die **GOTHIC 3**-DVD-ROM in Dein DVD-ROM-Laufwerk eingelegt hast, öffnet sich das Startmenü der DVD. Klicken hier auf die Schaltfläche mit der Beschriftung **Spielen**.

Starten vom Desktop oder vom Programme Menü aus

Wenn die **GOTHIC 3**-DVD-ROM bereits in Dein DVD-ROM Laufwerk eingelegt ist, sich das Startmenü der DVD aber nicht automatisch öffnet, kannst Du **GOTHIC 3** auch manuell starten. Klicke dazu im Start-Menü auf deinem Desktop auf **Programme** und dann auf „**GOTHIC 3**“. Wähle hier die Option **Spielen** aus. Falls Du eine Verknüpfung auf dem Desktop bei der Installation angelegt hast, kannst Du das Spiel auch durch einen Doppelklick auf das **GOTHIC 3** Symbol starten.

2.1.4 Deinstallation

Du kannst **GOTHIC 3** später jederzeit wieder deinstallieren. Klicken dazu im Start-Menü auf deinem Desktop auf **Programme** und dann auf „**GOTHIC 3**“ oder benutze die „Software“-Option in der MS Windows-Systemsteuerung.

2.2 Hauptmenü



Bild: Dummy

2.2.1 Neues Spiel starten

Mit einem Klick auf diese Schaltfläche wird eine neue Partie gestartet.

2.2.2 Spiel fortsetzen

Diese Schaltfläche lädt den zuletzt gespeicherten Spielstand, und lässt Dich dort weiterspielen, wo Du zuletzt aufgehört hast.

2.2.3 Spiel laden

Diese Option lässt Dich einen beliebigen zuvor gespeicherten Spielstand laden.

2.2.4 Einstellungen



Bild: Dummy

In diesem Menü kannst Du verschiedenste Einstellungen wählen, um das Spielerlebnis optimal Deine Bedürfnisse und die Hardware einzustellen.

Spieleinstellungen

Hier können Sprache und Schwierigkeitsgrad des Spiels gewählt werden.

Videoeinstellungen

Hier werden Auflösung, und Helligkeit angepasst.

Performance Einstellungen

Grundsätzlich wählt **Gothic 3** automatisch beim Spielstart eine für Deine Konfiguration optimale Voreinstellung aus. Falls Du mit der Performance nicht zufrieden bist, kannst Du hier auch individuelle Einstellungen treffen.

Audio Einstellungen

In diesem Menü kann man die Lautstärke der Musik, der Sprache und der Soundeffekte verändern.

Steuerungseinstellungen

Die Steuerung von **Gothic 3** ist so entwickelt worden, dass auch unerfahrene Spieler, schnell ins Spiel finden. In diesem Menü kann diese voreingestellte Tastenbelegung verändert werden.

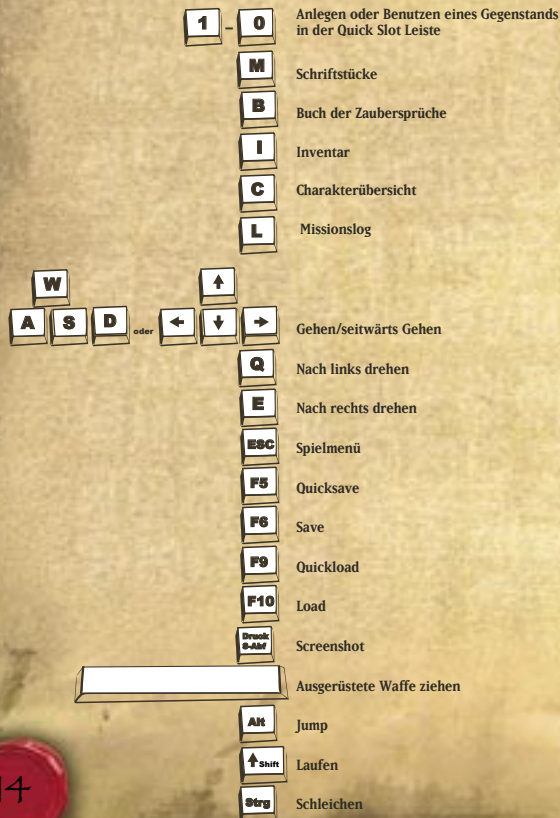
Spielmenü

Wenn man während des Spiels ESC drückt, wird ein Spielmenü angezeigt, das zusätzlich noch die Möglichkeit zum Speichern des aktuellen Spielstands bietet.

2.2.5 Credits

Hier kannst Du sehen, welche talentierten Leute **GOthic 3** zum Leben erweckt und möglich gemacht haben.

2.3 Tastenbelegung



2.4 Der Spielbildschirm

Hier siehst Du sowohl Deine eigene Lebensenergie als auch Deine Mana- und Ausdauerreserven sowie die Lebensenergie des gewählten Gegners.

2.4.1 Quick-Slot Leiste

Hier können die in der Quick-Slot Leiste abgelegten Gegenstände mit den Tasten 1-0 schnell benutzt werden. Durch Drücken der Nummerntasten wird entsprechend der Slot Belegung eine Waffe gezogen, eine Rüstung angelegt, ein Trank getrunken oder auch ein Apfel gegessen.

2.4.2 Kompass

Der Kompass hilft Dir bei der Navigation durch die Welt von Gothic – auf dass Dir niemals die Orientierung abhanden komme!

2.5 Inventar



Der Realismusgrad von **Gothic 3** wurde sehr hoch gewählt, aber in einigen Punkten haben wir es für Dich leichter gemacht, Deine Abenteuer zu bewältigen. So ist Dein Inventar nicht nur unendlich groß, sondern auch übersichtlich nach Kategorien angeordnet – wer jemals in einem Rucksack verzweifelt nach einem bestimmten Gegenstand gesucht hat, wird dies zu schätzen wissen. Die einzelnen Kategorien können über die Schaltflächen oberhalb der Inventarliste ausgewählt werden.

Wenn man den Mauscursor über einen Gegenstand bringt, werden alle wichtigen Informationen über den Gegenstand angezeigt. Diese können mit einem Klick angelegt oder konsumiert werden. Die Auswirkung auf Deine Werte wird sofort angezeigt und an deinem Charakter dargestellt. Alle angelegten Gegenstände werden auch farblich markiert dargestellt.

Nach dem Benutzen mancher Gegenstände wie z.B. Gift folgt eine Aufforderung, den Gegenstand auszuwählen, auf den man das Gift auftragen will oder mit dem man den Gegenstand kombinieren möchte.

Um Waffen, Rüstungen oder andere Gegenstände auch während des Spielens schnell anlegen oder konsumieren zu können, kann man sie auch per Drag&Drop in die Quick Slot Leiste am unteren Rand des Bildschirms ziehen, und dann im Spiel mit den Tasten 1-0 aktivieren.

2.5.1 Waffen

In dieser Kategorie findet man Waffen aller Art; vom spitzen Stock über eine Lanze bis zum mystischen Zwei-Hand Schwert mit vergifteter Klinge, aber auch Bögen und Armbrüste inklusive deren Munition.

2.5.2 Rüstungen

Hier findet man alle Gegenstände, die den namenlosen Helden vor äußeren Einflüssen schützen; Helme, Schilder, Gewänder und auch Kampfrüstungen werden hier abgelegt.

2.5.3 Magische Gegenstände

In dieser Kategorie werden alle magischen Gegenstände abgelegt. Hierzu zählen magische Amulette, magische Ringe aber auch Spruchrollen, die das einmalige Zaubern eines magischen Spruches erlauben.

2.5.4 Tränke und Nahrung

Hier werden alle Gegenstände abgelegt, die der Held essen oder trinken kann. Hierzu zählt Obst, Fleisch und Wein, aber auch selbstgebraute Tränke, die zeitlich begrenzt oder permanent bestimmte Attribute des Spielers erhöhen.

2.5.5 Sonstiges

In diese Kategorie fallen alle Gegenstände, die nicht den anderen Kategorien zugeordnet werden können, z.B. Fackeln, Schürhaken, Teleportsteine aber auch Pakete, die man bei manchen Aufträgen überbringen muss.

2.6 Charakterübersicht



Dieses Menü enthält alle Informationen über die Fähigkeiten des namenlosen Helden. Neben den Charakterinformationen auf der linken Seite werden auf der rechten Seite alle Talente aufgezählt, die er bereits erlernt hat (in Farbe) und welche er noch erlernen kann (grau). Wenn man den Mauscursor über ein Talent bewegt, werden Informationen über das Talent angezeigt.

Talente können bei Trainern erlernt werden, die Dir gegen Lernpunkte und manchmal auch Gold oder Gefälligkeiten die verschiedensten Fähigkeiten beibringen. Mehr Informationen zu Talenten kannst Du im Kapitel „Charakterentwicklung“ finden.

2.6.1 Erfahrung

Hier werden die aktuelle Erfahrungsstufe, die bisher erlangten Erfahrungspunkte und die Erfahrung, die der Held zum Erreichen der nächsten Stufe noch gewinnen muss, angezeigt. Auch die Anzahl der aktuell verfügbaren Lernpunkte wird hier dargestellt. Mehr zur Bedeutung dieser Werte kannst Du im Kapitel „Charakterentwicklung“ finden.

2.6.2 Attribute

Hier werden alle Attribute des namenlosen Helden aufgeführt. Um Waffen oder Gegenstände benutzen zu können, muss der Held einen bestimmten Attributswert besitzen. Diese Attribute können bei Trainern erhöht werden. Mehr dazu im Kapitel „Charakterentwicklung“.

2.6.3 Rüstungsschutz

Hier werden die Eigenschaften der aktuell angelegten Rüstung angezeigt.

Rüstungen in **Gothic 3** bieten nicht nur Schutz gegen mechanische Einwirkungen wie Klingen, Schmetterwaffen oder Geschossen, sondern haben manchmal auch besondere Eigenschaften, die vor Feuer-, Eis- oder Energieschaden schützen. Eine weise gewählte Rüstung kann daher bei einem Kampf zwischen Triumph und Niederlage entscheiden.

2.7 Buch der Zaubersprüche



Nachdem der namenlose Held einen Zauberspruch am Altar eines der Götter erlernt hat, kann der Spruch vom diesem Buch der Zaubersprüche aus in die Quick Slot Leiste gezogen werden. Alle bereits erlernten Sprüche werden farbig dargestellt, die noch nicht gemeisterten sind grau.

Wenn man den Mauscursor über ein Spruchsymbol bewegt werden wichtige Informationen über den Zauberspruch angezeigt.

2.8 Schriftstücke

In diesem Menü kann man alle Schriftstücke einsehen, die der Held im Laufe seines Abenteuers eingesammelt hat. Die Schriftstücke sind in 5 Kategorien unterteilt, die weiter unten genauer beschrieben werden. Wenn man ein Dokument rechts in der Liste auswählt werden die Details links angezeigt.

2.8.1 Schmiedebaupläne

Mit diesen Bauplänen kann man aus Erzrohlingen am Amboss neue Waffen schmieden.

2.8.2 Kochrezepte

Mit diesen Rezepten kann man an Öfen oder auch am Lagerfeuer schmackhafte Gerichte zubereiten, die dem Helden wieder Lebensenergie zurückgeben.

2.8.3 Alchemierezepte

Mit den richtigen Zutaten, einer Alchemistenbank und diesen Rezepten kann der Held verschiedene Tränke herstellen.

2.8.4 Bücher und Briefe

Während des Abenteuers findet der Held auch einige Bücher und Briefe, die wichtige Informationen oder auch Geschichten über die Welt enthalten.

2.8.5 Karten

Zur besseren Orientierung stehen dem Helden auch viele Karten der Welt zur Verfügung.

2.9 Aufträge



In diesem Menü werden die erhaltenen, gelösten und auch gescheiterten Aufträge des Helden dargestellt, und welchen Ruf er sich bei den verschiedenen Fraktionen und in den einzelnen Städten damit erarbeitet hat.

2.9.1 Ruf

Wenn man auf der Karte auf ein Stadtsymbol klickt, wird angezeigt, wie sehr Du Dich bereits um jene Stadt verdient gemacht hast. Darunter wird dein Ruf bei den einzelnen Fraktionen dargestellt. Mehr zum Thema „Ruf“ findest Du im nächsten Kapitel.

2.9.2 Questlog

Nach der Auswahl einer der Aufträge im Fenster rechts oben werden auch die wichtigsten Aussagen über den jeweiligen Auftrag im Fenster rechts unten dargestellt. Damit kann man sich wieder alle Informationen über eine bestimmte Mission in Erinnerung rufen.

2.10 Handeln



Viele Leute in der Welt von Gothic sind bereit, mit dem Spieler Waren und Gegenstände zu tauschen oder ihm etwas zu verkaufen. Das Handelsmenü wird über ein Gespräch mit den Händlern aktiviert, und auf diesem Schirm kann man per Drag&Drop Gegenstände tauschen (Schaltfläche „Tauschen“) oder sie erwerben (Schaltfläche „Goldausgleich“). Die Gegenstände müssen hierfür in die dafür vorgesehenen Bereiche auf der unteren Hälfte des Schirms gezogen werden.

Falls der Goldwert der Gegenstände beider Handelspartner gleich oder der Wert der Gegenstände des Spielers größer ist kann getauscht werden. Falls der Goldwert der Gegenstände des Händlers größer ist, kann durch die Schaltfläche „Goldausgleich“ der Fehlbetrag mittels einer zusätzlichen Zahlung in Gold ausgeglichen werden.

3 Kampf

„Merke Dir, eines: Du wirst immer an einen Punkt kommen, wo schöne Worte und freundliches Verhandeln, nicht mehr ausreichen, um an dein Ziel zu kommen. Dann ist es Zeit, die Waffen sprechen zu lassen – und je besser Du diese beherrschst, je mehr verschiedene Finten und Kniffe Du einzusetzen vermagst, desto eher wirst Du mit deinem Schild in der Hand anstatt darauf liegend heimkehren...“

- Major Kuban, Infanterieausbildner am Hofe Rhobars II.

3.1 Nahkampf

3.1.1 Faustkampf

Deine Fäuste sind eine Waffe, die man Dir nicht nehmen kann – nun, sagen wir lieber: fast nicht. Du kannst sie defensiv und offensiv einsetzen, aber sehr stark sind sie nicht...

3.1.2 Kampf mit dem Schwert

Du beherrscht schon zu Beginn des Spiels den Schwertkampf und bist damit ein starker Angreifer. Die Parade mit nur einem Schwert ist allerdings nicht einfach und es braucht Zeit, um das Schwert in Abwehrhaltung zu bringen.

1.1.3 Kampf mit zwei Schwertern

Ideal auch gegen mehrere Gegner gleichzeitig, damit kannst Du Hiebe austeilen und schnell parieren.

3.1.4 Kampf mit Schwert und Schild

Während Du mit dem Schild auch schwere Attacken abwehrst und sich die Pfeile ins Schild statt in Dich bohren, kannst Du mit deinem Schwert in den Angriff gehen.

3.1.5 Kampf mit Stabwaffen

Die hohe Reichweite von Stabwaffen hilft Dir, Deine Gegner auf Distanz zu halten – und nicht selten sind in den besseren Stäben magische Zusatzfunktionen verborgen...

3.1.6 Kampf mit zweihändigen Waffen

Die schweren Nahkampfwaffen richten enormen Schaden an – doch ist für einen solchen Angriff viel Zeit und noch mehr Muskelkraft erforderlich.

3.1.7 Attacken

Jeder Gegner ist anders – und erfordert mitunter ein anderes Vorgehen im Nahkampf. Je nachdem, ob man es mit einem großen, behäbigen oder kleinen und wendigen Feind zu tun hat, muss man seine Kampfmanöver geschickt einsetzen. Ein erfahrener Kämpfer lernt auch die Körpersprache seines Gegners zu lesen – Wenn er zu einem harten Wuchtschlag ausholt, ist ein Schnellangriff die beste Antwort.

Kurzer Klick links	Schnellangriff
Normaler Klick links	Standardangriff
Langer Klick links	Wuchtschlag
Halten rechts und kurzer Klick links	Schnellangriff aus Parieren heraus
Halten rechts und normaler Klick links	Zustechen bzw. Töten, wenn Gegner am Boden liegt
Springen und links klicken	Sprungattacke
Halten rechts	Parieren

3.2 Fernkampf

3.2.1 Bogen

Seit uralter Zeit beliebt bei der Jagd und dem Kampf gegen entfernte Gegner, muss der Bogen immer neu gespannt werden und benötigt auch einiges an Geschick.

Wenn man die linke Maustaste niederdrückt, beginnt der Held den Bogen zu spannen, und nach dem Auslassen der Taste wird der Pfeil abgefeuert.

3.2.2 Armbrust

Einfacher als mit dem Bogen ist das Zielen mit der Armbrust, und auch die Fertigkeit, die man benötigt, um einen Pfeil auf die Sehne und ins Ziel zu bringen, fällt hier geringer aus. Ein einfacher Klick mit der linken Maustaste genügt, und der Bolzen wird abgefeuert.

3.3 Töten von Gegnern

Wenn man einen Menschen oder einen Ork besiegt hat, ist er nicht tot – nur bewusstlos. Es liegt dann an Dir über Leben und Tod zu entscheiden. Das Töten von Menschen und Orks hat jedoch Folgen – vor allem wenn Du dabei beobachtet wirst. Unterschätze niemals den Zorn eines Menschen oder Orks, dessen Freund Du getötet hast ... Monster allerdings kennen keine Freunde. Der Sieg über ein Tier oder eine Bestie bedeutet immer den Tod derselbigen.

4 Magie

Die Runenmagie ist auf mysteriöse Art und Weise erloschen – niemand weiß warum, aber alle spüren die Konsequenzen: Ohne diese magische Kunstform hatten selbst die Paladine des Reiches der Orkarmee nichts entgegen zu setzen und Rhobars Reich fiel. Lediglich die in Spruchrollen gespeicherte Runenmagie kann noch freigesetzt werden – aber eben nur einmalig.

4.1 Arten der Magie

4.1.1 Spruchrollen

Verlieren nach dem Zauberspruch ihre Kraft und lösen sich auf, sind aber sehr selten geworden und dementsprechend teuer.

4.1.2 Die Magie der Altvorderen

Eine längst vergessene Kunst, die Du nur dann meistern kannst, wenn es Dir gelingt, die kostbaren uralten Schriften der Alten zu finden oder zu erwerben. Und selbst dann musst Du sie am Schreine des Gottes, dem sie zugeordnet sind, erlernen. Die meisten Sprüche werden stärker und effektiver, je erfahrener der Held ist.

4.1.3 Die göttliche Magie

Dies sind die mächtigsten Sprüche Myrtanas. Wenn Du genug Erfahrung gesammelt und glorreiche Taten vollbracht hast, werden sie am Schrein des jeweiligen Gottes für Dich erscheinen.

4.2 Lernen von Zaubersprüchen

Wenn Du über eine Steintafel oder andere Weg einen Zauberspruch findest, bist Du erst in der Lage diesen Zauber auch zu manifestieren wenn Du den entsprechenden Gott an einem Schrein um die Gabe bittest. Nur Adanos macht hier eine Ausnahme. Er gewährt magische Fähigkeiten auch durch das Wort eines weisen Mannes.

4.3 Magieschulen

Die drei Götter bestimmen über die die Magie in der Welt von Gothic. Innos, der Gott der Ordnung und des Lichts; Beliar, der Gott des Chaos und der Zerstörung; und Adanos, der Gott, der die Balance zwischen Gut und Böse hält. Jeder dieser Götter steht für eine gewisse Art von Magie.

4.3.1 Magie der Herrschaft: Innos

Laute, gleißende, spektakuläre Zaubersprüche, die meist der direkten Attacke und der Zerstörung des Feindes dienen.

4.3.2 Wandlungsmagie: Adanos

Eher indirekte und subtile Zauber, die oft von Freund und Feind gar nicht als solche wahrgenommen werden. Viele Naturzauber, die druidischen Ursprung vermuten lassen.

4.3.3 Beschwörungsmagie: Beliar

Mächtige Zaubersprüche, die meist lange Zeit brauchen, um gewoben zu werden. Dunkle Künste, aber auch geschickte Manipulationen des Geistes.

Das Manifestieren eines Zaubers kostet Mana. Um mehr über Zaubersprüche zu erfahren, bewege den Mauscursor im Buch der Zauber über das Spruchsymbol. Zur Einstimmung hier einige Beispiele:

Feuerball

Ein Klassiker des Kampfzaubers – eine Kugel aus Feuer rast todbringend auf den Feind zu.

Vernichtung des Bösen (Göttliche Magie)

Göttliches Licht schießt aus Deinen Händen und entzündet alle Kreaturen Beliaris im Sichtfeld. Andere Lebewesen bleiben unbeeinträchtigt.

Dämon beschwören

Beschwört einen Dämon, der sich Deiner Gruppe anschließt und bis zum bitteren Ende an eurer Seite kämpft. Stärke und Macht des Dämons steigen mit deinem Level.

Armee der Finsternis

Ein furchtbarer Zauber, der alleine schon durchs Wirken Angst und Schrecken beim Gegner erzeugt: Zwischen vier und acht Skelette erheben sich aus dem Boden und attackieren alles, was sich bewegt.

5 Verhaltensregeln

Wie in jeder Welt, so gibt es auch in der Welt von Gothic verschiedene Verhaltensregeln, an die man sich halten sollte, wenn man nicht als Bandit oder Vogelfreier enden möchte. Wenn Du bei einem Verbrechen beobachtet wirst, warten erhebliche Probleme auf Dich. Sobald die Wache einer Siedlung davon Wind bekommt, weiß es die gesamte Ortschaft. Und falls das eintritt, ist schnell zu laufen noch die empfehlenswerteste Option - falls man nicht zufällig einen „Vergessen“ Zauberspruch bereit hat....

5.1 Mord

Mord ist ein schwerwiegendes Verbrechen in der Welt von Gothic. Menschen und Orks sind nach einem Kampf mit Dir nur bewusstlos – falls Du gewonnen hast. Wenn Du Dich entschließt, Deinen Gegner danach noch zu töten, kann das weit reichende Auswirkungen haben: Seine Freunde und Angehörigen werden versuchen den Tod zu rächen – aber natürlich nur wenn Dich jemand dabei gesehen hat.

5.2 Diebstahl

Auch Diebstahl ist nicht gern gesehen. Wenn Du dabei ertappt wirst, werden die Bestohlenen nicht mehr mit Dir sprechen. Wenn sogar Wachen das erfahren, sitzt Du wirklich in der Klemme.

5.3 Angriff

Wenn Du jemand ohne Grund attackierst hat auch das seine Folgen. Dass der Attackierte Dir danach nicht mehr gut gesonnen ist, ist da noch das kleinste Problem...

5.4 Waffe ziehen/Zauberspruch in der Hand tragen

Auch das Ziehen der Waffe stellt bereits eine aggressive Handlung dar! Freunde wissen natürlich dass Du ihnen nichts antun willst, aber Fremde werden Dich auffordern die Waffe wieder wegzustecken. Tust Du das nicht, ist es genauso schlimm als hättest Du jemand tatsächlich attackiert.

5.5 Häuser betreten

Fremde Häuser sind Privatgrund – viele Leute werden sauer, wenn Fremde in ihren Gemächern rumschnüffeln. Wenn Dich jemand zum Gehen auffordert, solltest Du lieber abhauen. Die Häuser von Händlern darf man natürlich problemlos betreten.

5.6 Der Ruf des Helden

In viele Städte wird der Held erst eingelassen, wenn er sich um die Stadt durch erfüllen von wichtigen Aufträgen verdient gemacht hat. Dieser Ruf kann eingesehen werden, wenn man auf eines der Stadtsymbole in der Auftragsübersicht klickt.

Jede Aktion und jeder gelöste Auftrag verändert aber auch den Ruf des Spielers bei den einzelnen Fraktionen. Ob der Held in der Gunst oder der Missgunst einer der Fraktionen steht, wird links unten in dieser Übersicht dargestellt.

Dieser Ruf bestimmt auch, wie die Mitglieder der einzelnen Fraktionen mit einem umgehen, und ob sie einen unterstützen oder bekämpfen.

5.7 Gewänder tragen

Kleider machen Leute – und Helden. Jedoch stehen die Gewänder auch oft für einen sozialen Stand oder für ein Volk. Deshalb muss man sich auch erst einen Ruf bei dem jeweiligen Volk oder der Gruppierung erarbeiten, um ein bestimmtes Gewand tragen zu dürfen.

6 Charakterentwicklung

Du hast bereits einen Drachen getötet und unzählige Heldentaten auf Khorinis vollbracht – dementsprechend stark und erfahren bist Du bereits. Nur die lange Seereise hat Dich etwas außer Form gebracht. Aber wie Du Dich weiter spezialisieren willst, welche Deiner Fähigkeiten Du zur Perfektion, ja zur Legende entwickeln willst, liegt völlig an Dir...

Durch Töten von Monstern und Erfüllen von Aufträgen bekommt man Erfahrungspunkte. Wenn Du eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten erreicht hast, erlebst Du das erhabene Gefühl eines Stufenanstiegs (moderne Zungen sprechen von Level-Up).

Bei jedem Aufstieg bekommt der Held 10 Lernpunkte verliehen, die man bei Trainern investieren kann, die aber mitunter auch Gold oder den einen oder anderen kleinen Gefallen dafür verlangen.

Bei diesen Trainern kann man entweder neue Talente erlernen oder Attribute steigern.

6.1 Attribute

Deine Attribute bestimmen, welche Waffen Du führen kannst, wie hart Deine Attacken sind, und nicht zuletzt was Du an neuen Talenten lernen kannst – denn das Erlernen eines jeden Talents benötigt gewisse Kenntnisse in den entsprechenden Gebieten. Zum Steigern eines Attributes wird ein Lernpunkt verbraucht.

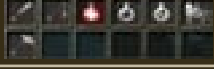
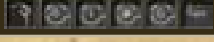
Stärke	Deine Stärke entscheidet vor allem, welche Nahkampfwaffen Du führen kannst. Je schwerer eine Waffe, desto mehr Muskelkraft wird vorausgesetzt. Darüber hinaus erhöht Stärke die Hiebkraft bei Nahkampfattacken – was sich in zusätzlichem Schaden auswirkt.
Jagdgeschick	Das Jagdgeschick bestimmt, welche Fernkampfwaffen von Dir benutzt werden können. Natürlich verstärkt ein hohes Jagdgeschick auch den Schaden, der mit Pfeil und Bogen oder mit einer Armbrust angerichtet wird, denn ein gezielter Treffer auf schwache Punkte ist oft wirksamer als die Güte des Waffenmaterials.

Altes Wissen	Kenntnis über das alte Wissen ist besonders für magisch versierte Spieler wichtig. Dieses Wissen erlaubt es Dir nicht nur mächtigere Sprüche zu lernen, sondern verbessert auch noch die Qualität des Zauberspruchs – Feuerbälle richten mehr Schaden an und zeitlich begrenzte Sprüche wirken für eine wesentlich längere Zeit.
Schmiedekunst	Um neue Fertigkeiten in der Schmiedekunst zu erlernen ist eine Kenntnis der Schmiedelehre unabdingbar. Vor allem die Herstellung von besonderen Waffen benötigt einen hohen Grad an Wissen in dieser alten Kunst.
Diebeskunst	Etwas zu stehlen bedarf nicht nur einer geschickten Hand – auch die richtige Ablenkung will gelernt sein. Ein großer Wissensschatz in der Diebeskunst ermöglicht Dir Talente zu lernen, die Dir auch in schwierigen Situationen erlauben, unbemerkt wertvolle Dinge an Dich zu nehmen.
Alchemie	Die Alchemie ist eine uralte Wissenschaft, die auf Wissen ebenso wie auf handwerklichem Geschick beruht. Nur wer die Grundregeln der Alchemie beherrscht, kann sich auch Talente wie das Brauen von Tränken aneignen.
Lebenspunkte	Wie viel Schmerz kann ein Mann ertragen, bevor er aufgibt? Genau diese Zähigkeit kannst Du über dieses Attribut steigern. Verlorene Lebensenergie kannst Du durch Essen oder Schlafen wieder zurück gewinnen.
Mana	Als Mana bezeichnet man die geistige Ausdauer, die ein Magier benötigt, um wahre Magie zu beschwören. Das Beschwören eines jeden Zaubers lässt die Mana Reserven schwinden – aber ein Training dieser magischen Ausdauer macht einen Zaubelerhrling zu einem Meister der Magie.
Ausdauer	Ein wahrhaft großer Kämpfer ist nicht nur technisch perfekt, sondern ist auch noch nach vielen Stunden des Kampfes in der Lage einen alles entscheidenden kräftigen Hieb auszuführen. Und das entscheidende Kriterium dafür heißt Ausdauer. Diese Ausdauer wird durch Sprinten oder Kämpfen strapaziert, und erholt sich wieder von selbst.

6.2 Talente

Das Lernen eines Talentos kostet 5 Lernpunkte. Damit ein Trainer jedoch die Bürde auf sich nimmt, dem Helden in neuen Fertigkeiten zu unterrichten, ist ein gewisses Maß an Erfahrung (sprich Attributen) und auch an Willen (sprich Gold oder Gefallen) nötig. Bevor Du ein Talent lernen kannst, wird auch oft ein gewisses Attribut oder ein anderes Talent vorausgesetzt. Näheres über die Voraussetzungen für das Lernen von Talenten erfährst Du, wenn Du in der Charakterübersicht auf das jeweilige Talentsymbol klickst.

Talente werden in folgende Kategorien unterteilt.

Kampftalente 	Diese Talente verbessern dein Kampfgeschick
Jagdtalente 	Jagdtalente helfen beim Erlegen von Wild und beim Herstellen von Trophäen
Magietalente 	Talente dieser Art unterstützen die magischen Fähigkeiten
Schmiedetalente 	Diese Talente dienen zum Herstellen von neuen Waffen
Diebestalente 	Mit diesen Talenten ausgestattet kann der Held unbemerkt weniger legalem Tagwerk nachgehen
Alchemietalente 	Wissen in Alchemie ermöglicht das Herstellen von Tränken und von effektvollen Pfeilspitzen.
Sonstige Talente 	Alle anderen Talente

Hier eine kleine Auswahl an Talenten, die man im Spiel lernen kann:

Kämpfen mit zwei Schwertern (Kampftalent)

Dieses Talent verleiht Dir die Fähigkeit mit zwei Schwertern gleichzeitig zu kämpfen. Diese Kampfschule der Assassinen bietet sowohl offensiv als auch defensiv viele Vorteile.

Zähne ziehen (Jagdtalent)

Zähne und Hörner von Wildtieren sind nicht nur begehrte Trophäen, sondern eignen sich auch um die härtesten und tödlichsten Pfeilspitzen anzufertigen.

Erzschürfer (Schmiedetalent)

Dieses Talent ermöglicht es Dir, die doppelte Menge an Erz aus einem Erzklumpen zu gewinnen. Dies ist für alle, die sich ihre Waffen selbst herstellen, äußerst hilfreich.

Taschendiebstahl (Diebestalent)

Ehrlichkeit währt am längsten ... doch durch Ehrlichkeit reich zu werden dauert nun mal sehr lang. Daher kann man mit diesem Talent den steinigen Weg zum Reichtum etwas abkürzen.

Verhandeln (Sonstiges Talent)

Der Wert einer Ware ist subjektiv – und daher hilft Verhandlungsgeschick in jedem Verkaufsgespräch. Wer sich bereichern will, ist mit diesem Talent gut beraten. Und Gold soll man nicht unterschätzen

7 Gegenstände

7.1 Tränke und Nahrung

Zur Wiederherstellung von Lebenspunkten, Mana, Ausdauer und zur Hebung Deiner Attribute gibt es zahlreiche Speisen, Tränke & Elixiere.

7.2 Bücher und Briefe

Enthalten nützliche Informationen, manchmal spannende Geschichten und hin und wieder auch Wissen, dass Dir neue Erfahrung bringt...

7.3 Karten

Erleichtern Deine Orientierung in einzelnen Regionen Myrtanas.

7.4 Schmiede Baupläne

Mit diesen kannst Du zum Beispiel eigene Waffen herstellen – wenn Du das Schmieden beherrscht und die Rohstoffe hast.

7.5 Kochrezepte

Um aus einem Stück erlegtem Tier eine schmackhafte Mahlzeit zuzubereiten, die über pures Abkochen oder Grillen hinausgeht, benötigst Du diese Rezepte.

7.6 Alchemierezepte

Um nützliche oder auch mächtige Tränke zu brauen, muss man wissen, welche Zutaten wie miteinander vermischt werden.

8 Wichtige Objekte in der Welt

8.1 Herd, Lagerfeuer und Kessel

Wer schon mal rohes Fleisch essen musste oder in einer kalten Nacht auf dem Felde schlief, weiß die Annehmlichkeiten eines lodernden Feuers oder Herdes zu schätzen...

8.2 Amboss

Hier trifft der durch schiere Muskelkraft getriebene Schmiedehammer auf das wertvolle Erz, um ihm seine endgültige Form zu entlocken. Oder anders gesagt: Wird zum Schmieden benötigt!

8.3 Schleifstein

Auch das beste Schwert wird scharf, wenn man seine Gegner zu Dutzenden in die Totenreiche schickt. Am Schleifstein kannst Du im wahrsten Sinne des Wortes die Scharte auswetzen...

8.4 Bett

Ist natürlich zum Schlafen gedacht. In Ordnung, nicht nur zum Schlafen, wie wir aus dem Hafenviertel von Khorinis wissen...

8.5 Truhen

Enthalten Wertvolles oder Tand, je nachdem – und wer sich daran bedient, ohne der Besitzer zu sein, macht sich nicht unbedingt Freunde damit!

8.6 Bücher

Bücher sind zum Lesen da - ja, Du kannst Lesen, und Du solltest diese Kunst praktizieren, sowie sich Gelegenheit ergibt: Bücher machen schlau – auch und gerade in Myrtana!

8.7 Schreine

Beten, Opfern, um den Beistand eines Gottes bitten – der Altar war und ist in fast allen Mythen und Religionen der Mittelpunkt des Glaubens.

8.8 Alchemietisch

Ein Tisch mit allerlei nützlichem Werkzeug zum Brauen und Verfeinern von Tränken.

9 Die Spielwelt



Bild: Die Weltkarte

9.1 Übersicht

Die Abenteuer in Gothic III finden in einer mysteriösen und komplexen Welt statt, in der die Geschichte aus unendlich viel Mythen und Sagen gewoben ist. Während die ersten beiden Teile der Gothic Reihe auf der Insel Khorinis spielten, wird nun das um ein Vielfaches größere Festland bereist. Auf Dich warten Eis und Kälte in Nordmar, die brennenden Wüsten des Südens und die grünen Felder und Wälder des Mittelreiches. Deine Aufgaben und Reisen werden Dich in all diese faszinierenden Gegenden führen...

9.2 Zeittafel

- 1000 v. Fünf Hohepriester einer längst vergangenen Kultur der Orks rufen den Schläfer auf die Erde. Bei dem Ritual werden sie selbst zu Untoten. Der Schläfer beginnt mit seinem 1000jährigen Schlaf.
- 990 v. Der Tempel des Schläfers, ein Labyrinth aus Fallen, ist fertig gestellt. Die Sklaven und Tempeldiener erhalten von den Hohepriestern ihre „Belohnung“: Sie werden zu untoten Dienern gemacht, und bewachen fortan den Schläfer.
- 15 v. Die Armee König Rhobars II. besetzt das Reich von Nordmar. Für die Garnisonen des Königs werden Burgen errichtet.
- 12 v. Die Armee König Rhobars II. marschiert in der Wüste ein. Die dortigen Herrscher unterwerfen sich. Nur die Nomadenstämme aus dem südlichen Teil der Wüste betrachten sich noch als unabhängig.
- 10 v. Der harte Winter treibt die Orks aus dem Norden zu einem Einfall ins Königreich der Menschen. Die großen Orkkriege beginnen!
- 10 v. Die Orks erobern Nordmar mit seinen Erzminen.
Das Königreich braucht Erz im Krieg gegen die Orks. Der König lässt alle Verurteilten in die Minen von Khorinis bringen, um dort Erz zu schürfen. Nach zahlreichen Fluchtversuchen lässt er eine magische Barriere errichten, bei deren Erschaffung der Zauber fehlt. Die Magier werden mit eingeschlossen und die Gefangenen übernehmen die Kontrolle über das Gebiet.
- 5 v. Die Orks erobern den westlichen Teil des alten Reiches
- 3 v. Die Orks erobern den nördlichen Teil der Wüste
- 1 v. Die Orks erobern den mittleren Teil des alten Reiches. Sie greifen dabei von 3 Seiten an. Nur noch der Osten hält stand.
- 1 v. Der Schläfer wird zurück in Beliar's Reich gebannt und zerstört damit die Magische Barriere. Die letzten Erzminen des Königreiches stehen still.
- 1 v. Der König schickt Lord Hagen mit dem Schiff Esmeralda zur Insel Khorinis. Das Schiff soll voller Erz zurückkehren.
- 0 Die Esmeralda kehrt zurück zum Festland. Jedoch nicht mit Lord Hagen und voller Erz, sondern in den Händen des namenlosen Helden...

9.3 Myrtana



Bild: Ein Troll in den malerischen Wäldern des Mittelreiches

Das Mittelreich oder auch das "Alte Imperium" war einst das erste wirkliche Königreich, bevor König Rhobar der II. alle Reiche rund um die See Myrtanas unterwarf. Die fruchtbare Ebene mit ihren dichten Wäldern und ertragreichen Äckern wird im Norden von den Bergen und Eisflächen Nordmars begrenzt. Im Süden stößt es an die Wüstenlande von Varant, die von Assassinen unsicher gemacht werden. Die Hauptstadt und zugleich größte Siedlung Myrtanas findest Du an der Ostküste des Reiches. Sie ist von zahlreichen kleineren Städten, Dörfern und Bauernhöfen umgeben, welche die Versorgung der Stadt und des Imperiums sicherstellen.

Die Orks sind im Moment damit beschäftigt, den Südosten des Reiches zu erobern und die übrigen Gebiete mit eiserner Faust nach ihren Vorstellungen zu ordnen. Alle Mächtigen des Reiches wurden getötet, zahlreiche Menschen versklavt und als Arbeiter für die rätselhaften Ausgrabungen benutzt. Den meisten Menschen jedoch wird erlaubt, weiter ihrem Tagwerk nachzugehen. Die Orks nutzen die vorhandenen Siedlungen und Höfe, um Nahrung, Rohstoffe oder was sie sonst noch brauchen von dem Menschen herstellen zu lassen.

Einige Dinge haben sich natürlich unter der Herrschaft der Orks geändert. Andere nicht. Die Abgaben werden jetzt nicht mehr an den König, sondern an

die Ork-Statthalter gemacht. Die Orks sind nicht an Gold interessiert, sondern an Waren und Rohstoffen. Und auch für viele Menschen haben in Zeiten der Not praktische Dinge mehr Wert als Gold...

Mit Ausnahme der menschlichen Gladiatoren und der Sklavenjäger ist es Menschen verboten, Waffen zu tragen. Wer den Befehl eines Orkherren nicht befolgt, wird auf der Stelle niedergestreckt. Nur diejenigen, die ihren Wert im Kampf beweisen, werden mit so etwas wie Respekt behandelt.

Die einzig verbliebenen freien Menschen im alten Reich sind die Waldläufer, die Jäger und die wenigen geflohenen Soldaten der königlichen Armee, die als Rebellen in den zahlreichen natürlichen Höhlen des Landes ihre Verstecke finden. Die Soldaten des alten Reiches kämpfen vor allem mit Schwert und Schild, während die Jäger ausgezeichnete Bogenschützen sind.

9.4 Nordmar



Bild: Impression aus Nordmar

Nordmar ist eine von Eis und Schnee bedeckte Gebirgsregion im Norden, in der die Orks den schwersten Stand haben: Zwar haben sie einige Menschen versklavt, die in nun für sie Minen schuften müssen, doch die wilden, abgehärteten Bewohner des Nordens, oft als Barbaren verschrien, bilden die Widerstandsgruppe der "Orkjäger" oder "Orkschlächter".

Noch weiter im Norden findet man nur noch riesige Gletscher vor, welche die ursprüngliche Heimat der Orks sein sollen. Von dort aus sind sie in den Krieg gezogen und dort „in den Bergen“ gibt es vermutlich immer noch die zurückgelassenen Familien der Orks, die darauf warten, dass ihre Männer mit fetter Beute zurückkommen.

In Nordmar selbst gibt es nur wenige Orklager. Das Hauptheer hat die kleinen Siedlungen der Orktöter bei seinem Aufbruch einfach links liegen lassen. Die Orktöter sind natürlich übereinstimmend der Meinung, die Orks seien endlich vernünftig geworden und aus ihrem Reich geflohen.

Obwohl die Leute von Nordmar zusammen mit den übrigen Bewohnern des Reiches in den Orks einen gemeinsamen Feind sehen, werden Fremdlinge aus dem alten Reich nicht besonders herzlich empfangen, denn Nordmar war schließlich vor dem großen Orkkrieg von den Truppen des Königs besetzt.

9.5 Varant



Bild: Die Stadt Mora Sul

Heiß und trocken – so sind die meisten Wüsten, und auch jene im Süden Myrtanas macht da keine Ausnahme. Aber überall gibt es Leben, nicht zuletzt menschliches: Der Stamm der Assassinen zieht dort umher, ebenso wie kleine Gruppen von Nomaden, die der lebensfeindlichen Umgebung genug abtrotzen, um über die Runden zu kommen...

Im Westen geht die Wüste in Gebirge über, im Norden in die Steppe und das Grasland des Alten Reiches. Im Süden bilden die tosenden Wellen des Meeres eine natürliche Grenze. An dieser Küste liegt die Hauptstadt der Wüstenbewohner.

9.6 Die Orks



Bild: Ein Ork am Lagerfeuer

*„Kämpfen, um Ehre zu erlangen.
Kämpfen, um aufzusteigen in unseren Rängen.
Kämpfen, um zu einem Anführer zu werden.“*

Unser gesamtes Leben besteht aus dem Kampf und der Ehre, die aus ihm erwächst. Ich hatte dies satt und mir deswegen einen Posten erkoren, der mir mehr zusagt: Sklaventreiber. Ihr Menschen habt ein Sprichwort, das da lautet:

„Die glücklichen Sklaven sind die größten Feinde der Freiheit“

Ich Sorge dafür, dass unsere Sklaven sehr glücklich sind. Sie haben mehr zu essen als unter der Herrschaft Rhobars, sie dürfen die spannendsten Kämpfe in der Arena besuchen und ihren Göttern huldigen, wie es ihnen beliebt. Und siehe da – sie arbeiten immer fleißiger, und die Zahl der Rebellen sinkt ständig...“

- Gurail, Quartiermeister der Orks in Myrtana

Jene Orks, die zuerst Nordmar unter Kontrolle hielten und nun Myrtana überrannten, haben nichts mit den primitiven Ausgestoßenen auf Khorinis gemein. Vielmehr verfügen sie über eine hoch entwickelte Kultur, die auf Stärke und Ehre basiert, und über genug Intelligenz, um einen Feldzug zu führen, der schlussendlich das größte bekannte Reich der Welt, Rhobars Imperium, beinahe vollständig unterwarf.

Doch hinterließen sie nicht Tod und Verderben, sondern unterwarfen die Gebiete einer geschickten Politik des „Teile und Herrsche“. Sie sind die Herren, die Menschen die Sklaven – soviel steht fest. Jeder Versuch eines Aufstandes, einer Rebellion, wird mit unverzüglicher Exekution geahndet. Allerdings wissen die Besatzer, dass die Menschen immer noch das Gros der Bevölkerung stellen – und ein allumfassender Aufstand durchaus gefährlich für sie wäre.

Daher sorgen die Orks für Brot und Spiele, stellen die Versorgung mit Nahrung sicher und lenken die Leute durch den Kampf in den Arenen ab. Auch die Tavernen und Schenken bleiben geöffnet, ebenso wie die Tempel und Schreine, denen die orkischen Besatzer freie Hand gewähren. So ist es kein Wunder, dass die Unzufriedenheit mit den neuen Herren sich in Grenzen hält und die Rebellen nicht immer mit dem Rückhalt der Bevölkerung rechnen können...

Die jeweiligen Gruppen der Orks werden von Häuptlingen angeführt, denen Schamanen als Berater zur Seite stehen.

9.7 Die Rebellen

„Einen offenen Kampf würden wir verlieren – dass wissen wir sehr wohl. Deswegen lauern wir in den Schatten, wenn ein orkischer Trupp den Wald durchquert. Wir sind der windschnelle Schrecken der die Besatzer niederstreckt, ehe sie die Waffen gezogen haben. Unsere Gegenwehr darf nicht erlahmen, unsere Angriffe dürfen den Orks keine Pause gönnen. Die Barbaren des Nordens haben es geschafft, die Orks aus ihren Dörfern zu vertreiben, indem sie nie aufgegeben haben. Sollen wir den Barbaren nachstehen? Bald schon werden wir die Unterdrücker vertrieben haben und in unsere Dörfer zurückkehren.“

- Ilgar, Meisterschütze der Rebellen

Die Rebellen sind die einzige ernstzunehmende Fraktion des Kernlandes Myrtanas, die den Orks wirklich Widerstand leistet. Von den Wäldern aus in überschaubaren Gruppen operierend, fügen sie Spähtrupps, kleinen Verbänden und Transporten der Orks empfindliche Niederlagen zu. Ihr Traum ist es, Stadt für Stadt von den Besatzern zurückzuerobern, um am Ende dafür zu sorgen, dass die Besatzer das Reich wieder verlassen und zwar am besten als Leichen. Sie sind in

der Unterzahl, schlecht ausgerüstet und von der Versorgung weitestgehend abgeschnitten, aber mehr als einmal konnten sie diesen Nachteil mit dem Mut der Entschlossenheit wieder wettmachen. Doch wehe dem Rebellen, der gefangen wird, denn die Besatzer sind nicht gerade zimperlich...

9.8 Die Assassinen

Bild: Ein Assassine in Bakaresh



„Dich töten? Was denkst Du von mir?“

Natürlich könnte ich Dich töten, ein Hieb meiner Klinge würde genügen. Ich könnte Dich auch einfach gehen lassen, weiter in die sengende Hitze der Wüste hinein. Selbst wenn ich Dir Deine lächerlichen Wasservorräte ließe, wärest Du binnen weniger Tage tot. Aber warum sollte ich? Du bist in guter Verfassung, hast starke Arme, und Deine Erfahrung als Schmied ist wertvoll – zumindest wertvoll für meine Kunden. Sie werden mir mehr als nur ein paar Goldmünzen für einen derart stattlichen und erfahrenen Arbeiter zahlen. Du siehst also, es wäre töricht, Dich zu töten – Du bist lebend viel zu kostbar, und ich achte stets auf meinen Profit...“

- Rhon Al Varg, Sklavenhändler aus Leidenschaft

Die Assassinen des Südens sind den anderen Völkern ein Rätsel. Einerseits schei-

nen sie von nichts anderem als der Gier nach Gold getrieben: Sie paktieren offen mit den Orks und fangen verirrte und fliehende Menschen in wie andere entlaufenes Vieh, um sie danach gegen gute Bezahlung bei den neuen Herren Myrtanas abzuliefern. Sie gelten als furchtlose Kämpfer, verschlagene Gauner und hinterhältige Kreaturen, die sich nur untereinander Vertrauen schenken.

Dennoch gibt es immer wieder Gerüchte, dass in ihren glühend heißen Wüstenregionen mehr als nur ihre Bosheit steckt. Man munkelt von Ruinen erfüllt von düsteren Geheimnissen und einem verborgenen Ort, an dem sich Schicksale von Welten entscheiden könnten. Die Schwarzmagier bilden die höchste Kaste der Assassinen und Zuben, der höchste ihres Ordens, führt das gesamte Volk an.

9.9 Weitere Fraktionen

Du wirst im Spiel weitere Interessensgruppen und Fraktionen kennen lernen, die gelegentlich Aufträge gegen bare Münze und beträchtlichen Ruhm anzubieten haben, ohne Dich in Ihre Reihen aufnehmen zu wollen. Egal ob die Barbaren des Nordens, die mysteriösen Druiden der Wälder Myrtanas oder die von Überfällen geplagten Nomaden des Südens: Ein starker Schwertarm oder ein mächtiger Magier wird immer gern gesehen und gut bezahlt...

9.10 Wichtige Personen

9.10.1 Xardas

Dein alter Mentor, seines Zeichens einer der mächtigsten Sterblichen Myrtanas und ein begnadeter Meister der dunklen Künste. Er hat Dich vorm sicheren Tode gerettet, nur, um Dich in einen fast noch sichereren zu schicken – niemand weiß genau, was er wirklich plant...

9.10.2 Zuben

Zuben ist der Begründer des Stamms der Assassinen. Vor langer Zeit wanderte er durch die Wüste, rammte seinen magischen Stab in den trockenen Sand und gründete dort seine erste Stadt. Über die Jahre eroberten die Assassinen immer mehr Wasserquellen von den Nomaden und gründeten dort ihre Siedlungen.

9.10.3 König Rhobar II

Wer mit kühnen Feldzügen ganze Landstriche unterwirft, darf mit Respekt, aber nicht unbedingt mit viel Zuneigung rechnen. Rhobar zählt nicht zu den beliebtesten Herrschern, nachdem er Hunderte Untertanen wegen teilweise

nichtiger Vergehen ins Minental deportieren ließ. Doch nun scheint er geschlagen und sein Ruhm scheint verblasst.

9.10.4 Diego

Ein langjähriger Freund, Begleiter und Informant – gerade für ihn, der mit einigen Leuten am Hofe Rhobars noch eine Rechnung offen hatte, ist es ein doppelter Schock, das Festland Myrtanas von Orks besetzt zu finden.

9.10.5 Milten

Milten, der junge Magier, dessen Bekanntschaft Du damals als Gefangener gemacht hast, ist ebenfalls mit Dir auf der Esmeralda angelandet – und gelinde gesagt etwas erstaunt über die Veränderungen in der alten Heimat.

9.10.6 Gorn

Ein weiterer Teil des alten Freundeskreises, und, ein verlässlicher Kampfgelährte – auch wenn es heiß hergehen sollte.

9.10.7 Lester

Wenn jemand weiß, wie man großer Anstrengung und lästigem Ärger gezielt aus dem Weg geht und trotzdem gut über die Runden kommt, dann ist das zweifellos Lester, den Du schon aus Deinen Abenteuern im Minental kennst...

9.10.8 Vatrás

Ein hoher und ehrwürdiger Wassermagier, der gemeinsam mit Dir auf dem Schiff nach Myrtana segelte.

9.11 Monster

Die Gefahren Myrtanas sind mannigfaltig. Neben Kälte und Hitze, den Orks, Sklavenjägern und den lieben Mitmenschen, machen einem zahlreiche Monster das Leben schwer. Nachfolgend findest Du eine kleine Auswahl dessen, was Dir in Myrtana begegnen kann:

9.11.1 Alligator

Vier Beine und hundert Zähne, denen es herzlich egal ist, ob sie in frisches Fleisch oder Aas geschlagen werden. Hüte Dich vor einem Alligator, der hungrig ist – aber behalte auch die Satten im Auge...

9.11.2 Blutfliege

Wer Fliegen als lästig, aber nicht gefährlich erachtet, wird schnell eines besseren belehrt, wenn die katzen- bis schafgroßen geflügelten Ungetüme in Gruppen gierig angefliegen kommen. Töte sie schnell...

9.11.3 Goblin

Klein, schwächling, verschlagen und gierig. Traue keinem Goblin: Sie sind zwar meistens schlecht bewaffnet und auch körperlich unterlegen, aber das machen sie durch ihre Bosheit wett...

9.11.4 Säbelzahn tiger

Muskeln aus Stahl, einen Kiefer wie Schraubzwingen und eine todbringende Eleganz. Ihr Fell und die Zähne sind kostbar und so wagen sich immer wieder Jäger in ihr Revier. Was praktisch ist, denn so bekommen die Tiger stets genug frisches Futter.

9.11.5 Minecrawler

Nur die Götter wissen, was diese elenden Kreaturen in Minen und dunklen Höhlen entstehen ließ. Sei vorsichtig, wenn Du Dich in unter Tage begibst - die dunklen Höhlen sind ihr Revier...

9.11.6 Schattenläufer

Schattenläufer sind angeblich magische Wesen, die tagsüber schlafen und nachts jagen. Schattenläufer sind Einzelgänger, die alles verspeisen was kleiner als sie und schmackhaft ist – und Menschen sind beides.

10 Lizenzbestimmungen

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG
End – user license agreement (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

1. Softwareproduktlizenz

1.1 Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt:

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der JoWood Productions Software AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. JoWood Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWood Productions Software AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, Verbreitung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWood Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

1.2 Level Editor und Software Development Kit

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhandenen Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgeliefertem SDK (Software Development Kit) erstellte MODs (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich an natürliche Personen zur privaten Nutzung gestattet. Private Nutzung bedeutet im Sinne von 1.2 auch die – drahtgebundene oder drahtlose - Zurverfügungstellung (z.B. durch Internet) an andere natürliche Personen für nicht kommerzielle Zwecke. Eine darüber hinausgehende Vervielfältigung, Verbreitung, Sendung, Zurverfügungstellung und jede mittelbare oder unmittelbare kommerzielle Verwertung ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der JoWood Productions Software AG untersagt.

Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind allein Sie verantwortlich und verpflichtet, JoWood Productions Software AG und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren. JoWood bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

2.1 Sicherungskopien

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

2.2 Beschränkte Garantie

JoWood Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von JoWood Productions Software AG

und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWood Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWood nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWood Productions Software AG zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

3. 3 Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von JoWood Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

2.4 Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang, lehnt die JoWood Productions Software AG jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWood Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat

2. 5 Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWood Productions Software AG.

3. Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWood Productions Software AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWood Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

4. Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

5. Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.

II Credits

II.1 Piranha Bytes

Managing Director

Michael Rüge

Project Management

Michael Hoge

Björn Pankratz

Game Design & Story

Mattias Filler

Michael Hoge

Stefan Kalveram

Björn Pankratz

Level Design

Minh Duong

Sascha Henrichs

Mario Röske

Programming

Carsten Edenfeld

Oliver Höller

Roman Keskenti

Philipp Krause

Kurt Pelzer

Additional Programming

Nico Bendlin

Michael Hoge

Max-Dennis Lüsebrink

Nils Schneider

Art Direction

Ralf Marczinczik

Lead 3D Artist

Horst Dworczak

3D Design

Thorsten Kalka

Mario Röske

Animation

André Hotz

Additional Graphics

Huschang Etemadi-Zanganeh

André Thiel

Uwe Meier

Music, Sound and Effects Design

Kai Rosenkranz

Team Assistance

Zoey Hendley

Additional QA

Torsten Herholz

Rosemarie Pankratz

II.2 Jowood Productions Software AG

Producer

Michael Paeck (Cliffhanger Productions)

Sascha Pieroth

Jan Wagner (Cliffhanger Productions)

Brand Management

Stefan Berger

Marcel Uhlmann

Marketing

Gerald Kossaer

Nicole Mühlbacher

Johannes Natterer

Public Relations

Tamara Berger

Localization

Gennaro Giani

Art Direction

Sabine Schmid
Bernhard Döller

Internal Quality Assurance

Andreas Gudz
Anton Seicarescu

Copy Protection & Mastering

Rudolf Doringen
Florian Kernler

Web

Martin Langbrugger
Ernst Satzinger

Community

Johann "IvanErtlov" Ertl

External QA

Quantic Lab

II.3 Deep Silver

Product Management

Sebastian Lindig

Public Relations

Martin Metzler

Marketing

Mario Gerhold
Georg Larch

Head of Production

Christian Moriz

II.4 Music

Orchestrator

Valery Voronov

Conductor

Dr. Hans Jaskulsky

Additional Orchestrations

Dr. Hans Jaskulsky
Borislav Slavov

II.4.1 Bochum Symphony Orchestra

Orchestra representative

Michael Grandjean

Recording Producer

Stephan Cahen, sempre la musica

Recording Engineer

Jin Choi, sempre la musica

Stage Hands

Jens Broos
André Garstka
Phyong-Hwa In
Kristin Murschall
Willy Rosenkranz

Location Manager

Michael Scheffner

Catering

Trilling Bochum GmbH

II.4.2 Philharmonic Choir Prague

Chorus Master

Stanislav Mistr

Assistant Engineer

Cenda Kotzmann

Contractor and Recording Manager

Petr Pycha

Recording Producer

Stephan Cahen, sempre la musica

Recording Engineer

Jin Choi, sempre la musica

Recorded at Dvorak Hall, Rudolfinum,
Prague

II.4.3 S.A.M. Gospel Choir & Joyful Voices

Chorus Master

Bastian von der Linde

Recording Producer

Stephan Cahen, sempre la musica

Recording Engineer

Jin Choi, sempre la musica

II.4.4 GOCOO

Check GOCOOs website:

www.gocoo.tv or

www.gocoo.de

GOCOO are

Yumi Ishii
Kanae Fujime
Iori Kinoshita
Hideyuki Sato
Noriko Kawai
Naoyuki Noguchi
Taro Matsuzaki
Takema Yamauchi
Haruna Kizaki
Kaoly Asano

Chiyoko Kittaka
Goro

Shell Horn (Horagai) player

Kaoli Asano

Band Manager

Megumi Sugihara

Representative Japan

Tatsuro Suzuki, Beacon
Productions Inc.

Representative Europe

Robin Loch, j.event Germany

Recording Engineer

Carsten Schmidt, SunDown
Studios

On-Stage Coordinator

Ai Momozawa

Stage Hands

André Garstka
Phyong-Hwa In
Hye-Jin Shin
Jin-Wook Shin

Camera

Michael Schillhansl

Catering

Eika Aue

II.4.5 Corvus Corax

Musicians

Castus
Harmann der Drescher
Patrick der Kalauer
Wim Venustus

Recording Engineer

Norbert "Hermann der Drescher"
Drescher

11.4.5 Featured Soloists

Female Solo Voice

Lisbeth Scott

Lisbeth Scott Management

Mike Gormley

Didgeridoo, Fujara, Various Ethno Instruments, Percussion

Marc Iwaszkiewicz, Traumkraft

Lute, Mandoline, Saz, Sitar, Tamboura

Borislav Slavov

Alphorn

Christoph Schieri

Acoustic and Electric Guitar

Benjamin Hessler

Acoustic Bass

Anjuthen Asokarajan

11.5 Localization

11.5.1 German

Recording Studio

m&s Music

Recording Engineer

Michael Torunsky
Benjamin Hessler

Head of Production

Stefan Lupp

Studio Administration

Corinna Viel

Voice Talents

11.5.2 English

Translations by Studio Mühl

Gabriele Kahn
David Levinson

Casting, Voice Direction and Recording by Womb Music

Margaret Tang
Rik Schaffer

Voice Talents

Crispin Freeman Hero
Jim Tasker Beliar
Keith Szarabajka Xardas
Clive Revill Rhobar
Greg Baldwin Zuben
Ron Canada Gorn
Malachi Throne Innos
Lloyd Sherr Diego
Robin Atkin Downes Milten
Dave Bitran Lester

Additional Voices

Brad Abrell
Joe Alaskey
Jack Angel
Gregg Berger
Steve Blum
Julianne Buescher
Joey Camen
Blaine Christine
Sean Donnellan
Jake Eberle
Quinton Flynn
Pat Fraley
Jay Gordon

Michael Gough

Marc Graue

Joe Hanna

Mark Ivanir

Nick Jameson

Bob Joles

Neil Kaplan

Peter Lurie

Danny Mann

Chuck McCann

Jim Meskimen

Matt Morton

Nolan North

Pat Pinney

Phil Proctor

Roger Rose

Charlie Schlatter

Dwight Schultz

Armin Shimerman

David Sobolov

Andre Sogliuzzo

Herschel Sparber

11.5.3 French

Translations

David Rocher
Pierre Gehenne
Valérie Madesclair

Casting & Recording by Around The Word

Manu Deroulers

Directeur Artistique

Marc Saez

Recording Studio

Dune Sound

Voice Talents

BAUDRIER Patrice Hero

DUMOND Philippe Beliar
DESSALLES Gérard Xardas
PELISSIER Christian Rhobar
LEDOZE Gabriel Zuben
LOBE Daniel Gorn
LEMARIE Sylvain Innos
Philippe CATOIRE Diego
MONGE Cyrille Milten
LE MINOUX Martial Lester

Additional Voices

Serge THIRIET
Jean Gabriel NORDMANN
Patrick OSMOND
Lionel ROBERT
Jacques BRUNET
Mostefa STITI
Roland TIMSIT
Jean François KOPF
Jo DOUMERG
Michel VIGNE
Bernard METREAU
Jean François AUPIED
Julien CIGANA
Emmanuel JACOMY
Gilles BLUMENFELD
Marc SAEZ
Eric ETCHEVERY
HOMS Nathalie
BIZOT Helene
Marc CASSO
Pierre BATON
Henry LABUSSIÈRE
Michel PAULIN
David KRUGER
Patrice RICCI
Vincent GRASS
Jean-Marc MAZELLA
Christophe ROUZAUD
Georges CAUDRON
Marc SAEZ
Xavier LEMAIRE

Paul BORNE
 Gilles MORVAN
 Jean BARNEY
 Samuel DEBURE
 Mathias KOZLOWSKI
 François SIENNER
 Pascal CASANOVA
 Michel BARBEY
 Benoit ALLEMANE
 José LUCCIONI
 Patrice MELENNEC
 Régis IVANOV
 Marc ALFOS
 David KRUGER

II.5.4 Italian

Translations

Raffaele Sarti and Team

II.5.5 Spanish

Translations & Recording

DI Multimedia

II.5.6 Audio

Postproduction

304000 medienkreationen

Sardsch Le Large
 Saint Classico

II.7 Various Credits

Special Catering

Steffen Lehne

Web Scout

Torge Dellert

II.8 Die Vogelfreyen (Promotion Group)



Akturus vom Ybbstale

Thomas Seitlinger

Der verrückte Ivan

Ivan Ertlov

Der Weltenrichter

Peter Eder

Probst Harald

Harald Jungwirth

Balthor der Beleibte

Peter Siedl

Die Hadsau

Markus Reutner

Elmarto

Martin Bachinger

Von Trollen Besungen

Hannes Gmeiner

Roland vom Blassenstein

Roland Hofbauer

Flik der Schelm

Philip Posch

II.9 Special Thanks To

Eika Aue
 Regy Clasen
 André Garstka
 Urban Heß
 Phyoung-Hwa In
 Philipp König
 Robin Loch
 Ai Momozawa
 Sascha Pieroth
 Hye-Jin Shin
 Sin-Wook Shin
 Megumi Sugihara
 Achim Barrenstein
 Nick Benjamin
 Michael Betz
 Rolf Birkholz
 Stephane Bittoun
 Bodo Henkel
 Frank Ciacynski
 Bert Franzke

Roy Fromlovitz
 Andreas Gröber
 Nina Hecklau
 Helge Heynold
 Nora Jokhosha
 Christian Jungwirth
 Christoph Kamcke
 Dieter Gring
 Wolff von Lindenau
 Peter Heusch
 Helmut Pottoff
 Sascha Rotermund
 Christian Schult
 Karl-Jürgen Sihler
 Kurt Spielmann
 Bert Stevens
 Eugen Tambosi
 Uwe Koschel
 Gero Wachholz
 Peter Wenke
 Christian Wewerka

ONLINE WELTEN

PRÄSENTIERT

Die Visa Card für Gamer



www.VISA-Welten.de

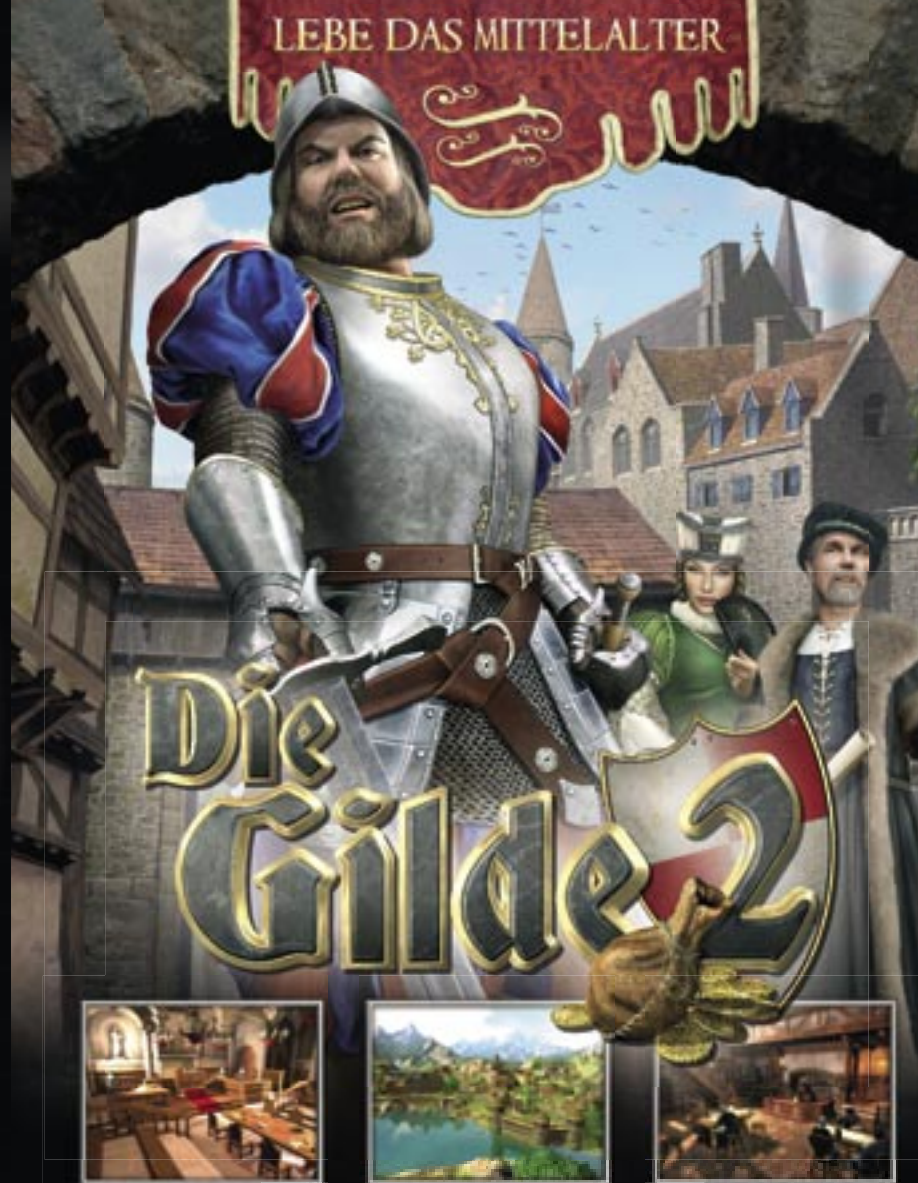
weltweit shoppen
weltweit online spielen
coole Motive auswählen*
ab 14 Jahre erhältlich*
ab 0,00€ Jahresgebühr*
Guthabenverzinsung

... UND VIELES MEHR!

www.OnlineWelten.com

Die ganze Welt der Games
News, Reviews, Previews, Gewinnspiele und
massig Fanseiten zu Deinem Spiel!

* unsere Prepaid Visa Card ist für Jugendliche zwischen 14-18 Jahre kostenlos



Empfohlen von

THE HISTORY CHANNEL



Jetzt erhältlich!
www.diegilde2.com

© 2006 by JoWood Productions Software AG, Pyramidenstr. 40, A-1040 Wien, Austria. (S) Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Giesenbergstr. 1, 6800 Hollen, Austria. Developed by iFHead Studios. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. All rights reserved.



Tastaturbefehle

1 - 0	Anlegen oder Benutzen eines Gegenstands in der Quick Slot Leiste
M	Schriftstücke
B	Buch der Zaubersprüche
I	Inventar
C	Charakterübersicht
L	Missionslog
W	
A S D oder ← ↓ →	Gehen/seitwärts Gehen
Q	Nach links drehen
E	Nach rechts drehen
ESC	Spielmenü
F5	Quicksave
F6	Save
F9	Quickload
F10	Load
Break G-Alt	Screenshot
[Waffe]	Ausgerüstete Waffe ziehen
Alt	Jump
↑ Shift	Laufen
Strg	Schleichen

Attacken (Mausbelegung)

Kurzer Klick links	Schnellangriff
Normaler Klick links	Standardangriff
Langer Klick links	Wuchtschlag
Halten rechts und kurzer Klick links	Schnellangriff aus Parieren heraus
Halten rechts und normaler Klick links	Zustechen bzw. Töten, wenn Gegner am Boden liegt
Springen und links klicken	Sprungattacke
Halten rechts	Parieren