



## Gesundheitsinformationen

Achten Sie darauf, pro Stunde Spielzeit etwa 15 Minuten Pause zu machen. Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen. Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum und halten Sie den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm. Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Befragen Sie einen Arzt, bevor Sie ein Videospiel benutzen, wenn bei Ihnen Epilepsie vorliegt. Falls beim Spielen die folgenden Symptome auftreten, unterbrechen Sie augenblicklich das Spiel und fordern Sie ärztliche Hilfe an: verändertes Sehvermögen, Schwindelgefühl, Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung und/oder Krämpfe.



Dieses Spiel lässt sich in guter Qualität auf jeder Hardware ausführen, die die Minimalspezifikationen erfüllt. Dennoch haben wir uns in Zusammenarbeit mit NVIDIA besonders bemüht, bei der Ausführung des Spiels auf NVIDIA-Hardware optimale Ergebnisse zu erzielen, ohne dass dazu irgendwelche Anpassungen erforderlich sind.





## Standard-Spielsteuerung

### Menüsteuerung

Hinweis: Verwenden Sie zum Anpassen der Steuerungseinstellungen das separate Konfigurationsprogramm.

W	Eine Option nach oben.
S	Eine Option nach unten.
A	Eine Option nach links.
D	Eine Option nach rechts.
(Aktion1) Linke Maustaste	Option auswählen.



## Nahkampf-Steuerung



### Bewegungssteuerung



W	In die Bildschirmebene hinein bewegen.
S	In Richtung Kamera bewegen.
A	Nach links bewegen.
D	Nach rechts bewegen.
(Aktion1) Linke Maustaste	Mit einer anderen Spielfigur reden; Objekte untersuchen.
I, 2, 3, 4	Shortcut-Objekte.
Q	Kurzmenü.
F1	Nächste Spielfigur.
F2	Vorherige Spielfigur.
Esc / M	Spiel anhalten.
Esc	Pausar la partida.
Umschalttaste	Gehen.

W	In die Bildschirmebene hinein bewegen.
S	In Richtung Kamera bewegen. (mit Leertaste): Rückwärtssalto.
A	Nach links bewegen. (mit Leertaste): nach links rollen.
D	Nach rechts bewegen. (mit Leertaste): nach rechts rollen.
(Aktion1) Linke Maustaste	Senkrechten Angriff einleiten.
(Aktion2) Rechte Maustaste	Waagerechten Angriff einleiten.
Mausrad	Zwischen den Waffen wechseln.
I, 2, 3, 4	Shortcut-Objekte.
Leertaste	Schild hochhalten (Nahkampf); Rolle/Rückwärtssalto bei gleichzeitigem Drücken von S, A oder D.
R	Mehrere Feinde schlagen.
Q	Kurzmenü.
F1	Nächste Spielfigur.
F2	Vorherige Spielfigur.
Esc / M	Spiel anhalten.
Umschalttaste	Gehen.

## Fernkampf-Steuerung



W	In die Bildschirmebene hinein bewegen.
S	In Richtung Kamera bewegen.
A	Nach links bewegen.
D	Nach rechts bewegen.
(Aktion 1) Linke Maustaste	Senkrechten Angriff einleiten.
Mausrad	Zwischen den Waffen wechseln.
I, 2, 3, 4	Shortcut-Objekte.
R	Mehrere Feinde schlagen.
Q	Kurzmenü.
F1	Nächste Spielfigur.
F2	Vorherige Spielfigur.
Esc M	Spiel anhalten.
Umschalttaste	Gehen.

## Licht und Schatten

Königin Lusica of Haskilia wurde in einer friedlicheren Zeit in die königliche Familie von Illumina hineingeboren. Sie hatte jedoch keinen Vater und ihre Mutter war so krank, dass sie sich nicht um ihre Tochter kümmern konnte, worunter sie privat sehr litt. Und nun wird ihre Herrschaft von dem Krieg überschattet, der in diesem einst friedlichen Land wütet.

Die verständlicherweise verbitterte Lusica richtete ihren Ärger auf die Eindringlinge aus Akloria, gegen die sie mit all ihrer nicht zu unterschätzenden Macht das Königreich verteidigen will.

Dabei hilft ihr eine Gruppe von Freunden, die sich im Namen ihrer Königin zusammengefunden haben. Auf ihrer Reise werden sie auf altehrwürdige Götter, urzeitliche Wunder und fabelhafte Erfindungen treffen. Dabei kommen sie aber auch ständig mit ihren Feinden und deren verräterischen Listen in Berührung. Ein wachsamer Blick ist also lebenswichtig und kann helfen, wichtige Hinweise zu entdecken. Auf ihrem Weg durch Schatten und Licht entdecken die Kameraden, dass Licht und Schatten mehr gemeinsam haben, als sie sich vorzustellen gewagt hätten...

## Die heidenhaften Gefährten

### Tal

Die Zukunft der Welt liegt allein in den Händen der vier Spielfiguren (SF) — auch wenn sie sich dessen noch nicht bewusst sind. Während sein Vater die Familie verlassen hat, um bei der Armee zu arbeiten, hat der Krieg Tals Mutter und seinem jüngeren Bruder das Leben gekostet. Seine Jugend war vom Krieg, dem Treuebruch seines Vaters und dem Dahinscheiden seiner nächsten Angehörigen überschattet. Aus diesem Grunde verspürt Tal das brennende Verlangen, seinen Eifer als Soldat unter Beweis zu stellen und sich den Respekt seines Vaters zu verdienen. Daher schloss sich Tal gleich nach dem Abschluss der Militärschule der Elitegarde von Illumina an, die keinem Geringeren als seinem entfremdeten Vater, General Arlo unterstellt ist.

### Spezialität

Tals Spezialität ist seine Stärke. Er ist ein harter Bursche, der seine Muskeln einzusetzen weiß, wenn sich ihm Hindernisse entgegenstellen.

### Ailish

Zauberei ist in Haskilia nichts Besonderes. Doch wenige können so geschickt damit umgehen wie Prinzessin Ailish. Die Zauberkraft, über die sie bereits als Kind verfügte, hat im Verlauf ihrer 19 Lebensjahre noch weiter zugenommen. Zwar ist sie im Schloss von Illumina mit ihrer Mutter, Königin Lusica, glücklich — umso mehr, als sie dem hübschen Tal beim Training im Hof zusehen kann. Doch schon bald wird der sich ausbreitende Krieg ihre Zauberkräfte und Vaterlandsliebe auf die Probe stellen.

### Spezialität

Ailishes Spezialität ist der magische Blick. Sie kann auf einer magischen Ebene Dinge wahrnehmen, die anderen verborgen bleiben, was besonders in dunklen Zeiten von Nutzen ist. Sie kann außerdem in der Ego-Perspektive Gegenstände verschwinden und erscheinen lassen.

Hinweis: Um Gegenstände zu entdecken oder verdecken, müssen Sie in die Ego-Perspektive wechseln, auf das Objekt zielen und drücken.

## Buki

Buki ist ein exotisches Mischwesen, halb Tier, halb Mensch. Als solches hat sie weitauß schärfer Sinne und Instinkte als normale Menschen. Doch gerade aufgrund dieser Unterschiede ist sie wie die meisten ihrer Art den Menschen gegenüber recht misstrauisch. Sie wurde dennoch im Zuge ihrer Tätigkeit als Botschafterin zum Schloss von Illumina entsandt, wo sie ihren Scharfsinn und ihre Raffinesse gut gebrauchen kann.

## Spezialität

Bukis Spezialität sind ihre Kletterkrallen. Sie kann mühelos an Wänden hoch- und entlangklettern und dadurch Stellen erreichen, die für andere unerreichbar sind.

## Elco

Es ist gemeinhin bekannt, dass Elco für einen 24-jährigen sehr weise ist. Durch einen unglücklichen Unfall hat er einen Arm verloren. Durch dieses Unglück hat er seinen enormen Forschungsdrang entwickelt. Als er noch jung an Jahren war, entdeckte er, dass einige Riesenkristalle große Zauberkräfte besitzen. Danach begann Elco, mit der Entschlossenheit und Präzision eines geborenen Wissenschaftlers an der Umsetzung dieser Kräfte zu arbeiten. Zur Zeit entwickelt er einen „Friedensschild“, um Illumina vor den Angreifern zu schützen...

## Spezialität

Elcos Spezialität ist sein Rakettentornister. Damit kann er problemlos Felsspalten überqueren und an Orte fliegen, die anderen nicht zugänglich sind. Er muss dafür nur genug Raketentreibstoff haben.

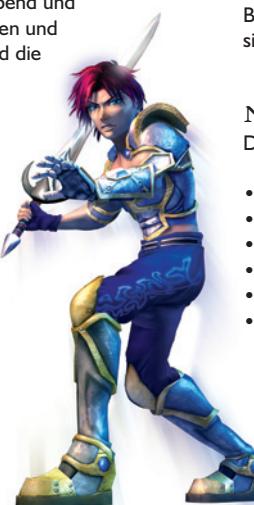
## Weften

## Haskilia

Die Bürger des glanzvollen Imperiums von Haskilia waren lange Zeit wohlhabend und zufrieden. Als aber die skrupellosen Krieger Aklorias in das Königreich einfielen und alle unschuldigen Bürger niedermetzten, die ihnen über den Weg liefen, sind die Bürger des Imperiums nur noch damit beschäftigt, um Ihr nacktes Leben zu kämpfen. Die Armee von Haskilia wird nun einberufen, um die Bürger des Königreichs vor den Kriegern Aklorias zu schützen, die derzeit das Land verwüsten.

## Schloss von Illumina

Von ihrem Schloss in der Hauptstadt Illuminas aus regiert Königin Lusica trotz des wütenden Krieges mit geschickter Hand. Sie werden gelegentlich der königlichen Feste einen Besuch abstatten müssen, um dort Ihre Vorräte aufzufüllen, sich neu zu formieren, oder um eine Audienz bei der Königin zu bitten. Jeder Entdecker kann solche grundsätzlichen Pflichten erfüllen. Ein wahrer Abenteurer sollte aber in der Lage sein, hinter den dicken Steinmauern noch das ein oder andere Geheimnis zu entdecken.



## Das Ackerland von Illumina

Hinter den schützenden Mauern des Schlosses von Illumina liegt eine viele Hektar große ländliche Idylle. Die Streitmächte von Akloria haben diese einst beschauliche Landschaft in ein brennendes Schlachtfeld verwandelt. Das Durchqueren dieser Region gilt als unsicher, da die Reisenden ständig auf Hinterhalte gefasst sein müssen.

## Nueuo Brightwater

Dieses bisher vom Krieg verschont gebliebene Dorf am Meer ist immer noch ein beliebter Urlaubsort für große Teile des Hofstaates. Hier kann man sich nach einer beschwerlichen Überlandreise im örtlichen Gasthof ausruhen und seine Vorräte auffüllen. Versäumen Sie es nicht, mit den vielen verschiedenenartigen Einwohnern des Dorfes zu sprechen, da diese ihnen sicher nützliche Informationen mitzuteilen haben.

## Akloria

In der dunklen Welt der Eindringlinge aus Akloria liegt Cyantine Citadel, Devil's Belch Canyon sowie einer Reihe anderer fremdartiger Orte, die düster und bedrohlich, und doch seltsam vertraut aussehen...

## Das Reich der Schatten

Dieser unheilvolle Ort ist ein Heiligtum der Anthropomorphen, einer Rasse mit halb menschlichen, halb tierischen Zügen. In dieser erschreckend bekannt wirkenden Welt werden Sie die Geheimnisse von Durani-Mo aufdecken und das Grab von Farex Lore finden. Sehen Sie sich jeden, den Sie dort treffen, gut an. Durch die Beobachtung erfahren Sie unter Umständen etwas Unerwartetes über sich selbst.

## Erforschen

## Orientierung

Bei Sudeki™ gibt es zwei Arten von Karten, die Ihnen bei der Orientierung behilflich sind: die Navigationskarte und die Weltkarten.

## Navigationskarte

Die Navigationskarte erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms.

- Gelbe Linie: die Blickrichtung Ihrer Spielfigur
- Purpurrote Punkte: die anderen Mitglieder der Gruppe
- Gelber Pfeil: der Ort, an dem Sie das Feld betreten haben
- Grüne Punkte: Freunde
- Rote Punkte: Feinde
- Weißer Pfeil: Richtung der Hauptmission



## Weltkarte



Anhand der Weltkarten können Sie herausfinden, wo Sie sich befinden und wohin Sie sich bewegen.

### Zum Betrachten der Weltkarten

1. Drücken Sie M, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Markieren Sie in der Optionsleiste unten in der Anzeige die Option „Weltkarten“ und drücken Sie
3. Markieren Sie im Weltkarten-Menü die gewünschte Karte und drücken Sie
4. Mit W, S, A und D können Sie auf der Karte umherscrollen und sich verschiedene Kartenbereiche ansehen.



Gasthaus



Kamo-Laden



Schmied



Händler



## Das Missions-Protokoll



Bei Ihren Abenteuern durch Sudeki sollten Sie von Zeit zu Zeit einen Blick in Ihr Missions-Protokoll werfen, um sich die Aufgabe ins Gedächtnis zu rufen, die Sie erfüllen müssen. Ihre erste Mission erhalten Sie beim Anfangstutorium.



### Zum Betrachten des Missions-Protokolls

1. Drücken Sie M, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Markieren Sie in der Optionsleiste unten in der Anzeige die Option „Missions-Protokoll“ und drücken Sie



## Speicherpunkte

Die Bücher, die Sie in Sudeki finden, stellen Speicherpunkte dar. Um ein Spiel abzuspeichern, müssen Sie zu einem Buch laufen und drücken.

## Sammeeln von Gegenständen



Alles, was Sie in Sudeki finden, dient einem bestimmten Zweck. Manchmal werden Sie Gegenstände finden, die Sie nicht unmittelbar zuordnen können. Nehmen Sie diese aber trotzdem an sich. Es ist sehr gut möglich, dass Sie die betreffenden Objekte später brauchen.

### Zum Aufsammeln eines Objektes

Bewegen Sie Ihre Spielfigur auf die Position des Gegenstands. Der Gegenstand wird automatisch zu den Vorräten der Spielfigur hinzugefügt.



**Check**

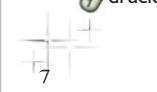
Vergessen Sie nicht, das Prüfsymbol in der linken unteren Ecke des Bildschirms zu beobachten. Wenn es auftaucht, gibt es in der Nähe etwas zu untersuchen, aufzusammeln, oder zu zerstören.



## Tauschen und Kaufen



Sehen Sie sich genau an, welche Gegenstände Sie auf Ihrem Weg durch das Spiel gesammelt haben. Einige der Gegenstände können Sie bei Händlern gegen Gulden eintauschen, mit denen Sie wiederum in den Läden vor Ort hervorragende Ausrüstungsgegenstände kaufen können. Vergessen Sie nicht, Ihren Vorrat an Arzneitrink und anderen nützlichen Gegenständen aufzustocken, wenn Sie Händler oder Läden sehen. Denken Sie auch daran, dass fahrende Händler bessere Angebote machen als die Händler in der Stadt.



### Zum Untersuchen von Wertgegenständen

1. Drücken Sie M, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Markieren Sie in der Optionsleiste die Option „Wertgegenstände“ und drücken Sie

### Zum Tauschen oder Kaufen

- Nähern Sie sich dem Händler und drücken Sie , um mit ihm zu sprechen.

## Einstellung der Spieoptionen



Sie können die Spieoptionen wie Musiklautstärke, Textgeschwindigkeit und Kameraperspektiven über das Hauptmenü einstellen.





## Zum Ändern der Spieleinstellungen

1. Drücken Sie M, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Markieren Sie den Menüpunkt „Optionen“ in der Optionsleiste und drücken Sie .
3. Scrollen Sie im Optionsmenü nach oben oder unten, bis das einzustellende Objekt markiert ist und scrollen Sie dann nach links oder rechts, um die Option zu ändern.

Hinweis: Durch Drücken von  erhalten Sie weitere Informationen zu den einzelnen Optionen.



## Die Menüs

Sie beginnen Ihre Mission mit einigen für Abenteurer nützlichen Objekten und Fähigkeiten. Mit der Zeit kommen aber weitere Waffen, Geld sowie Wertgegenstände dazu. Sie gelangen auf zwei Wegen zu diesen Gegenständen: über das Kurzmenü und das Hauptmenü.

### Kurzmenü

Nutzen Sie das Kurzmenü, wenn es im Spiel eng wird. Dadurch verlangsamt sich das Spiel. Außerdem gelangen Sie über das Kurzmenü direkt zu den am häufigsten im Kampf benötigten Objekten wie Waffen, K.I.-Einstellungen, Gegenständen, Fähigkeiten und Energieschlägen. Wenn Sie beispielsweise schnell einen Energieschlag oder ein Smaragd-Wundermittel benötigen, können Sie diese direkt aufrufen.

Hinweis: Auf die meisten während des Kampfes durch das Kurzmenü abrufbaren Objekte können Sie auch über das Hauptmenü zugreifen, wenn Sie nicht in einen Kampf verwickelt sind.

### Zum Verwenden eines Kurzmenü-Objekts

1. Drücken Sie Q, um das Kurzmenü aufzurufen.
2. Scrollen Sie durch die Objektliste oben im Kurzmenü.
3. Drücken Sie , um ein Objekt zu verwenden.

Hinweis: Diese Funktion verlangsamt das Spiel. Sie steht immer zur Verfügung. Am nützlichsten ist sie jedoch bei Kämpfen.

### Hauptmenü

Verwenden Sie das Hauptmenü, wenn Sie nicht in einen Kampf verwickelt sind. Das Spiel wird angehalten und Sie erhalten weitere Spieloptionen zur Auswahl.

### Zum Verwenden eines Hauptmenü-Objekts

1. Pulse la tecla M para ver el menú Principal.
2. Desplácese por las opciones de la barra de Opciones.

3. Drücken Sie , um ein Objekt auszuwählen.

Hinweis: Durch diese Funktion wird das Spiel angehalten. Sie steht nur zur Verfügung, wenn Sie sich nicht in einer Kampfsituation befinden.



Mit fortschreitendem Spielerlauf werden Sie Ihre Figuren immer wieder mit neuen und besseren Waffen, Zaubersprüchen und Objekten ausstatten müssen. Wenn Sie zum Beispiel das Mammutzahn-Schwert gerade gefunden haben, werden Sie es gegen das weniger durchschlagende Rekrutenschwert eintauschen wollen. Dies funktioniert folgendermaßen:

### Zum Ausrüsten Ihrer Spielfigur

1. Drücken Sie Q, um das Kurzmenü aufzurufen.
2. Scrollen Sie nach links oder rechts, um ein Objekt der Optionsleiste oben im Bildschirm zu markieren und drücken Sie , um die entsprechende Kategorie auszuwählen (zum Beispiel: Waffen).
3. Scrollen Sie nach oben oder unten, bis die betreffende Waffe (beispielsweise das Mammutzahn-Schwert) markiert ist und drücken Sie , um die Figur damit auszustatten.

### Verzaubern von Waffen oder Rüstung

Sie können die Effektivität von Waffen und Rüstung erhöhen, indem Sie sich vom Schmied Zauberunen darauf einbrennen lassen. Schmiede finden Sie in Städten und Dörfern.

Hinweis: Runde Runen sind größer und wirkungsvoller als kleine viereckige. Probieren Sie verschiedene Runenkombinationen aus, um selbst Ihre persönlichen einzigartigen Waffen zu schaffen.

### Zum Verzaubern eines Objektes

1. Finden Sie einen Schmied und sprechen Sie mit ihm. Fragen Sie ihn nach einem Zauberspruch (drücken Sie .
2. Im Schmiedmenü können Sie durch Drücken von W und S die Waffe oder Rüstung markieren, die Sie verzaubern möchten. Drücken Sie im Anschluss .
3. Mit W und S können Sie zwischen den zur Verfügung stehenden Runen umschalten. Jede Rune hat ihren Preis. Vergewissern Sie sich also, ob Sie genug Gulden bei sich haben, um die gewünschte Rune zu erwerben.
4. Wählen Sie mit  die Rune, die Sie sich auf Ihre Waffe oder Rüstung brennen lassen möchten.
5. Wenn auf der Waffe oder Rüstung mehrere Runen Platz haben, können Sie einen Platz für eine weitere Rune markieren und die Auswahl mit  bestätigen.



## Shortcut-Objekte

Auf Ihrer Abenteuerreise werden Sie so nützliche Objekte wie Heilsalben und Gegenmittel gegen Gifte sammeln. Sie können nachher diese Objekte am einfachsten aufrufen, indem Sie diese zu Shortcut-Objekten machen, indem Sie ihnen Nummertasten zuordnen. Es können bis zu vier Shortcut-Objekte erstellt werden.



## Zum Erstellen von Shortcut-Objekten

1. Drücken Sie M, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Markieren Sie in der Optionsleiste die Option „Objekte“ und drücken Sie .
3. Scrollen Sie in der Liste des Objektmenüs bis zu dem Objekt, dem Sie eine Nummertaste (1 - 4) zuweisen möchten und drücken Sie .
4. Ihr neues Shortcut-Objekt erscheint oben in der Objektliste als eines von vier Objekten.



## Kämpfen

Nicht alle Kampfstrategien funktionieren gleich gut. Glücklicherweise verfügen Sie und Ihre Freunde aber über viele unterschiedliche Talente. Ailish zieht Zauberangriffe aus der Distanz vor, während Tal lieber im Nahkampf sein Talent im Umgang mit dem Schwert unter Beweis stellt. Unten sind verschiedene Kampftaktiken mit den jeweiligen darin am geschicktesten Spielfiguren aufgelistet:

Hinweis: Vergessen Sie nicht, nach Möglichkeiten Ausschau zu halten, Ihre Rüstung mit Runen oder Sprüchen zu verstärken.

## Nahkampfangriff

Sind böse Mächte in Ihrer Nähe? Bei einem Nahkampfangriff wird den Akloria-Kriegern das Grinsen schnell vergehen. Bei dieser Angriffsart werden Schwerter, Krallen und sonstige Nahkampfwaffen verwendet. Sie funktioniert am besten bei Feinden in unmittelbarer Nähe.

## Nahkampf-Spezialisten: Tal und Buki.

	Einleiten eines senkrechten Nahkampfangriffs
	Einleiten eines waagerechten Nahkampfangriffs
R	Rundumschlag gegen mehrere Feinde gleichzeitig

## Combo-Schläge

Wie im ersten Sudeki-Tutorium zu sehen ist, verfügen die Nahkampf-Spezialisten Tal und Buki über spezielle Kombinationsbewegungen, die verschieden große Schäden bei einem oder mehreren Gegnern anrichten. Um erfolgreich einen Combo-Schlag durchzuführen, müssen Sie in bestimmten in der Combo-Leiste angegebenen zeitlichen Abständen drei Tasten hintereinander drücken (diese sind in der folgenden Tabelle aufgelistet).

## Die Combo-Leiste



Die Combo-Leiste wird beim Nahkampf in der linken unteren Ecke sichtbar und gibt den Zeitpunkt zum Drücken der Combo-Tasten an. Wenn die einzelnen Kreise in der Combo-Leiste blau leuchten, müssen Sie die jeweils nächste Taste drücken. Wird die nächste Taste nicht zum richtigen Zeitpunkt betätigt, erscheint ein rotes X innerhalb des Kreises und der Combo-Schlag muss wieder neu aufgebaut werden.

## Combo-Schläge mit Tal und Buki



	Stich	Tal	Blitzstoß
	360 Grad-Angriff	Buki	Tritt „Feuerwolf“
	Drehsprung-Angriff	Tal	Peitschenhaken
	Langsamer Drehangriff	Buki	Fußtritt „Glückskranich“
	Jonglierbewegung*	Tal	Aurora-Sense
	Jonglierbewegung*	Buki	Faustschlag „Jagdfalke“
	Jonglierbewegung*	Tal	Taifun-Schlitzer
	Jonglierbewegung*	Buki	„Tanzende Weidenroute“
	Stoß-Angriff	Tal	Tornado-Drehung
	Gedrehter Lähmangriff	Buki	Wilder Zaubertiger
	Gedrehter Lähmangriff	Tal	Klingenschimäre
	Gedrehter Lähmangriff	Buki	Orchideen-Schmettertritt
	Gedrehter Lähmangriff	Tal	„Schere des wilden Skorpions“
	Gedrehter Lähmangriff	Buki	Schmetternder Wirbelwind
	Gedrehter Lähmangriff	Tal	Wirbelnder Schwertschlag

\*dies sind „Jonglierbewegungen“. Die Endbewegung der Schlagfolge kann durch wiederholtes Drücken der letzten Taste bis zu drei Mal wiederholt werden.



## Fernkampf

Manchmal ist es geschickter, aus der Distanz anzugreifen. Vor allem dann, wenn der Feind Ihnen entweder zahlenmäßig oder kampftechnisch überlegen ist. Fernkampf-Spezialisten ziehen Pistolen, Zauberstäbe und Zaubersprüche vor.

Beim Ausführen von Angriffen aus der Distanz leert sich die purpurrote Fernkampf-Mesleiste. Die Leiste füllt sich normalerweise mit der Zeit wieder. Bei manchen Waffen muss sie aber den Nullpunkt erreicht haben, um wieder aufgeladen zu werden.

### Fernkampf-Spezialisten: Ailish und Elco.

	Abgeben eines Schusses
R	Mehrere Feinde schlagen



## Energieschläge

Jede Spielfigur kann zwei Arten von Energieschlägen erwerben – einen Statusschlag oder einen Zerstörungsschlag. Energieschlag-Spezialisten: Energieschläge sind allen SF zugänglich.

### Die ESP-Leiste

Um einen Energieschlag auszuführen, muss Ihre Spielfigur genug Energieschlag-Punkte (ESP) besitzen. Eine silbern gefärbte ESP-Leiste gibt an, dass Sie 100 ESP besitzen – gerade genug, um einen einzelnen Statusschlag auszuführen. Wenn die Leiste sich golden färbt, verfügen Sie über 200 ESP, womit Sie entweder zwei Statusschläge oder einen einzelnen Zerstörungsschlag abgeben können. Die ersten Energieschläge, die Sie erhalten, sind in der Regel die teureren Zerstörungsschläge, für deren Ausführung Sie eine goldene ESP-Leiste benötigen.

Hinweis: Das Ausführen eines Energieschlags reduziert Ihre ESP. Die Leiste füllt sich wieder, wenn Sie Feinde töten oder im Kampf selbst Schläge einstecken.

### Zum Einseiten eines Energieschlags

1. Überprüfen Sie, ob Ihre ESP-Leiste gefüllt ist.
2. Drücken Sie die Leertaste, um das Kurzmenü aufzurufen.
3. Scrollen Sie bis zur Option „Energieschläge“.
4. Markieren Sie in der Liste einen Energieschlag und drücken Sie

## Monster



Sie haben vielleicht mittlerweile schon herausgefunden, dass es im Spiel eine Menge Ungeziefer gibt, das einzig und allein den Zweck verfolgt, Ihnen das Leben schwer zu machen und Ihren Erfolg zu vereiteln. Genauere Informationen zu diesen Plagegeistern erhalten Sie im Monsterhandbuch des Hauptmenüs. Jedes durch Sie erschlagene Monster taucht zusammen mit einer Auflistung seiner Stärken und Schwächen im Handbuch auf.



### Einstellung des Verhaltens Ihrer Spielfiguren



Sie können sich eine effektive Kampftruppe aufbauen, indem Sie das Kampfverhalten Ihrer Helden festlegen. So können Sie beispielsweise Tal auf aggressives Angriffsverhalten einstellen, während Sie Ailish zur gleichen Zeit ihren Zauberstab schwingen lassen. Die Einstellung erfolgt über die Anpassung der K.I. (künstlichen Intelligenz) der Figuren.

Für jede Figur gibt es drei Einstellungen:

- **Angriff** - Angriff ohne Rücksicht auf Verluste.
- **Verteidigung** - Angriff jedes Feindes, der die leitende Spielfigur bedroht.
- **Rückzug** - Vermeiden von Gefechten um jeden Preis.

### Zum Einstellen der K.I. einer Figur

1. Drücken Sie die Leertaste, um das Kurzmenü aufzurufen.
2. Scrollen Sie nach links oder rechts, um oben in der Anzeige die Option „K.I.-Einstellung“ zu markieren.
3. Scrollen Sie nach oben oder unten, bis die Figur markiert ist, bei der Sie Einstellungen vornehmen möchten. Drücken Sie
4. Scrollen Sie in der Liste nach oben und unten, um sich die verschiedenen Eigenschaften anzusehen und drücken Sie um die gewählte Eigenschaft für die betreffende Figur festzulegen.

Hinweis: Es kann pro Figur immer nur ein K.I.-Verhalten eingestellt werden. Zum Beispiel kann Buki entweder angreifen oder verteidigen, aber nicht beides gleichzeitig tun.

### Wechsel zwischen den Figuren

Ein Held kämpft selten allein. Tal, Ailish, Buki und Elco bilden ein Team und Sie werden feststellen, dass auf den Missionen jedes Teammitglied seinen eigenen wertvollen Beitrag leistet. In manchen Situationen ist beispielsweise Ailishes Zauberangriff aus der Distanz eine bessere Methode als Tals Schwertangriff. Genauso ist Elcos Rakettentornister zur Überwindung mancher Hindernisse besser geeignet als Bukis Krallen. Achten Sie also darauf, dass Sie immer die für die jeweilige Situation am besten geeignete Spielfigur auswählen.

## Zum Umschalten zwischen den Figuren

- Drücken Sie F1 oder F2.

## Gesundheit und Heilen

 Der Gesundheitszustand einer Spielfigur wird in der grünen TP-Leiste links neben ihrem Bild angezeigt. Verfügt die Figur nur noch über wenig Energie oder ist sie schwer verletzt, sollten Sie einen Augenblick lang stehen bleiben und ein Heilmittel einnehmen, bevor Sie weiterspielen. Manchmal erhalten Sie auf Ihrer Reise durch das Töten von Feinden Heiltränke. Wenn Sie einige Gulden übrig haben, können Sie von einem Händler Heiltränke kaufen. Auch mit einigen Zaubersprüchen können Verletzungen geheilt werden. Das selbe gilt für Ruhepausen in Gasthäusern.

## Zum Heilen einer Spielfigur

1. Drücken Sie F1 oder F2, um zu der Figur umzuschalten, die nur noch wenige TP hat.
2. Drücken Sie Q, um das Kurzmenü aufzurufen.
3. Scrollen Sie zu einem Heilobjekt oder Zauberspruch und drücken Sie .

Hinweis: Ein heilender Zauberspruch kann nur während des Kampes angewandt werden.

## Statuseffekte

 Einige Ihrer Feinde leiten Statuseffekt-Angriffe ein, die den „Status“ Ihrer Spielfigur beeinträchtigen. Sie können Ihrerseits ebenso den Status Ihrer Feinde beeinträchtigen, indem Sie Runen für Ihre Waffen und Rüstung erwerben.

Es gibt auch vorteilhafte Statuseffekte. Sie können zum Beispiel Objekte (wie etwa Wundermittel) sammeln, die Sie immun gegen schädliche Statuseffekte (wie z. B. Gift) machen oder welche die Fähigkeiten Ihrer Begleiter optimieren.

Ein schwarz-weißes Statuseffekt-Symbol gibt an, dass Sie im Moment gegen die betreffende Art von Effekt immun sind.

Hinweis: Die Dauer eines Statuseffekts hängt vom Geist der Spielfigur ab, die ihn ausgesendet hat. Je stärker ihr Geist ist, umso länger dauert der Statuseffekt an und umso mehr Schaden bzw. wohltuender Zauber geht von ihm aus.

	Auftrieb	Richtet während des Kampfes beim Gegner doppelten Schaden an. (Waffenschaden eingeschlossen)
	Fluch	Verdoppelt während eines Kampfes den beim Zielobjekt verursachten Schaden.
	Erstarrung	Macht während des Kampfes das Zielobjekt bewegungsunfähig und sorgt dafür, dass es das volle Ausmaß des Schadens abbekommt.
	Beschleunigung	Verdoppelt die Geschwindigkeit der Bewegungen des Zielobjektes.
	Gift	Verursacht beim Zielobjekt Schäden über eine gewisse Zeitspanne.
	Schutz	Halbiert bei Kämpfen die Auswirkung der Schäden auf das Zielobjekt.
	Regen	Führt zur Regeneration der TP des Zielobjektes (die Zahl der wiedererlangten TP und die Wirkungsdauer hängen vom Geist des Zielobjektes ab).
	Verlangsamung	Verlangsamt die Bewegungen des Zielobjektes.
	Schwächung	Führt dazu, dass das Zielobjekt während des Kampfes nur halben Schaden anrichten kann.

## Aufwertung der Spielfiguren

 In Sudeki beginnt jede Spielfigur mit einer Grundlage an statistischen Werten. Im Spielverlauf bekommen Sie Erfahrungspunkte (EP), indem Sie Monster töten, Missionen erledigen und Rätsel lösen. Wenn Sie genug EP erreicht haben, um in den nächsten Level zu kommen, bekommen Sie zusätzlich noch Aufwertungspunkte (AP). Sie können Ihre Spielfigur aufwerten, indem Sie diese AP im Aufwertungsmenü für Eigenschaften und Fähigkeiten verwenden. Die Zahl der EP, die eine Spielfigur zum Erreichen des nächsten Levels benötigt, wird im Hauptmenü angezeigt.

 Hinweis: Denken Sie daran, die Optionsleiste unten im Hauptmenü zu konsultieren, wenn Sie in den nächsten Level gelangen. Wenn Sie neue Objekte erhalten, erscheint neben dem Kategorie-Symbol ein grünes Plus.



## Eigenschaften

Im Idealfall verfügen Ihre Spielfiguren über ein ausgewogenes Verhältnis folgender Eigenschaften (die auch im Hauptmenü neben der Spielfigur sichtbar sind):

- Gesundheit:** Diese wird in Trefferpunkten (TP) angegeben. Je der Wert ist, desto mehr Schäden hält die Figur aus. Sie können den Gesundheitszustand verbessern, indem Sie im Aufwertungsmenü Eigenschaften erwerben..
- Fähigkeit:** Diese wird in Fähigkeitspunkten (FP) angegeben und beeinflusst die Anzahl der Spezial-Schläge, die Ihre Figur abgeben kann. Wenn Sie sich mit AP Fähigkeiten kaufen, steigt die Zahl der FP Ihrer Figur. Das Ausführen von Spezial-Schlägen kostet FP; durch Pausen in Gasthöfen und das Verwenden von Tränken können die FP wieder aufgefüllt werden.
- Kraft:** Diese erhöht die Effektivität Ihrer Figur im Nah- und Fernkampf.
- Geist:** Dieser erhöht die Dauer und Schadenswirkung der Spezial-Schläge Ihrer Spielfiguren, die Stärke der herbeigerufenen Wesen sowie die Heilleistung der Figuren.



## Fähigkeiten

Neben ihren natürlichen Talenten verfügen Tal, Ailish, Elco und Buki jeweils über einzigartige Fähigkeiten, welche Sie zur Verbesserung Ihrer Kampftaktik dazukaufen können. Die Fähigkeiten erlauben das Ausführen von Spezialangriffen, die als Spezial-Schläge bezeichnet werden. Durch Spezial-Schläge werden Fähigkeitspunkte (FP) verbraucht. Daher können Sie nur eine begrenzte Zahl dieser Schläge ausführen, bevor Sie mit Hilfe von Tränken oder Pausen in Gasthöfen Ihre Reserven wieder auffüllen müssen. Einige der Spezial-Schläge Ihrer Nahkampf-Spezialisten Tal und Buki können gelenkt werden. Andere Spezial-Schläge wiederum, wie etwa das Heilen, wirken sich auf alle Gruppenmitglieder aus.

Hinweis: Die Figuren können weder angegriffen werden noch Schaden nehmen, während sie Spezial-Schläge ausführen. Je stärker der Geist Ihrer Spielfigur ist, umso länger dauert die Wirkung der Spezial-Schläge an und umso größere Schäden können bewirkt werden.

Zum Aufwerten einer Spielfigur (Kauf von Eigenschaften und Fähigkeiten)

1. Drücken Sie M, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Scrollen Sie nach links oder rechts, um die Aufwertungsoption der Spielfigur in der Optionsleiste auszuwählen und drücken Sie
3. Scrollen Sie im Aufwertungsmenü nach oben und unten, um die Informationen zu den verfügbaren Eigenschaften und Fähigkeiten (Wert der Steigerung, erforderlicher Level, Beschreibung, usw.) aufzurufen.
4. Markieren Sie die Eigenschaft oder Fähigkeit, die Sie erwerben möchten, und drücken Sie

Hinweis: Sie können Ihre Spielfigur während des Kampfes nicht aufwerten.



## DAS ABENTEUER KANN BEGINNEN...

Wenn Ungeheuer unschuldiges Blut vergießen,  
Werden vier Helden sich gegen sie zusammenschließen.  
Doch wird Licht zu Schatten und Schatten zu Licht,  
Kommen auch deiner Seele schattige Täler in Sicht.

## BEGRENZTE GARANTIE

ZOO Digital Publishing übernimmt keine Garantien mit ausdrücklichen oder implizierten Bedingungen oder Darstellungen bezüglich des Handbuchs, seiner Qualität, Handelsüblichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Dieses Handbuch wird im gegenwärtigen Zustand geliefert und war korrekt zum Zeitpunkt des Drucks. ZOO Digital Publishing übernimmt bestimmte begrenzte Garantien bezüglich der Software und des Mediums, auf dem die Software gespeichert ist. In keinem Fall übernimmt ZOO Digital Publishing Haftung für spezielle, indirekte oder Folgeverluste oder -schäden, die von Daten, die bei Gebrauch oder nicht möglichem Gebrauch der Software entstehen, verursacht werden oder aufgrund eines Verlusts oder einer Beschädigung von Daten entstehen. ZOO Digital Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftwareprodukte für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), dass das Medium, auf dem das Computerprogramm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Während dieses Zeitraums werden defekte Materialien ersetzt, wenn das Originalprodukt an den Kaufort zurückgeschickt wird, zusammen mit einem datierten Kaufbeleg oder einer Kopie davon. Diese Garantie ist eine Zusatzgarantie, die Ihre gesetzlichen Rechte nicht beeinträchtigt. Diese Garantie gilt nicht für die Softwareprogramme selbst, die im gegenwärtigen Zustand geliefert werden, wenn die Beschädigung des Aufzeichnungsmediums auf Missbrauch, Beschädigung, Korruption oder übermäßigen Gebrauch zurückzuführen ist.

## TECHNISCHE STUTZE

Wenn Sie mit diesem Spiel Probleme oder technische Schwierigkeiten haben sollten, erreichen Sie uns unter:



Tel.-Nr.: +44 (0) 114 241 3736

E-Mail-Adresse: customersupport@zoodigitalpublishing.com

Unsere Telefone sind von 10:00 bis 16:30 Uhr GMT besetzt, und außerhalb dieser Geschäftszeiten können Sie rund um die Uhr eine Nachricht auf unserem Anrufbeantworter hinterlassen.





## Credits

### CLIMAX

#### Sudeki PC Team

Executive Producers  
Karl Jeffery  
Simon Gardner

General Manager  
Philip James

Art Director  
James Brace

Technical Director  
Chris Keegan

Producer  
Mark Simmons

Project Planner  
Gary Burchell

Lead Programmer  
Dave Owens

Programmers  
Richard Nutman  
Dominic Wong  
Chris Wasmuth  
Leigh Bird  
Stewart Lynch

Artists  
Jerry Smith

Designers  
Mark Davies

Lead Tester  
Sameer Malik

Testers  
Russell Lynn

Special Thanks  
Peder Connolly  
Josh Goldberg  
Sarah Wells  
Louise Booker  
Pebbles  
Teresa Owens  
Paris Rae Owens  
Pharrell Ronnie Owens  
Lara  
Freya

### ZOO

#### Digital Publishing

Development Manager  
Patrick Armstrong

Production Director  
Peter Dalton

Production Coordinator  
Elaine Green

Graphic Design  
Sita Lambden

Sales  
Barry Hatch  
Matt Hill

PR Manager  
Martin Kitney

Senior Product Manager  
Rob Bartholomew

Product Manager  
Suzanne Taylor

Marketing Assistant  
Penny Allchurch

Quality Assurance  
RelIQ

#### Original Sudeki Game Development Team

Game Director  
Jason Avent

Producer  
Mark Simmons

Assistant Producer  
Tim Adams

Lead Designer  
Tuomas Pirinen

Designers  
Cal Blagbrough  
Mark Davies  
Trevor Gammon  
Bill Green  
Don Kirkland  
Nana Louise Nielsen  
Kevin Nolan  
Gareth Noyce  
James Parham  
Matt Simmons

Designer \ Scriptwriter  
Eamon Murtagh

Lead Programmer  
Stewart Lynch

Lead Tech Programmer  
Leigh Bird

Programmers  
Will Bolam  
Dean Calver  
Andrew Earle  
Alex Houghton  
Gareth Lewin  
Mark Lyahane  
Mark Neale  
Barry Northern  
Richard Nutman  
Dave Owens  
Lee Reeves  
Chris Wasmuth  
Dominic Wong

Lead Sound Designer  
Tom Colvin

Sound Designers  
Mark Knight

Lead QA  
Sameer Malik

Art Manager  
Chris Gottgetreu

Lead Environment Artists  
Dan Attwell  
Richard Turner

Environment Artists  
Andi Forster  
Chris Gregory  
Gerrit Lindenboom  
Pete Maton  
Graham Potts

Contract Test Team  
Andy Dobson  
Ben Mason  
David Kesteven  
Jarek Klieber  
Josh Roulston  
Rob Shread  
Arron Shutt

Lead Character Artist  
Kevin Martin

Character Artists  
Jim Manning  
Francis Martins  
Elo Vossers

Lead Animator  
Iain Haskell

Animators  
James Clark  
Andy Davies  
Guy Davies  
Yasumiko Cindy Lo  
Ross Stanton  
Lexi Sydie

Lead SFX Artist  
Thor Hayton

SFX Artists  
Duncan Brown  
Paul Christey  
Alex Cole  
Shareef El Shana  
Neale Williams



UI Artist  
Jerry Smith

Concept Artists  
Jason Brashil  
Niki Broughton  
Phillip Jackson

Technical Artists  
Greg Cox  
Doug Townsley  
Wai-Hung Wan

Lead Sound Designer  
Tom Colvin

Sound Designers  
Mark Knight

QA Team  
Russell Lynn  
Barry Martin  
Stuart Thomson

Contract Test Team  
Andy Dobson  
Ben Mason  
David Kesteven  
Jarek Klieber  
Josh Roulston  
Rob Shread  
Arron Shutt

Lead Character Artist  
Kevin Martin

Character Artists  
Jim Manning  
Francis Martins  
Elo Vossers

Lead Animator  
Iain Haskell

Animators  
James Clark  
Andy Davies  
Guy Davies  
Yasumiko Cindy Lo  
Ross Stanton  
Lexi Sydie

Lead SFX Artist  
Thor Hayton

SFX Artists  
Duncan Brown  
Paul Christey  
Alex Cole  
Shareef El Shana  
Neale Williams

**ALIEN HOMINID™**

SHIELDS ON!

POWER UP!

YEAH, IT'S MULTI-PLAYER!

MINIGAMES!

AVAILABLE 27TH MAY '05

**12+**

The Behemoth

www.pegi.info

Buy online at [www.zoodigitalpublishing.com](http://www.zoodigitalpublishing.com)



PlayStation®  
2

