JOWOOD PRODUCTIONS

PRESENTS

Gothic 3

Götterdämmerung

HANDBUCH

JoWooD

JoWooD Productions Software AG
Richard-Steinhuber-Straße 10a,
A-8940 Liezen, Austria

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

© 2008 by JoWooD Productions Software AG, Richard-Steinhuber-Straße 10a, A-8940 Liezen, Austria. Developed by Trine Games. © 2008 BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG / Gruenwald / Germany.

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 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?

e-mail: support@quanticlab.com

Skype: support.quantic.lab (Montag bis Sonntag von 10 - 18 Uhr)

Inhalt

Epilepsie-Warnung 4

Technische Informationen/Hotline 4

1 Einführung 9

1.1 Vorwort 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 Missionen 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 Lizenzbestimmungen 34
10 Credits 36

1 Einführung

1.1 Vorwort

Zwei Jahre sind vergangen, seit der Namenlose Held gemeinsam mit Xardas das Portal betreten und Myrtana verlassen hat – vermeintlich für immer. Sie hinterließen ein Myrtana, dass bereit war für einen völligen Neuanfang und ohne dem Einfluß von Innops und Beliar, die sich mit den Menschen und Orks als Schachfiguren ihr göttliches Duell geliefert hatten. Es hätte eine Epoche des Wiederaufbaus, der Verständigung und des Friedens anbrechen sollen, und tatsächlich sah es anfangs auch so aus, aus der Asche des Orkkrieges begann ein neues Reich zu entstehen.

Zufrieden betrachteten der Held und Xardas in ihrem Exil fern von Myrtana, tief im Unbekannten Land, die Entwicklung in ihrer einstigen Heimat. Doch dann kam das fragile Gleichgewicht in Myrtana ins Wanken: Gorn, der neue Regent von Gotha, versammelte seine Truppen um sich, bewaffnete die Zvilbevölkerung und begann einen Feldzug gegen Trelis, wo sich Thorus mit den ihm loyal ergebenen Orks versammelt hatte.

Die Orks reagierten entsprechend agressiv auf die ersten Angriffe und begannen ihrerseits, Handelskarawanen und die Außenposten von Geldern zu attackieren. Auch sie rüsten wieder hoch – und es ist nur eien Frage der Zeit bis die hässliche Fratze des Krieges den noch jungen Frieden in Myrtana verlacht.

Wütend stellt sich der Held gegen Xardas, dessen Prophezeiung vom tausendjährigen Frieden nicht gehalten hatte, und bricht gegen seinen Willen abermals nach Myrtana auf – um das Reich ein für alle mal zu einen und einen Thron zu schaffen, vor dem Ork und Mensch gleichermaßen knien. Er betritt eine Welt voller Intrigen und Feindschaften, wechselnden Allianzen und triefend vor Misstrauen, eine Welt, in der die alten Götter außer in Sprichworten kaum noch Präsenz zeigen...

...dies ist der Beginn unserer Geschichte, der Beginn von Gotjic 3: Götterdämmerung!

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 X1800 Serie**
- **ATI X1600 Serie**
- **ATI X850 Serie**
- **ATI x800 Serie**
- **ATI x700 Serie**
- **ATI x600 Serie**
- **ATI Radeon 9800 Serie**
- **ATI Radeon 9700 Serie**
- **NVIDIA GeForce 7800 Serie**
- **NVIDIA GeForce 7900 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

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

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

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
Leertaste	Ausgerüstete Waffe ziehen
Alt	Jump
↑ Shift	Laufen
Strg	Schleichen

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 färbig 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 Missionen

In diesem Menü werden die erhaltenen, gelösten und auch gescheiterten Missionen 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.

3.1.3 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 rechts	Schnellangriff
Kurzer Klick links	Standardangriff
Langer Klick links	Wuchtschlag
Halten rechts und kurzer Klick links	Schnellangriff aus Parieren heraus bzw. Spezial Attacke wie Wirbelwind
Halten rechts und langer Klick links	Zustechen bzw. Töten, wenn Gegner am Boden liegt
Springen und links klicken	Sprungattacke
Halten rechts	Parieren
Zweimal links bewegen	Ausweichssprung Links
Zweimal rechts bewegen	Ausweichssprung Rechts

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 Finger-

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 Beliars im Sichtfeld. Andere Lebewesen bleiben unbetroffen.

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

Armee der Finsternis
Ein furchtbarer Zauber, der alleine schon durchs Wirken Angst und Schrekken 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 jemanden 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 Zauberlehrling 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 Talentes 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 beherrschst 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 schartig, 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 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.

2. 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 gestattetem 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.

10 Credits

Trine Games

CEO
Sangam Gupta

Managing Director
Somil Gupta

Producer
Kevaad Abdool

Technical Manager
Ovidiu Lupas

Game Design
Milind Kaduskar

Script Writer (English Version)
Shaun Williams

Technical Coordinator
Himanshu Khanna

Programming
Ankush Nigam
Vikram Jadhav
Ishan Aditya
Sachin Nimse
Rahul Bundela
Nikhil Joseph
Deepak Mena

Art Director
Yiannis Koumoutzelis

Art
Girish Kare
Abhishek Jain
Om Tandon
Hemant Desai
Raul Kambli
Alok Gaikwad
Anuj Sahani
Raj Verma
Rohit Kumar

Concept Lead
Ajit Nagarkar

Concept Design
Supratim Sarkar
Durgesh Velhal
Nilesh Thakare
Rakesh Jayswal
Manav Sachdev

Level Design
Anuj Sahani
Hemant Desai
Raul Kambli
Abhishek Jain
Alok Gaikwad

Lighting
Ganesh Patil

Motion Capture
For ANIMOTO: Vinnie Reddy

UI
Durgesh Patil
Gaurav Sehdev

Rigging

Lead Rigger
Jason Alphonso

Riggers
Gyanadeep Das
Milan Patel

Animation

Animation Director
Chandrakant Patil

Lead Animator
Satish Gupta

Animators
Vijay Mali
Govardhan Jadhav
Vikas Salunke
Aniket Acharya
Gajanan Ubhale
Uday Pawar

JowooD Production Software AG

Production

Producer
Michael Kairat

Associate Producer
Stephen Venables

Project Management
Stefan Berger
Markus Reutner

Marketing — Europe

Product Managers
Richard Haderer

PR
Tamara Berger
Clemens Schneidhofer

Graphic Design
Sabine Schmid

Manufacturing
Silke Schoiswohl

Community Management
Johann "Ivan Ertlov" Ertl

Localization

Senior Localization Manager
Gennaro Giani

Quality Assurance
Quantic Lab SRL
www.quanticlab.com

CEO
Stefan Seicarescu

Lead Tester
Aura Segorean

Testers
Popescu Radu
Sevastian Secasiu
Raymond Dobai
Flaviu Haitonic
Stefan Bachner
Csaba Barta
Bogdan Hiriscau
Vlad Ciuban

Legal Affairs and Business Development

Legal Affairs
Leslie Rosenthal
Kourosh Onghaie

Business Development
Stefan Berger
George Chastain Jr.

Executive Management

President and CEO - The JoWooD Group
Dr. Albert Seidl

VP European Sales
Georg Klotzberg

Community Betatest
JoWooD

Johann Ertl (Lead)
Hans Trapp
Acropolis
Sandstroh
Ronin
Cerberos
Merlin1
iks
Mister42
Tyralion
Supernova
Angelika Lorenz
Kronos
Peter Siedl
Kevin Dargel
Dominik Goblinsch
Michaela Ertl

World of Gothic:

Gothic Girlie
DerErzbaron
Jodob
SvenDieBlutfliege
Kurzer
Diablo Hellfire
Mr. Chaos
AligatorJack
Tupperdose
Gutemine
Leviticus
Xardas TheWisdom
Don-Esteban
Foobar
Smilodon
wombelcbs
JimboDuck
Chrissummers
ILoveMixery
Harlekin

Senior Localization Manager
Genna Giani

German Translation
Studio Mühl
Roland Strube
Recording Studio
M&S Studio
304000 Medienkreationen
@ Pomodoro

Postproduction
304000 Medienkreationen
@ Pomodoro

Voice Actors
Dieter Meml
Manfred Erdmann
Gerhard Acktun
Thomas Albus
Marcus Off
Michael Habeck
Thomas Rauscher
Sabine Gutberlet
Helge Heynold
Uli Frank
Crock Krumbiegel
Thorsten Münchow
Dirk Mayer
Gudo Hoegel
Dominik Auer
Andreas Borcherding
Carmen Härdle
Hubertus v. Lerchenfeld
Christian Wewerka
Frank Behnke
Roy Fromlovitz
Claudia Burges
Angela Pöttmesser
Sascha Rotermund
Eugen Tambosi
Armand Presser
Karl-Jürgen Sihler
Dieter Gring
Ralph Mücke
Oliver Mattern
Johannes Klessinger

French Translation
David Rocher
Pierre Gehenne

Italian Translation
Binari Sonori

Spanish Translation
DL Multimedia

Producer: BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG / Andreas Graf von Rittberg.

Executive Producer: ATTACTION / Siggi Kögl

ARCANIA
WINTER 2009
www.arcania-game.com
www.jowood.com