

ARCANIA

FALL OF SETARRIF



nordic® games

Manuale



JoWood



Nordic Games GmbH

Landstrasser Hauptstrasse 1/18

1030 Wien, Austria

nordic games



Homepage „ArcaniA – Gothic 4“: www.arcania-game.com

© 2011 by GO Game Outlet AB, Sweden. Licensed exclusively to Nordic Games GmbH, Austria. Published by Nordic Games GmbH, Austria. The JoWood design and mark are registered trademarks of GO Game Outlet AB. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Developed by Spellbound Entertainment AG, Germany. Gothic and Piranha Bytes are registered trademarks of Pluto 13 GmbH. Uses PhysX by NVIDIA. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2009 NVIDIA Corporation. All rights reserved. Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2009 Simul Software Ltd. All rights reserved. 3D Technology: Trinigy Vision Engine (www.trinigy.net). Copyright © 2010 Trinigy GmbH. All rights reserved.

Software, grafica, musica, testi, nomi e manuale sono tutelati da copyright. Il software e il manuale non possono essere copiati, riprodotti o tradotti senza il consenso della Nordic Games GmbH, né riprodotti, per intero o parzialmente, su alcun supporto elettronico o in qualsiasi forma di linguaggio macchina. La maggior parte dei marchi hardware e del software inclusi nel presente manuale sono marchi registrati e come tali devono essere trattati.



PhysX Technology provided under license from NVIDIA Corporation. Copyright © 2002-2010 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Portions of this software utilize SpeedTree®RT technology (© 2010 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc.

Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2010 Simul Software Ltd. All rights reserved.



Powered by Trinigy Vision Engine. Trinigy® is a registered trademark. © 2003-2010 by Trinigy GmbH and its affiliates. All rights reserved.

Avvertenza epilessia

Alcuni individui potrebbero andare incontro alla perdita di conoscenza o ad attacchi epilettici, se esposti a un certo tipo di effetti luminosi o a lampi di luce. Taluni effetti grafici nei videogiochi possono innescare un attacco epilettico o una perdita di conoscenza in queste persone. È inoltre possibile che venga indotta una predisposizione per l'epilessia, prima ignota ai soggetti. Se tu o qualcun altro nella tua famiglia soffrite di epilessia, ti preghiamo di consultare il tuo medico prima di utilizzare questo gioco. Se provi sintomi quali stordimento, visione confusa, spasmi muscolari od oculari, disorientamento o qualsiasi tipo di movimento involontario oppure crampi durante il gioco, spegnilo IMMEDIATAMENTE e consulta un medico prima di ricominciare a usarlo.

Informazioni tecniche/Hotline

Hai avuto problemi durante l'installazione del software oppure sei bloccato nel gioco e non sai come andare avanti?

support.nordicgames.at

Skype: [support.quantiac.lab](https://www.skype.com/partners/quanticlab) (Lunedì - Venerdì 10.00 - 18.00)



In Memoriam
Armin Gessert

(13 giugno 1963 - † 8 novembre 2009)



Sommario

Trama	6
Menu principale	7
Continua partita	7
Nuova partita	7
Carica partita	7
Impostazioni	7
Marketplace	7
Riconoscimenti	7
Extra	7
Comandi di gioco predefiniti	8
Interfaccia di gioco	9
Barra delle informazioni (1)	9
Avvisi di interazione (2)	9
Salute/Mana/Resistenza (3)	9
Esperienza (4)	9
Menu di accesso rapido (5)	9
Menu accesso rapido (6)	10
Indicatori di Avanzamento di livello (7) e Ordine di creazione (8)	10
Caricamento (9)	10
Minimappa (10)	10
Nuova partita	11
Nuova partita:	12
Carica	12
Menu del gioco	13
Continua partita	13
Salva partita	13
Carica partita	13
Opzioni	13
Torna al menu principale	13
Diario	14
Inventario, equipaggiamento e caratteristiche del personaggio	15
Menu delle abilità	16
Punti abilità	16
Sbloccare abilità	16
Descrizione delle abilità	16
Abilità attive e passive	16
Mappa	17
Muovere la mappa	17
Ingrandire e ridurre la mappa	17
Obiettivi e luoghi conosciuti	17
Pietre del teletrasporto	17

Viaggiare per Argaan	17
Caratteristiche dell'Eroe	18
Avanzamento di livello	19
Combattimenti	19
Documenti	20
Creazione	21
Menu dei dialoghi	22
Opzioni di dialogo	22
Altri argomenti	22
Mercanteggiare	23
Comprare/Vendere	23
Riacquistare	23
Scassinare serrature	23
Opzioni e impostazioni	24
Grafica	24
Sonoro	24
Comandi	24
Opzioni di gioco	24
Riconoscimenti	25
CONTRATTO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE	29

Requisiti di sistema

Configurazione minima:

- * Windows XP/Vista/7
- * Intel Core 2 Duo @ 2.8 GHz / AMD Athlon II x2 @ 2.8 GHz
- * 2 GB di RAM
- * GeForce 8800 GTX, GeForce 8800 GT, GeForce 9600
- * 5 GB di spazio libero su disco

Configurazione consigliata:

- * Windows XP/Vista/7
- * Intel Quad Core / AMD Phenom X4
- * 4 GB di RAM
- * GeForce GTX 250, GeForce GTX 260, GeForce GTX 280
- * 5 GB di spazio libero su disco

Trama

Il destino di Argaan è nella tua spada!

Un demone misterioso vaga per Argaan, seminando il panico nell'est della provincia e concentrando tutti i suoi poteri devastanti verso la città costiera di Setarrif, pur non mostrando apertamente le sue reali intenzioni e obiettivi. A quanto pare pur avendo liberato Re Rhobar III dal controllo dei demoni, la lotta non si è ancora conclusa. Il re ha già inviato il suo esercito per conquistare Setarrif, ma finora non ha ricevuto alcuna notizia né dalle sue truppe, né dalla popolazione spaventata. Come se non bastasse, un vulcano erutta tra le montagne sulla costa, bloccando ogni via d'accesso per quella regione tormentata. A questo punto, l'eroe senza nome chiede a Diego, Milten, Gorn e Lester, i suoi alleati più potenti e precedenti compagni di Re Rhobar, di raggiungere l'est della provincia per svelare i misteri che circondano Setarrif.



Menu principale

Continua partita

Continua una partita dall'ultimo salvataggio.

Nuova partita

Inizia una nuova partita.

Carica partita

Carica un salvataggio e continua la partita da quel punto.

Impostazioni

Accedi al menu delle Opzioni, dove potrai modificare le impostazioni di gioco, della grafica, del sonoro e della navigazione. Per ulteriori informazioni, vai a pagina 24.

Marketplace

Accedi al Marketplace, dove puoi acquistare diversi elementi per Arcania – Gothic 4.

Riconoscimenti

Guarda chi ha partecipato allo sviluppo di Arcania – Gothic 4.

Extra

Artwork e bozzetti originali di Arcania – Gothic 4.

Comandi di gioco predefiniti

E	Interagisci
F	Rimuovi arma
Barra spaziatrice	Salta
Pulsante sinistro del mouse	Attacca
Pulsante destro del mouse	Para e schiva
W, A, S, D	Spostati
1-0	Menu di accesso rapido
Mouse	Cambia visuale
Z	Mira con l'arco
Ctrl sinistro	Movimento furtivo
I	Inventario
K	Abilità
M	Mappa del mondo
L	Diario
C	Creazione
F5	Salvataggio rapido
F9	Caricamento rapido
Esc	Menu



Interfaccia di gioco

Barra delle informazioni (1)

Nella parte sinistra dello schermo ti verranno mostrate informazioni su particolari eventi, come gli aggiornamenti delle missioni e gli avanzamenti di livello.

Avvisi di interazione (2)

Questi avvisi appaiono in fondo allo schermo quando ti trovi di fronte a oggetti o personaggi con i quali puoi interagire o parlare.

Salute/Mana/Resistenza (3)

La salute, il mana e la resistenza vengono mostrate nella parte centrale in fondo allo schermo. Il mana (blu) viene usato per lanciare incantesimi, mentre la resistenza (oro) per l'utilizzo delle abilità; entrambe si rigenerano col passare del tempo. La barra della salute (rossa) indica la salute del tuo personaggio.

Esperienza (4)

I punti esperienza vengono visualizzati sotto la salute, il mana e la resistenza. Quando la barra gialla è piena avvanzerai di un livello. I numeri indicano quanti punti hai e quanti te ne servono per raggiungere il livello successivo.

Menu di accesso rapido (5)

Gli incantesimi e gli oggetti che vengono visualizzati sul bordo inferiore dello schermo sono quelli assegnati ai tasti di scelta rapida (predefiniti: 1-0).



Menu accesso rapido (6)

Nell'angolo in basso a destra dello schermo vengono visualizzati gli incantesimi e gli oggetti che puoi selezionare rapidamente utilizzando il testo direzionale. Tieni premuto il pulsante dorsale sinistro per visualizzare fino a quattro altri elementi.

Indicatori di Avanzamento di livello (7) e Ordine di creazione (8)

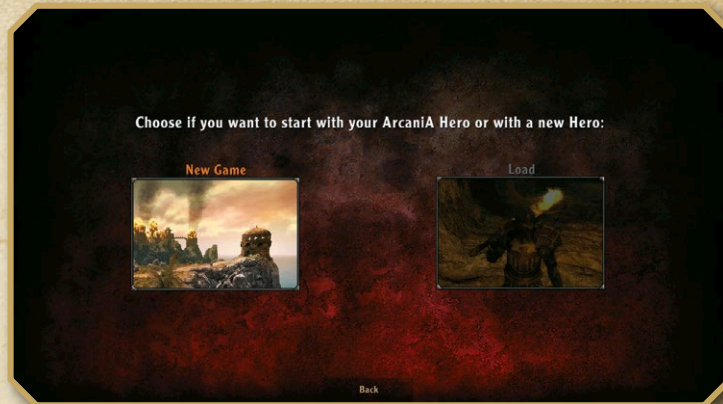
Questi indicatori servono per ricordarti che hai ancora punti abilità da assegnare o che puoi creare altri oggetti.

Caricamento (9)

Quando sfoderi un'arma o prepari un incantesimo, apparirà un indicatore al centro dello schermo. Alcuni attacchi possono venire caricati, e il progresso del caricamento appare sotto questo indicatore.

Minimappa (10)

Nell'angolo in alto a destra dello schermo puoi vedere una panoramica del luogo in cui ti trovi e i punti cardinali per orientarti. Anche i personaggi e gli oggetti importanti possono essere visualizzati qui. Le frecce ai bordi della minimappa indicano in che direzione si trovano gli obiettivi più vicini per il completamento delle missioni prioritarie.



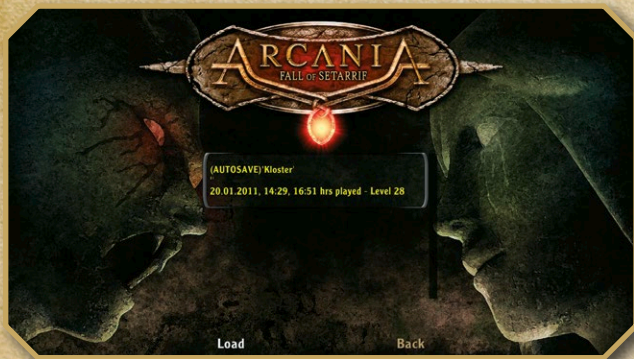
Nuova partita

In ArcaniA – La caduta di Setarrif puoi scegliere di iniziare una nuova partita o selezionare una partita salvata e completata del gioco principale “ArcaniA – Gothic 4”. Per usare un personaggio del gioco principale, devi aver sconfitto il boss finale. Dopo la sequenza conclusiva, viene creato un file chiamato EndsavexX.sav (dove XX rappresenta un numero, poiché nella cartella “Documenti\ArcaniA – Gothic 4” potrebbe esserci più di un salvataggio finale). Il file EndsavexX.sav in questa cartella è necessario per essere riconosciuto da “La caduta di Setarrif”.



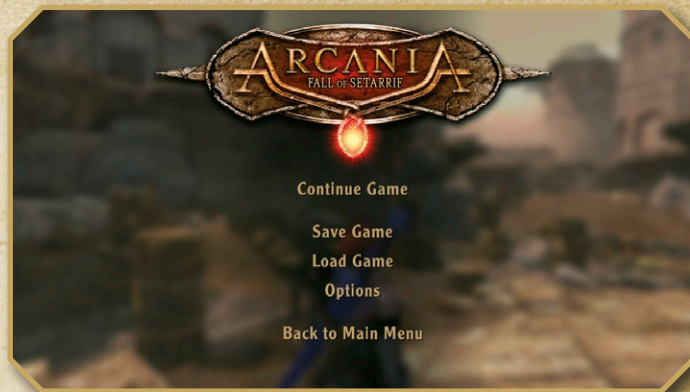
Nuova partita:

Se non hai un salvataggio di “Arcania – Gothic 4”, qui puoi scegliere la classe del tuo personaggio. Il Mago eccellerà nelle arti magiche, il Guerriero, nelle abilità di combattimento corpo a corpo e il Cacciatore, nell’usare armi a distanza. Inoltre, ottieni anche alcuni punti abilità da poter distribuire liberamente.



Carica

Qui puoi selezionare una partita salvata in precedenza.



Menu del gioco

Continua partita

Esci dal menu del gioco e torna alla partita in corso.

Salva partita

Salva la partita in corso in un nuovo salvataggio o sovrascrivine uno precedente.

Carica partita

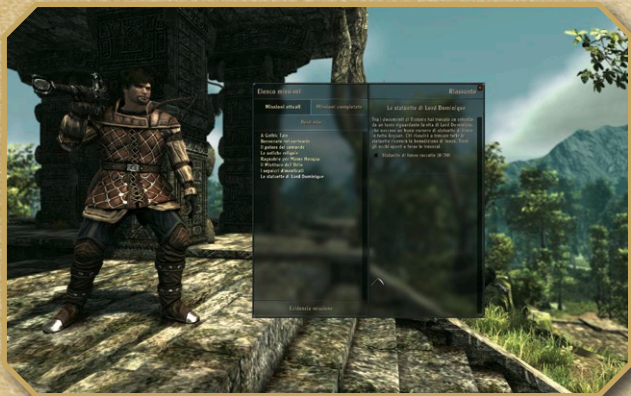
Carica un salvataggio e continua la partita da quel punto.

Opzioni

Accedi al menu delle Opzioni, dove potrai modificare le impostazioni di gioco, della grafica, del sonoro e della navigazione. Per ulteriori informazioni, vai a pagina 24.

Torna al menu principale

Esci dalla partita in corso e torna al menu principale.



Diario

Nel diario sono elencate tutte le missioni in corso. Quando hai più missioni attive, potrai dare la priorità a una di esse selezionandola e cliccando su „Ordina missione“. Così facendo, sulla mappa e sulla mini-mappa verranno visualizzati degli indicatori rossi per la missione selezionata, e le frecce ai bordi della mini-mappa punteranno in direzione di tali obiettivi. Inoltre, potrai consultare le missioni completate nella sezione „Missioni completate“ del diario. Per consultare il bestiario, clicca sulla sezione „Creature“. Quando sconfiggerai un esemplare di una nuova specie, nel bestiario verrà aggiunta la relativa voce.



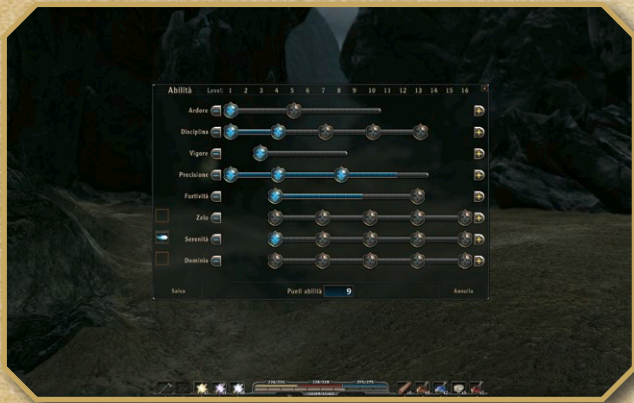
Inventario, equipaggiamento e caratteristiche del personaggio

L'inventario è visualizzato sul lato destro dello schermo ed è diviso in sette categorie diverse. Clicca sui nomi delle categorie per spostarti tra di esse.

Porta il mouse su un'icona per evidenziarla. Cliccando con il pulsante destro del mouse su un oggetto, lo assegnerai come arma da mischia, arma a distanza o equipaggiamento attuale. Inoltre, cliccando con il pulsante destro potrai consumare del cibo o imparare una ricetta. L'equipaggiamento che il tuo personaggio sta utilizzando attualmente viene visualizzato sul lato sinistro dello schermo.

Trascina gli oggetti sul menu di accesso rapido per equipaggiarli velocemente in qualsiasi momento. Nota: non tutti gli oggetti possono essere assegnati al menu di accesso rapido.

Le caratteristiche del tuo eroe sono visualizzate al centro dello schermo (consulta la sezione Caratteristiche dell'Eroe).



Menu delle abilità

Punti abilità

I punti abilità ti verranno assegnati a ogni avanzamento di livello e puoi utilizzarli per sbloccare nuove abilità.

Sbloccare abilità

Porta il puntatore del mouse sulle righe e le caselle delle abilità per esaminarle in dettaglio. Clicca su „+“ per spendere i tuoi punti abilità in un'abilità o su „-“ per rimuoverli. Cliccando su „Salva“ assegnerai permanentemente i tuoi punti, perciò spendili con attenzione!

Descrizione delle abilità

Le descrizioni delle varie abilità appaiono nella parte sinistra dello schermo.

Abilità attive e passive

Le abilità e gli incantesimi attivi e passivi sono contrassegnati da un'icona a forma di scudo. Come riportato nella finestra descrittiva, gli incantesimi possono essere lanciati manualmente o assegnati al menu di accesso rapido trascinando l'icona dell'incantesimo desiderato (a sinistra della riga dell'abilità) su uno degli slot disponibili. Alcuni incantesimi sono passivi e aumentano permanentemente gli effetti di altre abilità preesistenti. Alcune abilità potenziano permanentemente gli effetti di altre abilità. Le abilità passive hanno icone più piccole e migliorano le caratteristiche di base dell'eroe. Spendere punti in abilità passive ti permetterà di accedere ad altre abilità passive più potenti o uniche.



Mappa

Muovere la mappa

Tieni premuto il pulsante sinistro sulla mappa e muovi il mouse per spostare una sezione della mappa.

Ingrandire e ridurre la mappa

Usa la rotellina del mouse per ingrandire o ridurre la mappa.

Passa dalla mappa del mondo a quella dei sotterranei

Cliccando sui pulsanti „Mostra sotterranei“ o „Mostra superficie“ potrai passare dalla superficie ai sotterranei, e viceversa.

Obiettivi e luoghi conosciuti

Gli obiettivi e i luoghi che hai già sbloccato vengono segnati con contorni chiari, mentre le aree inesplorate sono scure e sfuocate...

Pietre del teletrasporto

Le Pietre del teletrasporto sono segnate sulla mappa con dei cerchi concentrici.

Viaggiare per Argaan

Ricchi o poveri, gli abitanti di Argaan camminano molto. Ci sono però alcuni cerchi di antiche pietre sull'isola, che permettono ad alcuni prescelti di viaggiare istantaneamente da un cerchio all'altro.

Livello: 1	Oro 75
Salute	48/50
Mana	50/50
Resistenza	50/50
Rigenerazione salute	0
Rigenerazione mana	15
Rigenerazione resistenza	15
Potere in mischia	16
Potere a distanza	10
Potere magico	10
Danni in mischia	16 - 16
Danni a distanza	0
Armatura	20(15%)
PE totali	658/1000

Caratteristiche dell'Eroe

Lo schermo dell'inventario mostra anche il livello, la ricchezza (in monete d'oro), la salute, il mana e la resistenza (oltre ai loro ritmi di rigenerazione), i valori di combattimento, l'armatura, l'esperienza e i danni inflitti dal tuo personaggio.

La salute, il mana e la resistenza vengono mostrati nel formato punti attuali/punti massimi, con il ritmo di rigenerazione ogni 30 secondi.

Il valore tra parentesi accanto al valore dell'armatura mostra quanti danni ricevuti da un nemico del tuo stesso livello vengono assorbiti dall'armatura indossata. Attento però: l'armatura non protegge dagli attacchi magici.

Come per la barra dell'esperienza nella schermata principale, i punti esperienza vengono mostrati nel formato attuali/necessari al raggiungimento del prossimo livello (vedi la sezione Avanzamento di livello a pagina 19).

Il primo valore di combattimento mostra il danno medio dei tuoi attacchi in mischia o a distanza; mentre il secondo mostra i danni inflitti con gli attacchi caricati. I danni che infliggi dipendono dai valori di combattimento, dall'armatura e dalle tue abilità. Ricorda che tutti questi valori possono variare, in quanto sono soggetti a fattori esterni come l'armatura degli avversari.

Avanzamento di livello

Quando avrai accumulato abbastanza punti esperienza, il tuo personaggio avanzerà di un livello. Le caratteristiche base aumenteranno automaticamente, e riceverai punti abilità da spendere per migliorare le sue capacità (vedi la sezione Menu delle abilità per avere delle istruzioni su come fare). Finché ti rimarranno punti abilità da spendere, un indicatore rimarrà nella parte inferiore dello schermo.

Combattimenti

Per attaccare un nemico con l'arma da mischia attiva, voltati verso di lui e clicca con il pulsante d'attacco (predefinito: pulsante sinistro del mouse).

Nel corso del gioco potrai utilizzare armi a una o a due mani.

Le armi a una mano ti permettono di sferrare attacchi più rapidi, mentre quelle a due mani sono più lente, ma infliggono danni più ingenti.

Inoltre, puoi parare gli attacchi nemici (predefinito: pulsante destro del mouse) con uno scudo, un'arma o persino la magia. Tieni presente che alcuni attacchi potranno penetrare le tue difese.

Se stai impugnando un'arma a distanza, potrai utilizzarla cliccando con il pulsante d'attacco. Ricorda che gli archi devono prima essere tesi tenendo premuto il pulsante d'attacco, che dovrai rilasciare per scoccare la freccia. Le balestre, invece, scagliano un dardo non appena lo si clicca, senza bisogno di essere tese.

Per lanciare un attacco magico devi prima attivare un'abilità magica (consulta „Menu delle abilità“). Lancia l'incantesimo attivo cliccando con il pulsante d'attacco.

L'armatura riduce i danni fisici ricevuti, ma non i danni inflitti dalla magia. Controlla le caratteristiche dell'eroe per verificare quanti danni può assorbire la tua armatura.

Durante una battaglia puoi guarire il tuo eroe con cibo e pozioni curative, se la situazione dovesse farsi critica. Al di fuori dei combattimenti puoi utilizzare anche medicinali differenti.

Documenti

Tra i „Documenti“ potrai trovare tre diversi tipi di oggetti: ricette, pergamene e rune.

Le pergamene possono essere utilizzate solo una volta, e si dissolvono dopo l'utilizzo.

Le rune possono essere usate un numero infinito di volte, ma hanno bisogno di tempo per ricaricarsi dopo ogni utilizzo.

Clicca con il pulsante destro del mouse su una ricetta o una runa nel tuo inventario per apprendere o attivarla.

Per utilizzare rune e pergamene fuori dall'inventario devi prima assegnarle al menu di accesso rapido. Per ulteriori informazioni, vedi la sezione Interfaccia di gioco a pagina 7.

Oggetti utilizzabili

Oltre al cibo, sotto questa categoria puoi trovare pozioni e medicinali e tutto ciò che può essere consumato. La maggior parte di questi oggetti ha proprietà curative. Le più potenti pozioni magiche possono avere anche effetti diversi. Grazie agli avvisi che ti verranno mostrati sarà possibile capire se si tratti di effetti positivi o negativi.

I medicinali non possono essere utilizzati durante i combattimenti, ma sono molto meno costosi delle pozioni magiche.

Creazione

Dal menu di creazione potrai creare i tuoi oggetti personali scegliendo tra varie categorie: „Equipaggiamento“ (armi, scudi e così via), „Alchimia“ e „Oggetti utilizzabili“ (cibi e pozioni). Per passare da una categoria all'altra, clicca con il pulsante sinistro del mouse sulle relative sezioni.

Per creare un oggetto avrai bisogno delle relative istruzioni, che troverai in giro per il mondo o che potrai acquistare dai mercanti. Se compri una ricetta devi anche impararla: per farlo, selezionala nell'inventario e clicca su di essa con il pulsante destro.

Dopo aver imparato una ricetta, l'oggetto relativo apparirà nella lista degli oggetti creabili nella categoria appropriata. Seleziona una ricetta con il mouse per visualizzare ulteriori informazioni.

Fatto ciò, avrai bisogno dei componenti richiesti per l'oggetto in questione: li troverai tra le informazioni dettagliate della ricetta che hai imparato.

Per creare un oggetto, selezionalo dall'elenco e clicca su „Crea“. Se hai le risorse necessarie, verranno automaticamente consumate e l'oggetto creato comparirà nell'inventario. Il numero tra parentesi quadre vicino a ogni ricetta indica quanti oggetti di quel tipo puoi creare con le risorse che hai attualmente a disposizione.





Menu dei dialoghi

Opzioni di dialogo

Per avviare un dialogo con un personaggio, voltati verso di lui e premi il tasto d'interazione (predefinito: E). Alcuni personaggi avvieranno automaticamente delle conversazioni con te.

Durante un dialogo, potresti dover compiere delle scelte. In questi casi, clicca su un'opzione di dialogo per proseguire.

I sottotitoli possono essere attivati e disattivati dal menu delle opzioni.

Altri argomenti

Alcune fra le persone che incontrerai durante le tue avventure sono a conoscenza di informazioni non direttamente legate alle tue missioni. Prova a parlare con tutti più di una volta per verificare se hanno qualcosa di nuovo da dire.

Mercanteggiare

Comprare/Vendere

Alcuni personaggi di Argaan sono mercanti e gli scambi commerciali fanno parte delle loro opzioni di dialogo. Nella finestra del mercante, trascina gli oggetti dal tuo inventario e quello del mercante, e viceversa, per comprarli o venderli, oppure clicca su di essi con il pulsante destro del mouse.

Riacquistare

L'ultima categoria di oggetti contiene tutti gli oggetti che hai appena venduto a un mercante. Puoi riacquistare quegli oggetti senza perdere soldi, ma non appena uscirai dal menu del mercante gli oggetti non saranno più disponibili.

Scassinare serrature

Alcuni scrigni e casse ad Argaan sono chiusi a chiave, ma possono essere aperti con gli attrezzi da scasso che puoi comprare nel corso delle tue avventure. Per aprire una serratura, dovrai fermare i meccanismi rotanti al momento giusto cliccando con il pulsante sinistro del mouse. Se cliccherai al momento sbagliato gli attrezzi da scasso non si spezzeranno, ma tu dovrai ricominciare da capo.



Opzioni e impostazioni

Clicca sulle diverse voci del menu delle opzioni per passare ai seguenti sottomenu:

Grafica

Per regolare le impostazioni grafiche.

Sonoro

Per regolare i diversi volumi e attivare o disattivare i sottotitoli.

Comandi

Per regolare le impostazioni di controller e visuale.

Opzioni di gioco

Per regolare le seguenti impostazioni.

- Livello di difficoltà
- Suggerimenti

Riconoscimenti

Spellbound Entertainment AG

Managing Directors

CEO

Andreas Speer

CEO & Executive Producer

Armin Gessert

Project Direction

Creative Director

Jean-Marc Haessig

Development Director

Daniel Miller

Head of Game Design

André Beccu

Project Management

Vladimir Ignatov
Cay B. Kellinghusen

Art Direction

Jean-Marc Haessig
Eric Urocki

Art

Andreas Feist
Serge Mandon
Myriam Urocki
Eric Urocki

Visual Effects

Kristoffer Lerch

Animation

Tommy Franta
Borries Orlopp

Game Design

André Beccu
Cyrill Etter

Content Design

Rolf Beismann
David Sallmann
Stefan Schmitz
Martin Storck

Audio Director

Bastian Seelbach

Sound Design

Stefan Schmitz

Head of Story

Hans-Jörg Knabel

Writing

Hans-Jörg Knabel
Dietrich Limper
David Sallmann

Technical Direction

Johannes Conradie
Daniel Miller

Programming

Jacomi Conradie
Johannes Conradie
Holger Durach
Christian Oeing
Arno Wienholtz

Additional Programming

Thomas Gereke
Piotr Klimczyk

Assets & Build Management

Patrick Harnack

QA Manager

Andi Noll

QA Team

Sascha Gessert
Jochen Gessert

Studio Administration

Management Assistant
Sanja Tömmes

Accounting

Olga Schütz

Hardware Management

Jochen Gessert

JoWood Entertainment AG

Lead Producer

Reinhard Pollice

Producer

Kamaal Anwar

Vice President of Product Development

Tim Hesse

Localisation Manager

Gennaro Giani

Intro & Outro Creation

Ernst Satzinger
Reinhard Pollice

Marketing Manager

Markus Reutner

Product Marketing Manager

Roswitha Hauke
Claudia Wabra

PR

Clemens Schneidhofer
Tamara Berger

Community Management

Manuel Karl

Web

Ernst Satzinger
Gerhard Neuhofer

International Sales

Roland „HobbiBobbi“ Hobiger

Online Sales & Age Rating Coordinator

Thomas Reisinger

Lead Graphic Artist

Sabine Schmid

Trailer Creation

Ernst Satzinger

Manufacturing

Masen Watti

Business Development

Stefan Berger

Legal Affairs

Kourosh Onghaie

JoWood Group Executive Board

Albert Seidl
Klemens Kreuzer
Franz Rossler

Community Leaders

Timo „Nameless2“ Kuip
Marcel „ANNOmaniac“ Trotzke

Forum Staff

Andriy „The Lightning“ Borovkov
Sascha „Supernova“ Hübner
Marc „KindmeinerEltem“ Janzen
Marco „Cerberos“ Huainig
Fabian „nirvana“ Hackhofer
Fabian „iks“ Lempke
Alexander „Merlin1“ Just
Dan „Pericle“ Ungureanu
Jens „Hellmaker“ Gräbig
Marco „KalleFreshman“ Dominikowski
Sarah „XPhoenixX“ M.
Jure „Cesko“ Cesnik
Patrick „Mister_XY“ Muschweck
Dominik „Tyralion“ Meyer
Zoran „Lacni“ Snuderl
Alex „Raconz“ Crisciu

Dreamcatcher Interactive Inc.

Executive Board

Werner Gruenwald
Roman Wenzl

North American Sales

Eric Edwards

Product Marketing Managers

Dan Dawang
Bryan Cook

PR Coordinator

Michael Mota

Art Director

Jay Kinsella

Graphic Designers

Esther Sucre

Online Marketing & Web Design

Ted Thompson

External Partners

3D Technology
Trinity GmbH

Concept Art KARAKTER

Character / Environment Art

3D Brigade Hungary Inc.
Bravo Interactive
ELIGAME Studio
Try2 Games
Virgin Lands

Additional Art

AeroHills
Lakshya Digital
Ulysses Games

Original Soundtrack written by

Dynamedion

German Recording and PostPro

M&S Music

QA

Quantic Lab

Additional QA

iBeta
FMV Production
Mosaik Studios

Additional Programming

Deep Shadows
Streaming Technology
DLM Consulting

Quantic Lab

CEO

Stefan Seicarescu

Project Manager

Marius Popa

Lead Testers

Alin „Spectator“ Hirscau
Sebastian Secasiu
Vladimir Danila

Testers

Alieta Pojar

Attila Balasz
Aura Segorean
Bogdan „Bebe“ Hirscau
Cosmin „Kraemer“ Gramada
Gizella Bajkó
Istvan Bachner
Marius Alexandru Boc
Mihaela Nemes
Mihai Chiuzan
Mihai „Kalysto“ Cimpean
Norbert Kilin
Raymond „raymanray666“ Dobai
Roland „Rage“ Kiss
Tiberius „Bang Bang“ Halmaci
Vasile Pop
Zoltan Vincze-Jancsi

Onsite Testers

Vladimir Danila
Tiberius „Bang Bang“ Halmaci
Bogdan „Bebe“ Hirscau
Attila Balasz
Mihai Chiuzan
Marius Alexandru Boc
Aura Segorean
Alieta Pojar
Norbert Kilin
Sebastian Secasiu
Alin „Spectator“ Hirscau
Raymond „raymanray666“ Dobai
Gizella Bajkó
Roland „Rage“ Kiss

Dynamedion

Composers

Tilman Sillescu
Alexander Röder
Markus Schmidt
Alex Pfeffer

Orchestrations

David Christiansen
Robin Hoffmann

Orchestra

Staatkapelle Halle
Brandenburgisches Staatsorchester

Choir

Genuin Philharmonic Choir

Conductor

Bernd Ruff

Orchestra recorded, edited and mixed by

Genuin Musikproduktion Leipzig, Germany

Recording Engineers

Holger Busse
Christopher Tarnow

Music Supervisor

Tilman Sillescu

Sound Design

Axel Rohrbach
Sebastian Pohle
David Philipp

Sound Design Supervisor

Axel Rohrbach

M&S Music

German Voice Direction

Hans-Jörg Knabel
Benjamin Hessler
German Toning
Benjamin Hessler

German Post Production

Folker Seipelt
Julia Riedner

German Main Cast

Gerrit Schmidt-Foss (Hero)
Christian Wewerka (Rhobar III)
Sabina Godec (Xesha)
Sabine Fischer (Zyra)
Uwe Koschel (Diego)
Dieter Gring (Milten)
Helge Heynold (Gorn)
Peter Heusch (Lester)
Bodo Henkel (Xardas)
Wolff von Lindenau (Lord Hagen)
Dorothea Reinhold (Murdra)

German Supporting Cast

Achim Barrenstein
Andrea Dewell
Andrea Wolf
Andreas Birkner
Bert Stevens
Christian Ohmann
Gerhard Mohr
Gero Wachholz
Gilles Karolyi
Gisa Bergmann
Hanns Krumpholz

Heiko Grauel
Helmut Pottotoff
Jan Schuba
Jo van Nelson
Jochen Nötzelmann
Kathrin Lachsberg
Klaus Bauer
Mario Hassert
Marios Morenos
Michael Che Koch
Michael Deckner
Michael Krüger
Nora Jokhosha
Oliver Krietsch
Oliver Wronka
Peter Dischkow
Peter Wenke
Renier Baaken
Richard van Weyden
Rolf Birkholz
Sabine König
Sascha Nathan
Sonngard Dressler
Stefan Müller-Ruppert
Stephanie Otten
Sven Dahlem
Thomas Friebe
English Localisation
Translation
Team57
US Cast
Al Lodge
Bob Klein
Chris Smith
David Lodge
Grant George
JB Blanc
Jessica Gee George
Joe Cappelletti
Kat Primaue
KirkThorton
Laura Bailey
Liam Obrien
Zach Merchant
Michael Soric
Michelle Ruff
Nick Stellate
Pat Duke
Pat Fraley
Darren Daniels
Philece Sampler
Richard Epcar
Sandy Delonga
Stephanie Sheh
Steve Kramer
Tara Platt

Tara Shayne
Tarek Badr
Todd Resnick
Travis Willingham
Wendy Lee
Yuri Lowenthal

Italian Localisation

Localisation

Synthesis International

Localisation Manager

Luca Artoni

Project Manager

Edoardo Fusco

Translator

Manuela Ceccoli

Audio Manager

Ambra Ravaglia

Voice Directing

Alfonsina Mossello

QA Lead

Irene Panzeri

Italian Cast

Stefano Albertini
Marco Balbi
Diego Baldoin
Marco Benedetti
Simona Biasetti
Andrea Bolognini
Greta Bortolotti
Gabriele Calindri
Oliviero Cappellini
Claudio Colombo
Oliviero Corbetta
Jenny De Cesarei
Lorella De Luca
Massimo Di Benedetto
Andrea Failla
Raffaele Fallica
Silvana Fantini
Gianni Gaude
Alessandro Lussiana
Gabriele Marchingiglio
Cinzia Massironi
Francesco Mei
Alberto Olivero
Marco Pagani
Antonio Paiola

Silvio Pandolfi
Giuseppe Pirovano
Alex Poli
Gianni Quillico
Claudio Ridolfo
Walter Rivetti
Caterina Rochira
Luigi Rosa
Diego Sabre
Luca Sandri
Paolo Sesana
Aldo Stella
Alessandro Testa
Matteo Zanotti
Alessandro Zurla

Spanish Localisation

Localisation
Synthesis Iberia

Localisation Manager
Mauro Bossetti

Project Manager
Gustavo Díaz

Translator
David de la Escalera
Salvador Tintoré
Patrícia López

Audio Manager
Sergio Lopezosa

Voice Directing
Isabel Martínez

QA Lead
Raúl López

Spanish Cast
Antonio Abenójar
Ángel Amorós
Rafael Azcárraga
Luis Bajo
Leopoldo Ballesteros
Gema Carballedo
Jon Ciriano
Roberto Cuadrado
José Escobosa
Inma Gallego
Héctor Garay
David García
Sergio Goicoechea

Ana Jiménez
Fran Jiménez
Arturo López
Carlos López
Julio López
Juan Carlos Lozano
Gemma Martín
Alfredo Martínez
Miguel Ángel Montero
Juan Navarro
Artur Palomo
Mariluz Parras
Luis Fernando Ríos
Belén Rodríguez
Juan Rueda
Elena Ruiz de Velasco
Juan A. Sáinz de la Maza
Carlos Salamanca
Ana Sanmillán
Jorge Saudinós
Salvador Serrano
Jorge Teixeira
María Jesús Varona
Rosa Vivas
Miguel Zúñiga

French Localisation

Translation
David Rocher

French Recs
Around The Word

Recording
Dune Sound - Sébastien ,30'
Magnoux

Post Pro
304000 Medienkreationen

French Cast
Antoine Nouel
Barbara Beretta
Benoît Du Pac
Cédric Dumond
Christian Pelissier
Cyrille Artaux
Cyrille Monge
Daniel Lobe
Emmanuel Garijo
Éric Aubrahn
Eric Peter
Fabien Briche
Georges Caudron

Gérard Dessalles
Gilbert Levy
Hélène Bizot
Juliette Degenne
Laura Prejean
Laure Sabardin
Mael Davan-soulas
Marc Alfios
Marc Bretonniere
Martial Le Minoux
Nathalie Bienaime
Nathalie Homs
Olivier Jancovic
Patrice Baudrier
Patrick Borg
Paul Borne
Philippe Catoire
Philippe Roullier
Serge Thiriet
Stephane Ronchewski
Tarik Mehani
Thierry Kazazian
Vanina Pradier
Xavier Fagnon
Xavier Lemaire
Yann Le Madic

© 2011 by GO Game Outlet AB, Sweden.
Licensed exclusively to Nordic Games GmbH, Austria. Published by Nordic Games GmbH, Austria. The JoWoD design and mark are registered trademarks of GO Game Outlet AB. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners.
Developed by Spellbound Entertainment AG, Germany.
Gothic and Piranha Bytes are registered trademarks of Pluto 13 GmbH.
Uses PhysX by NVIDIA. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2009 NVIDIA Corporation. All rights reserved.
Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.
Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2009 Simul Software Ltd. All rights reserved.
3D Technology: TriniVision Engine (www.triniengine.net). Copyright © 2010 TriniVision GmbH. All rights reserved.

END-USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

This original software is protected by copyright and trademark law.
It may only be sold by authorized dealers and only be used for private purposes.
Please read this license carefully before using the software.
By installing or using this software product you agree to be bound by the provisions of this EULA.

1 Software product license

1.1 This End-User License Agreement will grant you the following rights:

This End-User License Agreement is a legally valid agreement between you (either as a natural or as a legal person) and Nordic Games GmbH.

By purchasing this original software you are granted the right to install and use the software on a single computer. Nordic Games GmbH does not grant you any right of ownership to the software, and this license does not represent a "sale" of the software.

You are the owner of the data medium on which the software is stored: Nordic Games GmbH remains the sole owner of the software on the data medium, and of the pertinent documentation, and remains the proprietor of any and all intellectual and industrial property rights contained therein.

This non-exclusive and personal license grants you the right to install, use, and display a copy of this software product on a single computer (for example, a single workstation, a single terminal, a single portable PC, a single pager, etc.). Every other use, especially the unauthorized leasing, distribution, public display or other demonstration (e.g. in schools or universities), copying, multiple installation or transfer, and any other process by which this software or parts of it may be made available to the general public (including via Internet or other online systems) without prior written consent is prohibited.

If this software enables you to print pictures containing characters of Nordic Games GmbH which are protected by trademark law, this license only allows you to print the pictures on paper and to use them as printouts solely for personal, non-commercial and non-governmental purposes (for example, you may not display or sell those pictures in public), provided that you abide by all copyright instructions contained in the pictures generated by the software.

1.2 Level Editor and Software Development Kit

Storage of software data, especially maps that have been created with a possibly included level editor or mod's (modifications) that have been created by means of a possibly included SDK (software development kit) is exclusively permitted to individual persons for private use. Private use, according to the terms of paragraph 1.2, also means the - wire connected or wireless - provision of data (for example via the Internet) for use by other individual persons for non-commercial purposes. Any other reproduction, distribution, broadcasting, provision and any indirect or direct commercial utilization ultra vires is strictly prohibited without prior written consent from Nordic Games GmbH.

You shall not create, use, copy or distribute such maps or modifications having any offensive or illegal content, or in any manner which violates the law or third parties' rights, and you shall not combine such maps or Modifications with any such offensive, illegal or violating material. You hereby agree that you are solely responsible for any and all game data Modifications and maps. You shall defend, indemnify, and hold harmless Nordic Games GmbH and its employees and agents against any and all claims, damages, losses, actions and liabilities whatsoever arising out of your creation, use, combination, duplication, distribution, or promotion of the modified game data or maps.

The Editor and all SDK components are supplied "AS IS". There is no warranty on these parts and neither tech support nor customer support is granted for the Editor or any SDK components.

1.3 Duration of the „On-line“ Component of the Application Software

This application software can be an „on-line“ game that must be played over the Internet through the service, as provided by Nordic Games GmbH. It is your entire responsibility to secure an Internet connection and all fees related thereto shall be at your own charge. Nordic Games GmbH will use reasonable efforts to provide the service all day, every day. However, Nordic Games GmbH reserves the right to temporarily suspend the service for maintenance, testing, replacement and repair of the telecommunications equipment related to this game, as well as for transmission interruption or any other operational needs of the system.

Nordic Games GmbH can neither guarantee that you will always be able to communicate with other users, nor that you can communicate without disruptions, delays or communication-related flaws. Nordic Games GmbH is not liable for any such disruptions, delays or other omissions in any communication during your use of the voice client.

Nordic Games GmbH agrees to provide the servers and software necessary to access the Service until such time as the application software is „Out of Publication.“ Application Software shall be considered „Out of Publication“ following the date that it is no longer manufactured and/or distributed by Nordic Games GmbH, or its affiliates. Thereafter, Nordic Games GmbH may, in its sole and absolute discretion, continue to provide the service or license to third parties the right to provide the service. However, nothing contained herein shall be construed so as to place an obligation upon Nordic Games GmbH to provide the service beyond the time that the applicable software is "Out of Publication". In the event that Nordic Games GmbH determines that it is in its best interest to

cease providing the service, or license to a third party the right to provide the service, Nordic Games GmbH shall provide you with no less than three (3) months prior notice. This notice doesn't have to be addressed personally to the user. It can be also an announcement on the game website or the forums of Nordic Games GmbH. Neither the service nor Nordic Games GmbH's agreement to provide access to the service shall be considered a rental or lease of time on or capacity of Nordic Games GmbH's servers or other technology.

2 Description of other rights and limitations

2.1 Safety copy

One single copy of the software product may be stored for safety or archiving purposes only.

2.2 Limited warranty

Nordic Games GmbH warrants for a period of 90 days starting from the date of purchase that the software will essentially work in accordance with the accompanying printed materials.

The complete liability of Nordic Games GmbH and your only claim consists, at the option of Nordic Games GmbH, of a reimbursement of the paid purchase price or of repairing or substituting the software product which is not in accordance with Nordic Games GmbH's limited warranty, insofar as it is returned to Nordic Games GmbH together with a copy of the invoice.

This limited warranty will not apply if the failure of the software product is due to an accident, misuse or faulty application.

2.3 Other warranty rights will remain unaffected

The above warranty is given by Nordic Games GmbH as manufacturer of the software product.

Any legal warranty or liability claims to which you are entitled toward the dealer from whom you bought your version of the software product are neither replaced nor limited by this warranty.

2.4 Limitation of liability

To the greatest extent permitted by applicable law, Nordic Games GmbH refuses to accept liability for any special, accidental, indirect or consequential damages resulting from the utilization of, or inability to utilize, the software product. This includes any instances in which Nordic Games GmbH has previously pointed out the possibility of such damages.

2.5 Trademarks

This End-User License Agreement does not grant you any rights in connection with trademarks of Nordic Games GmbH.

3 End of contract / Termination

This license will apply until it is terminated by either one of the parties. You may terminate this license at any time by sending the software back to Nordic Games GmbH or by destroying the software, the complete accompanying documentation and all copies and installations thereof, irrespective of whether they were drawn up in accordance with this license or not. This License Agreement will be terminated immediately without any prior notification by Nordic Games GmbH if you are in breach of any of the provisions of this license, in which case you will be obligated to destroy all copies of the software product.

4 Safeguarding clause

Should any provisions of this agreement be or become invalid or unenforceable, the remainder of this agreement will remain unaffected.

5 Choice of law

The laws of Austria will be applied to all legal issues arising out of or in connection with this contract.



nordic games



PhysX[®]
by NVIDIA



© 2011 by GO Game Outlet AB, Sweden. Licensed exclusively to Nordic Games GmbH, Austria. Published by Nordic Games GmbH, Austria. The JoWood design and mark are registered trademarks of GO Game Outlet AB. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Developed by Spellbound Entertainment AG, Germany. Gothic and Piranha Bytes are registered trademarks of Pluto 13 GmbH. Uses PhysX by NVIDIA. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2009 NVIDIA Corporation. All rights reserved. Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2009 Simul Software Ltd. All rights reserved. 3D Technology: Trinigy Vision Engine (www.trinigy.net). Copyright © 2010 Trinigy GmbH. All rights reserved. The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA). Im Vertrieb der EuroVideo Bildprogramm GmbH.