ARCANIA

FALL OF SETARRIF

nordic games

Handbuch

JoWooD

Spellbound

Nordic Games GmbH

Landstrasser Hauptstrasse 1/18
1030 Wien, Austria

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, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Nordic Games GmbH 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.

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.

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.

Support

support.nordicgames.at

Skype: support.quantic.lab (Monday - Friday 9am to 5pm Central Europe Time)

In Memoriam

Armin Gessert

(13. Juni 1963 - † 8. November 2009)

Inhalt

Story 6
Hauptmenü 7
- Spiel fortsetzen 7
- Neues Spiel 7
- Spielstand laden 7
- Einstellungen 7
- Marktplatz 7
- Credits 7
- Extras 7

Voreingestellte Spielsteuerung 8
Spielinterface 9
- Feedback-Bar (1) 9
- Interaktionstooltip (2) 9
- Lebensenergie/Mana/Ausdauer (3) 9
- Erfahrung (4) 9
- Schnellzugriffsleiste (5) 9
- Anzeige für Stufenaufstiege (6) und Herstellungsmöglichkeiten (7) 10
- Fadenkreuz (8) 10
- Mini-Map (9) 10

Neues Spiel 11
- Neues Spiel 12
- Laden 12

Spielmenü 13
- Spiel fortsetzen 13
- Spielstand speichern 13
- Spielstand laden 13
- Optionen 13
- Zurück zum Hauptmenü 13

Logbuch 14
Inventar, Ausrüstung und Charakterwerte 15
Fähigkeitenmenü 16
- Fähigkeitspunkte 16
- Fähigkeiten erwerben 16
- Aktive und passive Fähigkeiten 16

Karte 17
- Karte verschieben 17
- Karte vergrößern/verkleinern 17
- Wechsel zwischen Welt- und Untergrundkarte 17
- Bekannte Ziele/Orte 17
- Teleportationssteine 17

Reisen auf Argaan 17
Attribute des Helden 18
Stufenaufstieg 19
Kampf 19
Schriftstücke 20
Essbares 20
Handwerk 20
Dialogmenü 22
- Gesprächsoptionen 22
- Zusätzliche Themen 22
- Kaufen/Verkaufen 23
- Rückkauf 23

Schlösser knacken 23
Optionen und Einstellungen 24
- Video 24
- Audio 24
- Steuerung 24
- Gameplay 24

Mitwirkende 25
ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG 29

Systemanforderungen

Minimale Systemanforderungen:
* Windows XP/Vista/7
* Intel Core 2 Duo @ 2.8 GHz / AMD Athlon II x2 @ 2.8 GHz
* 2 GB RAM
* GeForce 8800 GTX, GeForce 8800 GT, GeForce 9600
* 5 GB freier Festplattenspeicher

Empfohlene Systemanforderungen:
* Windows XP/Vista/7
* Intel Quad Core / AMD Phenom X4
* 4 GB RAM
* GeForce GTX 250, GeForce GTX 260, GeForce GTX 280
* 5 GB freier Festplattenspeicher

Story

Ein mysteriöser Dämon streift durch Argaan: Mit seinen zerstörerischen Kräften versetzt er den Osten in Angst und Schrecken - er hat es offenbar auf die Küstenstadt Setarrif abgesehen. König Rhobar III ist zwar nun wieder Herr seiner Selbst, das Land jedoch ist noch nicht von allen dämonischen Mächten befreit, deren Ziele sind (noch) unbekannt. Zur annähernd gleichen Zeit sind die ist ein Heere des Königs bereits ausgerückt um Setarrif zu unterwerfen, doch seit Tagen fehlt es von Nachrichten, niemand weiß was in den abgeschiedenen Küstenabschnitt vor sich geht. Zu allem Überdruss hat ein Vulkanausbruch alle Hauptverkehrsruten in die besagte Gegend zerstört sowie das Gebiet durch Eruptionen erschüttert und verändert. All diese wohl kaum zufälligen Vorfälle rufen die alte Gemeinschaft rund um Diego, Milten, Gorn und Lester sowie den neuen namenlosen Held auf den Plan, die die Mysterien rund um Setarrif erkunden wollen und sich der Bedrohung entgegenstellen. Ein völlig neues, höchst gefährliches Abenteuer zwischen dämonischen Mächten, politischen Intrigen und rätselhaften Vorkommnissen – was geht in Setarrif wirklich vor sich?

Hauptmenü

Spiel fortsetzen
Setzt Ihr Spiel an der zuletzt gespeicherten Stelle fort.

Neues Spiel
Startet ein neues Spiel.

Spielstand laden
Lädt einen Spielstand Ihrer Wahl und lässt Sie von dort aus weiterspielen.

Einstellungen
Öffnet das Optionsmenü, in dem Sie Änderungen an den Gameplay-, Grafik-, Audio- und Steuerungseinstellungen vornehmen können. Weitere Informationen finden Sie auf S. 24.

Marktplatz
Öffnet die Webseite, wo sie Verschiedenes zu „ArcaniA – Gothic 4“ erwerben können.

Credits
Hier können Sie sich ansehen, wer an der Entwicklung von „ArcaniA – Gothic 4“ beteiligt war.

Extras
Hier können Sie sich Artworks und Skizzen zu „ArcaniA – Gothic 4“ anschauen.

Voreingestellte Spielsteuerung

E	Interagieren
F	Waffe wegstecken
Leertaste	Springen
Linke Maustaste	Angreifen
Rechte Maustaste	Blockieren und Ausweichen
W, A, S, D	Bewegen
1–0	Schnellzugriffsleiste
Maus	Kamera bewegen
Z	Anvisieren mit Bogen
Steuerung Links	Schleichen
I	Inventar
K	Fähigkeiten
M	Weltkarte
L	Logbuch
C	Handwerk
F5	Schnellspeichern
F9	Schnellladen
ESC	Menü

Spielinterface

Feedback-Bar (1)
Am linken Bildschirmrand erhalten Sie Rückmeldungen zu bestimmten Ereignissen im Spiel. Hierzu gehören beispielsweise Meldungen zum Fortschritt eines Auftrags oder zu einem Stufenaufstieg.

Interaktionstooltip (2)
Der Interaktionstooltip erscheint am unteren Bildschirmrand, wenn Sie auf einen Gegenstand oder eine Figur schauen.

Lebensenergie/Mana/Ausdauer (3)
Die Attribute Lebensenergie, Mana und Ausdauer werden zentral am unteren Bildschirmrand angezeigt. Mana (blau) und Ausdauer (gold) werden beim Zaubern und beim Verwenden von Fähigkeiten verbraucht. Sie füllen sich nach und nach wieder auf. Die Lebensenergie (rot) spiegelt den Gesundheitszustand Ihres Helden wider.

Erfahrung (4)
Die von Ihnen gesammelten Erfahrungspunkte werden ganz unten in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Die gelbe Leiste entspricht dem darunter abgebildeten numerischen Wert. Ist die Leiste voll, steigt Ihr Held eine Stufe auf!

Schnellzugriffsleiste (5)
Am unteren Bildschirmrand werden die Zauber und Gegenstände angezeigt, die Sie mit den Schnellzugriffstasten (voreingestellt 1–0) auswählen können.

Anzeige für Stufenaufstiege (6) und Herstellungsmöglichkeiten (7)
Diese Erinnerungshilfen erscheinen am unteren Bildschirmrand, wenn Sie noch Fähigkeitspunkte übrig haben bzw. neue Gegenstände herstellen können.

Fadenkreuz (8)
Wenn Sie eine Waffe zücken oder sich auf einen Zauber vorbereiten, erscheint ein Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms. Einige Attacken können aufgeladen werden; der Fortschritt des Aufladens wird direkt unter dem Fadenkreuz angezeigt.

Mini-Map (9)
Eine Übersicht über die unmittelbare Umgebung und über die Himmelsrichtungen befindet sich in der oberen rechten Bildschirmecke. Wichtige Figuren und Gegenstände können dort ebenfalls angezeigt werden. Die Pfeile am Rand der Mini-Map zeigen Ihnen, welche Richtung Sie einschlagen müssen, wenn Sie einer von Ihnen hervorgehobenen Aufgabe weiter folgen wollen.

Neues Spiel

In ArcaniA – Fall of Setarrif können Sie entweder ein Neues Spiel anfangen oder einen Charakter aus dem Hauptspiel übernehmen. Damit Sie einen Charakter aus dem Hauptspiel übernehmen können, müssen Sie das Hauptspiel „ArcaniA – Gothic 4“ erfolgreich durchgespielt haben. Nach dem Outro wird eine Datei namens EndsaveXX.sav (XX steht für eine beliebige Nummer, da auch mehrere Endsaves existieren könne) im Verzeichnis „Dokumente\ArcaniA – Gothic 4“ angelegt.

Neues Spiel
Wenn Sie keinen Speicherstand aus "ArcaniA – Gothic 4" haben, dann können Sie hier die jeweilige Klasse ihres neuen Charakters bestimmen. Als Magier beherrscht ihr Charakter bereits alle Magieschulen, als Krieger die Kampfkünste und als Schütze sämtliche Fernkampffertigkeiten.

Laden
Hier können Sie entsprechende Endspeicherstände des Hauptspieles auswählen.

Spielmenü

Spiel fortsetzen
Mithilfe dieser Option setzen Sie Ihr aktuelles Spiel fort.

Spielstand speichern
Speichert den aktuellen Spielstand in einem neuen Slot oder überschreibt einen älteren Spielstand.

Spielstand laden
Lädt einen Spielstand Ihrer Wahl und lässt Sie von dort aus weiterspielen.

Optionen
Öffnet das Optionsmenü. Dort können Sie Änderungen an den Gameplay-, Grafik-, Audio- und Steuerungseinstellungen vornehmen. Weitere Informationen finden Sie auf S. 24.

Zurück zum Hauptmenü
Beendet Ihr aktuelles Spiel und bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

Logbuch

Im Logbuch sind alle Aufträge aufgelistet, die im Augenblick zu erledigen sind. Befinden sich mehrere Aufträge in der Liste, kann es sinnvoll sein, einen davon hervorzuheben. Wählen Sie den Auftrag aus und drücken Sie den „Auftrag markieren“-Knopf. Auf der Karte und der Mini-Map sind dann die Markierungen dieses Auftrags rot hervorgehoben und die Pfeile am Rand der Mini-Map weisen in die Richtung, in die Sie gehen müssen, um den hervorgehobenen Auftrag voranzutreiben. Außerdem können Sie im Logbuch die erfolgreich abgeschlossenen Aufträge nachlesen. Zu den abgeschlossenen Aufträgen gelangen Sie, indem Sie „Erledigte Aufträge“ auswählen. Um zum Bestiarium zu gelangen, klicken Sie auf den Reiter „Kreaturen“. Wann immer Sie ein Exemplar einer neuen Art besiegen, wird dem Bestiarium ein Eintrag zu der neuen Art hinzugefügt.

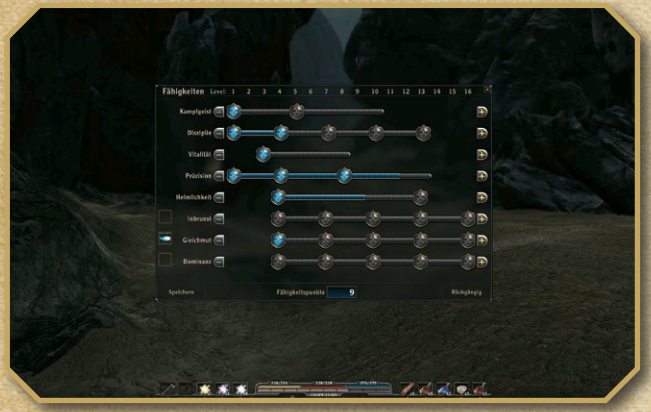
Inventar, Ausrüstung und Charakterwerte

Das Inventar befindet sich auf der rechten Seite des Bildschirms. Es ist in sieben Kategorien eingeteilt. Klicken Sie auf den Kategorienamen, um zwischen den Kategorien zu wechseln.

Fahren Sie mit der Maus über die Icons, um einzelne Gegenstände anzuwählen. Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Ausrüstungsgegenstände können Sie durch Rechtsklicken auf den Gegenstand anlegen. Essbares wird beim Rechtsklicken verzehrt, Rezepte gelernt. Die Ausrüstung, die Ihre Figur am Körper trägt, wird auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.

Ziehen Sie einen Gegenstand auf die Schnellzugriffsleiste, um ihn von dort jederzeit schnell ausrüsten zu können. Manche Gegenstände können nicht in das Schnellzugriffsmenü verschoben werden.

In der Mitte des Bildschirms werden Ihnen die Attribute des Helden angezeigt (siehe „Attribute des Helden“).



Fähigkeitenmenü

Fähigkeitspunkte
Fähigkeitspunkte werden bei einem Stufenaufstieg erworben. Sie können eingesetzt werden, um neue Fähigkeiten zu erlernen.

Fähigkeiten erwerben
Durch Bewegen des Mauszeigers über die Fähigkeitslinien und -boxen können Sie sich die verschiedenen Fähigkeiten im Detail anschauen. Mit Klick auf „+“ investieren Sie Fähigkeitspunkte in die entsprechende Fähigkeitslinie, ein Klick auf „-“ macht diese vorläufige Investition rückgängig. Sobald Sie Ihre Investition mit einem Klick auf „Speichern“ bestätigen, schalten Sie die entsprechenden Fähigkeiten frei. Diese Entscheidung kann dann nicht mehr rückgängig gemacht werden!

Aktive und passive Fähigkeiten
Aktive und einzigartige passive Fähigkeiten und Zauber sind mit einem großen, schildförmigen Feld markiert. Sie könne,n wie im Tooltip erläutert, ausgelöst werden bzw. durch Ziehen des Zaubersymbols (zu finden links der Fähigkeitenlinie) auf der Schnellzugriffsleiste abgelegt werden, wenn es sich um einen Zauber handelt, oder erweitern dauerhaft die Funktionalität schon erlernter Fähigkeiten. Passive Fähigkeiten liegen auf den kleinen Feldern und verbessern Ihre Attribute. Sie müssen in eine passive Fähigkeit investieren, um eine entsprechende höherstufige aktive bzw. einzigartige passive Fähigkeit freizuschalten.

Karte

Karte verschieben
Halten Sie die linke Maustaste auf der Karte gedrückt und bewegen Sie die Maus, um den Kartenausschnitt zu verschieben.

Karte vergrößern/verkleinern
Durch Drehen des Mausrads können Sie den Kartenausschnitt vergrößern bzw. verkleinern.

Wechsel zwischen Welt- und Untergrundkarte
Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Untergrund anzeigen“ bzw. „Oberfläche anzeigen“ können Sie zwischen der Außenwelt und den unterirdischen Bereichen wechseln.

Bekannte Ziele/Orte
Bekannte Ziele und bereits besuchte Orte sind auf der Karte hell und scharf gezeichnet. Unbekannte Gebiete bleiben dunkel und verschwommen.

Teleportationssteine
Teleportationssteine werden mit konzentrischen Kreisen auf der Karte vermerkt.

Reisen auf Argaan

Argaaner sind, seien sie nun arm oder reich, normalerweise zu Fuß unterwegs. Aber auf der Insel gibt es uralte Steinkreise, die es einigen wenigen Auserwählten erlauben, augenblicklich von einem Kreis zum anderen zu reisen.

Attribute des Helden

Ebenfalls im Inventar werden der Level, das Vermögen (Gold), die Lebens-, Mana- und Ausdauerpunkte, die Regenrationsraten, die Kampfkraftwerte, die Rüstung, die Erfahrung und der Kampfschaden Ihres Helden angezeigt.

Lebens-, Mana- und Ausdauerpunkte werden als aktueller Wert und als Maximalwert angezeigt. Die Regenerationsraten werden in Punkten pro 30 Sekunden angezeigt.

Neben dem Rüstungswert wird in Klammern angezeigt, um wie viel der Schaden eines gleichstarken Gegners durch die Rüstung reduziert wird. Eine Rüstung schützt nicht vor Schaden durch Zaubersprüche.

Die Erfahrung Ihres Helden wird als aktuelle Erfahrungspunkte und als notwendige Punkte bis zum nächsten Stufenaufstieg angezeigt (siehe Stufenaufstieg auf S. 19).

Der Kampfschaden zeigt als ersten Wert den mittleren Schaden eines Nahkampf- bzw. Fernkampfangriffs und als zweiten Wert den Schaden eines aufgeladenen Angriffs an. Der Kampfschaden hängt von der entsprechenden Kampfkraft, der Ausrüstung und den Fähigkeiten Ihres Helden ab. Beachten Sie, dass die angezeigten Schadenswerte durch die Rüstungen Ihrer Gegner und durch andere Faktoren beeinflusst werden und deshalb Schwankungen unterliegen.

Stufenaufstieg

Wann immer Sie eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten erreicht haben, steigt Ihr Held eine Stufe auf. Dabei verbessern sich seine Grundwerte automatisch. Außerdem erhalten Sie Fähigkeitspunkte, mit denen Sie Ihren Helden weiter verbessern können.

Öffnen Sie hierzu das Fähigkeitenmenü und verteilen Sie Ihre neu erworbenen Punkte (siehe Fähigkeitenmenü). Solange Sie noch Fähigkeitspunkte übrig haben, sehen Sie am unteren Bildschirmrand einen entsprechenden Hinweis.

Kampf

Um einen Gegner mit einer angelegten Nahkampfwaffe anzugreifen, richten Sie Ihren Helden auf den Gegner aus und drücken Sie die Angriffstaste (voreingestellt linke Maustaste).

Sie können im Spiel Einhand- oder Zweihandwaffen benutzen.

Mit Einhandwaffen können Sie schneller angreifen, die schwerfälligeren Zweihandwaffen verursachen dafür einen deutlich höheren Schaden.

Durch Drücken auf die Block-Taste (voreingestellt rechte Maustaste) können Sie Angriffe blockieren. Dazu benötigen Sie keinen Schild. Sie können einen Angriff auch mit Ihrer Waffe oder Ihrer Magie blockieren. Bedenken Sie, dass manche Angriffe dazu in der Lage sind, Ihre Blockierungsversuche zu durchschlagen.

Wenn Sie eine Fernkampfwaffe angelegt haben, können Sie mit der Angriffstaste schießen. Bögen müssen erst gespannt werden. Halten Sie dazu die Angriffstate eine Weile gedrückt. Wenn Sie loslassen, wird ein Pfeil abgefeuert. Armbrüste schießen bereits, wenn sie einmal die Angriffstaste drücken; sie müssen nicht erst gespannt werden.

Um einen magischen Angriff durchführen zu können, benötigen Sie eine entsprechende magische Fähigkeit (siehe Fähigkeitenmenü). Haben Sie die entsprechende magische Fähigkeit aktiviert, können Sie mit der Angriffstaste einen Zauber abfeuern.

Rüstungen reduzieren physischen Schaden, allerdings keinen Schaden durch Magie. Um wie viel der Schaden reduziert wird, können Sie bei den Attributen des Helden (aufgelistet im Inventar-Bildschirm) nachsehen.

Während des Kampfs können Sie Ihren Helden mithilfe von Nahrung und Heiltränken heilen, wenn die Situation kritisch werden sollte. Außerhalb des Kampfes stehen Ihnen außerdem besonders wirksame Bandagen zur Verfügung.

Schriftstücke

In die Kategorie „Schriftstücke“ fallen drei Arten von Gegenständen: Rezepte, Schriftrollen und Runen.

Schriftrollen können nur ein einziges Mal verwendet werden. Sie verschwinden nach dem Gebrauch.

Runen dagegen können beliebig oft verwendet werden. Allerdings benötigen sie nach dem Gebrauch einige Zeit, um sich neu aufzuladen.

Rezepte müssen erlernt werden, bevor sie im Herstellungsmenü zur Verfügung stehen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Inventar auf ein Rezept, um es zu lernen oder auf eine Rune, um sie zu aktivieren.

Um Runen oder Schriftrollen außerhalb des Inventars benutzen zu können, müssen sie zunächst in der Schnellzugriffsleiste abgelegt werden. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Spielinterface“ auf S. 7.

Essbares

In die Kategorie „Essbares“ fallen nur Dinge, die konsumiert werden können. Neben Nahrung gehören in diese Kategorie auch Tränke und Bandagen.

Die meisten dieser Gegenstände haben eine Heilwirkung. Mächtige magische Tränke können allerdings auch andere Effekte haben, und zwar sowohl positive als auch negative. Ihre Wirkung wird stets im Tooltip angezeigt.

Bandagen haben die Besonderheit, dass sie nicht während eines Kampfes benutzt werden können. Dafür sind sie erheblich günstiger als Heiltränke

Handwerk

Im Handwerksmenü können Sie Gegenstände selbst herstellen. Es gibt die Kategorien „Ausrüstung“ (Waffen, Schilde usw), „Alchemie“ und „Essbares“ (Nahrung und Tränke), zwischen denen Sie mit einem Linksklick auf die Kategorienamen wechseln können.

Zum Herstellen eines Gegenstandes benötigen Sie zuerst eine Handwerksanleitung. Diese können Sie in der Welt finden oder bei Händlern kaufen. Wenn Sie ein Rezept erworben haben, müssen Sie es noch lernen: Wählen Sie es dazu im Inventar an und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf.

Nachdem Sie ein Rezept gelernt haben, wird es in der Liste der herstellbaren Gegenstände in der passenden Kategorie angezeigt. Wählen Sie ein Rezept mit dem Mauszeiger an, um sich nähere Informationen anzeigen zu lassen.

Sie benötigen Ressourcen, wenn Sie einen Gegenstand herstellen möchten. Wenn Sie ein Rezept gelernt haben, wird unter Herstellungsdetails angezeigt, was Sie genau brauchen.

Um einen Gegenstand herzustellen, markieren Sie ihn einfach in der Liste der herstellbaren Gegenstände und klicken Sie auf „Herstellen“. Wenn sie genügend Ressourcen besitzen, werden diese verbraucht und der entsprechende Gegenstand wird hergestellt. Die Zahl in der eckigen Klammer hinter jedem Rezept zeigt an, wie viele Exemplare eines Gegenstands Sie mit Ihren Ressourcen herstellen können.

Dialogmenü

Gesprächsoptionen
Sie starten einen Dialog mit einer Figur, indem sie die Figur anschauen und auf die Interaktionstaste (voreingestellt „E“) drücken. Manche Figuren sprechen Sie auch direkt an. Der Dialog startet dann automatisch.

Innerhalb eines Dialogs haben sie des Öfteren Auswahlmöglichkeiten. Klicken Sie auf eine Dialogzeile, um den entsprechenden Dialog zu starten.

Die Dialoge sind mit Untertiteln versehen, die Sie im Optionsmenü ein- bzw. ausschalten können.

Zusätzliche Themen
Einige der Figuren, denen Sie im Laufe des Abenteuers begegnen, verfügen über Informationen, die nicht direkt für einen Ihrer Aufträge relevant sind. Diese Themen sind farblich gekennzeichnet. Wenn Sie sich nach Erledigung aller dringenden Themen noch länger mit einer Figur über derlei Wissenswertes unterhalten möchten, sprechen Sie sie einfach auf diese Themen an.

Handeln

Kaufen/Verkaufen
Einige Figuren auf Argaan sind Händler. Wenn Sie diese Figuren ansprechen, können Sie aus dem Dialog heraus einen Handel mit ihnen beginnen. Ziehen Sie im Handelsfenster einen Gegenstand aus Ihrem Inventar in das des Händlers oder rechtsklicken Sie den Gegenstand, um ihn zu verkaufen. Ziehen Sie einen Gegenstand aus dem Inventar des Händlers in Ihres, oder rechtsklicken Sie den Gegenstand, um ihn zu kaufen.

Mit einem Klick auf einen Kategorie-Namen können Sie zwischen den verschiedenen Kategorien wechseln.

Rückkauf
Die letzte Kategorie eines Händlers enthält alle Gegenstände, die Sie dem Händler soeben verkauft haben. Sie können diese Gegenstände ohne Verlust wieder zurückkaufen. Sobald Sie das Handelsmenü jedoch verlassen, wird der Händler Ihre Gegenstände behalten.

Schlösser knacken

Einige Truhen auf Argaan sind verschlossen, lassen sich aber mit einem Dietrich öffnen, den Sie im Laufe Ihrer Abenteuer erwerben können. Dazu müssen die rotierenden Schlüssellöcher im richtigen Moment mit einem Linksklick angehalten werden. Wenn Sie im falschen Moment drücken, geht der Dietrich nicht kaputt, aber Sie müssen von vorne anfangen.

Optionen und Einstellungen

Im Optionsmenü können Sie mit einem Klick auf den jeweiligen Menünamen zwischen den folgenden Untermenüs wechseln:

Video
Hier können Sie die Grafikeinstellungen anpassen.

Audio
Hier können Sie verschiedene Lautstärken einstellen und Untertitel ein- und ausblenden.

Steuerung
In diesem Menü können Sie die Tastaturbelegung und Maussteuerung anpassen.

Gameplay
In diesem Menü können Sie die folgenden Optionen einstellen:

- den Schwierigkeitsgrad
- die Anzeigehilfen

Mitwirkende

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' Trotzek

Forum Staff
Andriy ‚The Lightning' Borovkov
Sascha ‚Supernova' Hübner
Marc ‚KindmeinerEltern' Janzen
Marco ‚Cerberos' Huainigg
Fabian ‚nirvana' Hackhofer
Fabian ‚iks' Lempke
Alexander ‚Merlin1' Just
Dan ‚Pericle' Ungureanu
Jens ‚Hellmaker' Gräbig
Marco ‚KalleFreshman' Dominikowski
Sarah ‚XxPhoenixX' 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
Trinigy 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' Hiriscau
Sevastian Secasiu
Vladimir Danila

Testers
Alieta Pojar
Attila Balasz
Aura Segorean
Bogdan ‚Bebe' Hiriscau
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' Halmaciu
Vasile Pop
Zoltan Vincze-Jancsi

Onsite Testers
Vladimir Danila
Tiberius ‚Bang Bang' Halmaciu
Bogdan ‚Bebe' Hiriscau
Attila Balasz
Mihai Chiuzan
Marius Alexandru Boc
Aura Segorean
Alieta Pojar
Norbert Kilin
Sevastian Secasiu
Alin ‚Spectator' Hiriscau
Raymond ‚raymanray666' Dobai
Gizella Bajkó
Roland ‚Rage' Kiss

Dynamedion Composers
Tilman Sillescu
Alexander Röder
Markus Schmidt
Alex Pfeffer

Orchestrations
David Christiansen
Robin Hoffmann

Orchestra
Staatskapelle Halle
Brandenburgisches Staatsorchester

Choir
Genuin Philharmonic Choir

Conductor
Bernd Ruf

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 Pottoff
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
AJ Lodge
Bob Klein
Chris Smith
David Lodge
Grant George
JB Blanc
Jessica Gee George
Joe Cappelletti
Kat Primaeu
Kirk Thorton
Laura Bailey
Liam Obrien
Zach Merchant
Michael Sorich
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
Patricia 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
Benoit Du Pac
Cédric Dumond
Christian Pelissier
Cyrille Artaux
Cyrille Monge
Daniel Lobe
Emmanuel Garijo
Eric Aubrahn
Eric Peter
Fabien Briche
Georges Caudron
Gérard Dessalles
Gilbert Levy
Hélène Bizot
Juliette Degenne
Laura Prejean
Laure Sabardin
Mael Davan-soulas
Marc Alfos
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 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.

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 Nordic Games GmbH.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. Nordic Games GmbH überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf" der Software. Sie sind Eigentümer des Datenträgers, auf der die Software aufgezeichnet ist, Nordic Games GmbH bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf dem Datenträger 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 Nordic Games GmbH 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/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 Nordic Games GmbH 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, Nordic Games GmbH 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.

Nordic Games bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

1.3 Begrenzung von Multiplayer Diensten

Dieses Spiel verfügt möglicherweise über einen „Online"-Modus, der über das Internet via einem Service, wie von Nordic Games GmbH bereitgestellt, gespielt werden muss. Die Sicherung einer Internetverbindung unterliegt Ihrer alleinigen Verantwortung, und Sie allein kommen für alle dadurch anfallenden Kosten auf. Nordic Games GmbH bemüht sich, den Online-Service ununterbrochen aufrecht zu erhalten. Nordic Games GmbH kann jedoch den Service für Wartung, Tests, Ersatz und Instandsetzung der mit Spiel verbundenen Telekommunikationseinrichtungen sowie für eine Übertragungsunterbrechung oder für andere betriebs- oder systembedingte Zwecke vorübergehend aussetzen.

Nordic Games GmbH kann weder garantieren, dass Sie immer mit anderen Benutzern kommunizieren können, noch dass Sie ohne Unterbrechungen, Verzögerungen oder verbindungsbedingte Störungen kommunizieren können. Nordic Games GmbH haftet nicht für solche Unterbrechungen, Verzögerungen oder andere Kommunikationsausfälle während Ihrer Nutzung des Voice Client.

Nordic Games GmbH ist bereit, erforderliche Server und Softwaretechnologie bereitzustellen, um den Service so lange nutzen zu können, bis das Spiel nicht mehr offiziell im Handel erhältlich ist. Das Spiel gilt als „nicht mehr offiziell im Handel erhältlich", sobald es von Nordic Games GmbH oder seinen Tochterunternehmen nicht mehr hergestellt und/oder vertrieben wird. Danach kann Nordic Games GmbH den Service nach eigenem und rechtskräftigem Ermessen weiterhin anbieten oder Dritten die Lizenz für das Anbieten des Service erteilen. Der Inhalt dieser Bestimmung kann jedoch keinesfalls so ausgelegt werden, als verpflichtete sich Nordic Games GmbH, den Service weiterhin anzubieten, nachdem das Spiel nicht mehr offiziell im Handel erhältlich ist. Falls Nordic Games GmbH zu der Auffassung gelangt, dass es in seinem berechtigten Interesse ist, den Service nicht weiter anzubieten oder die Lizenz für den Service einem Dritten zu erteilen, wird Nordic Games GmbH dies mindestens drei (3) Monate vorher ankündigen. Diese Ankündigung kann auf einer Website oder im Forum der Nordic Games GmbH erfolgen. Weiterhin gilt, dass weder der Service selbst noch Nordic Games GmbH's Einverständnis, Zugang zu diesem Service zu gewähren, dahin gehend verstanden werden kann, über einen gewissen Zeitraum zur entgeltlichen Nutzung von Serverkapazitäten oder sonstiger Technologie von Nordic Games GmbH berechtigt zu sein.

2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

2.1 Sicherungskopie

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

2.2 Beschränkte Garantie

Nordic Games GmbH garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von Nordic Games GmbH und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von Nordic Games GmbH entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von Nordic Games nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an Nordic Games GmbH 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 Nordic Games GmbH 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 Nordic Games GmbH 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 Nordic Games GmbH zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat

2.5 Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von Nordic Games GmbH.

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 Nordic Games GmbH 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 Nordic Games GmbH 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.

© 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).

540301