

# ARCANIA

FALL OF SETARRIF



nordic games

Manual

 JobWood

 SpectraWorld

# Nordic Games GmbH

Landstrasser Hauptstrasse 1/18

1030 Wien, Austria

nordic games



JoWooD

Homepage "Arcania – Gothic 4": [www.arcania-game.com](http://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: TrinigyVision Engine ([www.trinigy.net](http://www.trinigy.net)). Copyright © 2010 Trinigy GmbH. All rights reserved.

El software, los gráficos, la música, el texto, los nombres y el manual están protegidos por derechos de copia. Ni el software ni el manual se pueden copiar, reproducir o traducir sin el consentimiento previo por escrito de Nordic Games GmbH. Del mismo modo, está prohibida su reproducción, total o parcial, a través de cualquier medio electrónico o en cualquier forma legible por una máquina. La mayoría de las marcas de hardware y software que aparecen en este manual son marcas comerciales registradas y se deben tratar como tales.

**PhysX** 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.

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

## Advertencia sobre epilepsia

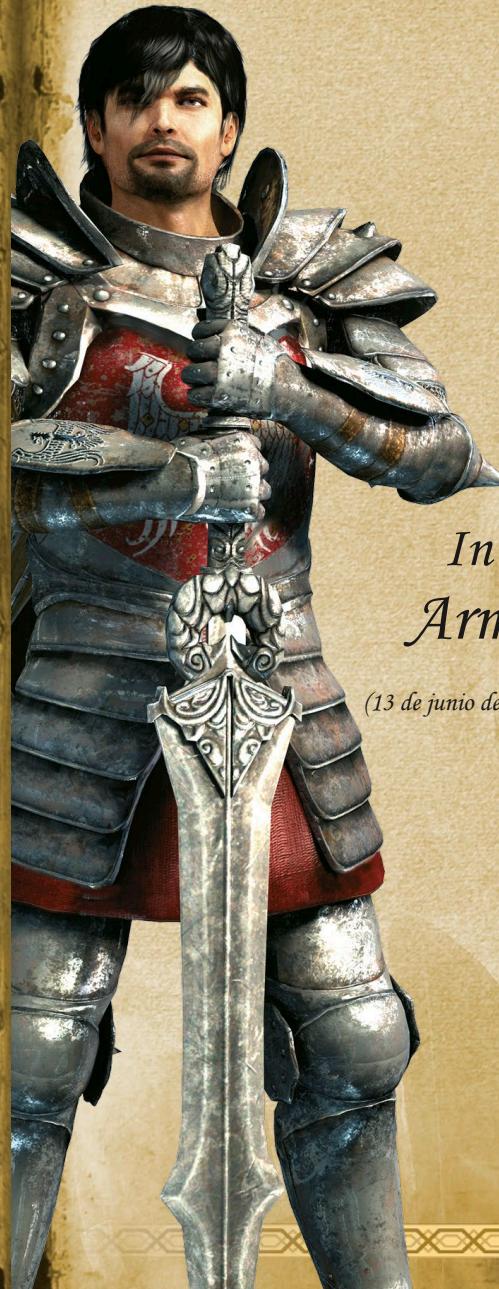
Algunas personas pueden sufrir pérdida de conciencia o ataques epilépticos al exponerse a ciertos patrones luminosos o luces parpadeantes. Algunos gráficos y efectos de los videojuegos pueden provocar estos síntomas en determinadas personas. También es posible estimular una predisposición previamente desconocida a la epilepsia. Si tú o algún miembro de tu familia padecéis epilepsia, consulta a tu médico antes de jugar a este juego. Si experimentas síntomas tales como vértigo, visión borrosa, espasmos oculares o musculares, inconsciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o calambres mientras juegas a este juego, apaga el ordenador INMEDIATAMENTE y consulta a tu médico antes de jugar de nuevo.

## Información técnica/Línea de atención

¿Has experimentado problemas técnicos durante la instalación o te has quedado atascado en el juego y no sabes cómo continuar?

[support.nordicgames.at](mailto:support.nordicgames.at)

Skype: support.quantic.lab (Lunes - Viernes 10:00 - 18:00)



*In Memoriam  
Armin Gessert*

(13 de junio de 1963 † 8 de noviembre de 2009)



# Índice

L'histoire . . . . .	6	Viajar en Argaan . . . . .	17
Menú principal . . . . .	7	Atributos del héroe . . . . .	18
Continuar partida . . . . .	7	Subir de nivel . . . . .	19
Nueva partida . . . . .	7	Lucha . . . . .	19
Cargar partida . . . . .	7	Documentos . . . . .	20
Ajustes . . . . .	7	Consumibles . . . . .	20
Bazar . . . . .	7	Elaborar . . . . .	21
Créditos . . . . .	7	Menú de diálogos . . . . .	22
Extras . . . . .	7	Opciones de diálogo . . . . .	22
Controles de juego predeterminados. . . . .	8	Temas adicionales . . . . .	22
Interfaz del juego . . . . .	9	Comercio . . . . .	23
Barra de información (1) . . . . .	9	Comprar/Vender . . . . .	23
Textos de ayuda (2) . . . . .	9	Abrir cerraduras . . . . .	23
Salud/Maná/Resistencia (3) . . . . .	9	Opciones y ajustes . . . . .	24
Experiencia (4) . . . . .	9	Vídeo . . . . .	24
Barra de ranuras rápidas (5) . . . . .	9	Sonido . . . . .	24
Ranuras rápidas (6) . . . . .	10	Controles . . . . .	24
Recordatorios de subir de nivel (7) y elaboración (8) . . . . .	10	Juego . . . . .	24
Mirilla (9) . . . . .	10	Creditos . . . . .	25
Minimap (10) . . . . .	10	ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL . . . . .	29
Partida nueva: . . . . .	11		
Partida nueva: . . . . .	12		
Cargar: . . . . .	12		
Menú del juego . . . . .	13		
Continuar partida . . . . .	13		
Guardar partida . . . . .	13		
Cargar partida . . . . .	13		
Opciones . . . . .	13		
Volver a menú principal . . . . .	13		
Libro de misiones . . . . .	14		
Inventario, equipamiento y estadísticas del personaje . . . . .	15		
Menú de habilidades . . . . .	16		
Puntos de habilidad . . . . .	16		
Obtener habilidades . . . . .	16		
Descripciones de las habilidades . . . . .	16		
Habilidades pasivas y de activación . . . . .	16		
Mapa . . . . .	17		
Mover el mapa . . . . .	17		
Acercar o alejar la vista del mapa . . . . .	17		
Alternar entre mapa del mundo y mapa subterráneo . . . . .	17		
Objetivos/Lugares conocidos . . . . .	17		
Piedras de teletransporte. . . . .	17		

## Requisitos del sistema

### Minimos:

- \* 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 de espacio libre en el disco duro

### Recomendados:

- \* Windows XP/Vista/7
- \* Intel Quad Core / AMD Phenom X4
- \* 4 GB RAM
- \* GeForce GTX 250, GeForce GTX 260, GeForce GTX 280
- \* 5 GB de espacio libre en el disco duro



## L'histoire

Le sort d'Argaan vacille sur le fil de votre épée !

Un mystérieux démon rôde sur Argaan : tandis qu'il sème la terreur dans les contrées de l'Est, il semble déchaîner toute sa puissance dévastatrice sur la cité côtière de Setarrif, et nul ne parvient à déterminer ce qui l'anime... Bien que le roi Rhobar III ait été libéré de l'emprise des démons, la lutte n'est visiblement pas terminée. Le roi a déjà envoyé ses armées à l'assaut de Setarrif, mais il est sans nouvelles de ses troupes et de la population terrorisée... Enfin, un volcan entre brutalement en éruption parmi les montagnes du littoral, coupant toutes les voies d'accès à la région en proie au chaos. C'est alors que le héros anonyme rassemble ses plus fidèles alliés et les anciens acolytes du roi Rhobar – Diego, Milten, Gorn et Lester – pour se rendre dans l'Est et dénouer le mystère qui entoure désormais Setarrif.

Vivez une toute nouvelle aventure remplie de puissances démoniaques, d'intrigues politiques et de rebondissements imprévisibles – que se passe-t-vraiment à Setarrif ?



## Menú principal

### Continuar partida

Continúa la partida desde el punto en el que la guardaste.

### Nueva partida

Inicia una nueva partida.

### Cargar partida

Carga una partida guardada de tu elección y continuar desde ahí.

### Ajustes

Abre el menú de opciones, donde puedes modificar los ajustes del juego, de los gráficos, del sonido y de la navegación. Para obtener más información, consulta la página 24.

### Bazar

En el Bazar puedes comprar diferentes objetos de "ArcaniA – Gothic 4".

### Créditos

La lista de nombres de las personas que han participado en el desarrollo de "ArcaniA – Gothic 4".

### Extras

Bocetos y dibujos de "ArcaniA – Gothic 4".

## Controles de juego predeterminados

E	Interactuar
F	Guardar arma
<b>Barra espaciadora</b>	Saltar
<b>Botón izquierdo del ratón</b>	Atacar
<b>Botón derecho del ratón</b>	Bloquear y esquivar
<b>W, A, S, D</b>	Mover
<b>1-0</b>	Barra de ranuras rápidas
<b>Ratón</b>	Mover la cámara
Z	Apuntar con el arco
<b>Ctrl izquierda</b>	Escabullirse
I	Inventario
K	Habilidades
M	Mapa del mundo
L	Libro de misiones
C	Elaborar
F5	Guardar rápido
F9	Cargar rápido
<b>ESC</b>	Menú



## Interfaz del juego

### Barra de información (1)

A la izquierda, obtendrás información de ciertos eventos, como actualizaciones de la misión y avisos de que has subido de nivel.

### Textos de ayuda (2)

Siempre que mires a un objeto o a un personaje, aparece un texto de ayuda en la parte inferior de la pantalla.

### Salud/Maná/Resistencia (3)

La salud, el maná y la resistencia se muestran en la parte inferior central de la pantalla. El maná (azul) se usa para lanzar conjuros y la resistencia (oro) para usar habilidades. Se rellenan con el paso del tiempo. La salud (roja) muestra lo sano que estás.

### Experiencia (4)

Tus puntos de experiencia aparecen bajo tu maná, tu resistencia y tu salud. Cuando la barra amarilla esté completamente llena, ganarás un nivel. Los valores numéricos muestran cuántos puntos tienes y cuántos necesitas para ganar otro nivel.

### Barra de ranuras rápidas (5)

Los conjuros y los objetos que se muestran en la esquina inferior de la pantalla están asignados a tus botones de ranuras rápidas (predeterminado 1-0).



#### Ranuras rápidas (6)

En la esquina inferior izquierda de la pantalla hay conjuros y objetos que puedes seleccionar rápidamente con el mando de dirección. Puedes mantener pulsado el botón superior frontal izquierdo para seleccionar hasta cuatro objetos más.

#### Recordatorios de subir de nivel (7) y elaboración (8)

Aparecen para recordarte que todavía te quedan puntos de habilidad por asignar o que todavía puedes elaborar más objetos.

#### Mirilla (9)

Cuando sacas un arma o te preparas para lanzar unconjuro, aparece una mirilla en el centro de la pantalla. Algunos ataques tienen que cargarse y su progreso aparece justo debajo de la mirilla.

#### Minimap (10)

En la esquina superior derecha hay una vista general de tu entorno más inmediato y los puntos de la brújula. El minimapa puede mostrar los personajes y objetos importantes. Las flechas del borde del minimapa indican la dirección al siguiente objetivo de la misión prioritaria.



#### Partida nueva:

En ArcaniA - La caída de Setarrif puedes iniciar una partida completamente nueva o importar una partida guardada completada del juego principal y anterior „ArcaniA - Gothic 4“ . Para usar un personaje del juego principal debes haber derrotado al jefe final. Después del final del juego, se creará un archivo llamado EndsavexX.sav (XX representa un número, porque también es posible que haya más de un final guardado) en la carpeta „Mis documentos\Arcania - Gothic 4“ . La caída de Setarrif debe reconocer el archivo EndsavexX.sav.



#### Partida nueva:

Si no dispones de una partida guardada de „ArcaniA - Gothic 4“, puedes elegir la clase de tu personaje aquí. Como mago, dominarás todas las escuelas de magia; como guerrero, todas las habilidades de combate cuerpo a cuerpo, y como cazador, las habilidades con armas a distancia. Además, siempre recibirás puntos de habilidad para distribuir libremente.



#### Cargar:

Aquí puedes seleccionar partidas guardadas del juego.



## Menú del juego

### Continuar partida

Sale del menú del juego y vuelve la partida actual.

### Guardar partida

Guarda la partida actual en una nueva ranura o sobrescribe una partida guardada anterior.

### Cargar partida

Carga una partida guardada de tu elección y continuar desde ahí.

### Opciones

Abre el menú de opciones, donde puedes modificar los ajustes del juego, de los gráficos, del sonido y de la navegación. Para obtener más información, consulta la página 24.

### Volver a menú principal

Finaliza la partida actual y te lleva de vuelta al menú principal.



## Libro de misiones

El libro de misiones enumera todas tus tareas actuales. Si la lista incluye varias tareas, puedes seleccionar una y hacer clic en la opción correspondiente para hacerla prioritaria. Los objetivos de esta tarea aparecen resaltados en rojo en el mapa y en el minimapa, y las flechas del borde del minimapa muestran en qué dirección se encuentran. En tu libro de misiones también puedes volver a leer las misiones que has completado en la pestaña de misiones terminadas. Para ver el bestiario, haz clic en la pestaña de criaturas. Siempre que derrotas a un ejemplar de una nueva especie, se añadirá información sobre ella en el bestiario.



## Inventario, equipamiento y estadísticas del personaje

El inventario aparece en el lado derecho de la pantalla. Se divide en siete categorías diferentes. Haz clic en los nombres de las categorías para moverte entre ellas.

Mueve el ratón sobre un ícono para resaltarlo. Al hacer clic derecho en un objeto, lo elegirás como tu arma de combate cuerpo a cuerpo o como tu arma a distancia actual, o bien te equiparás con él. Con clic derecho también consumes comida o aprendes una receta. El equipamiento que tu personaje lleva actualmente se muestra en el lado izquierdo de la pantalla.

Arrastra los objetos a la barra de ranuras rápidas para equiparte rápidamente con ellos en cualquier momento. No todos los objetos pueden ponerse en la barra de ranuras rápidas.

Los atributos del héroe aparecen en el centro de la pantalla (ver atributos del héroe).



## Menú de habilidades

### Puntos de habilidad

Se conceden puntos de habilidad al subir de nivel y se usan para adquirir nuevas habilidades.

### Obtener habilidades

Mueve el cursor del ratón sobre las casillas y las líneas de habilidades para ver más información de las diferentes habilidades. Haz clic en „+“ para asignar puntos a esa línea de habilidad y en „-“ para quitarlos. Haz clic en „guardar“ para asignar los puntos permanentemente, ¡gástalos con cuidado!

### Descripciones de las habilidades

Las descripciones de cada habilidad aparecen a la izquierda de la pantalla.

### Habilidades pasivas y de activación

Las habilidades de activación y las habilidades pasivas exclusivas, así como los conjuros, aparecen marcados con un ícono grande parecido a un escudo. Como indica el texto de ayuda, los conjuros se pueden lanzar manualmente o asignarse a la barra de acceso rápido. Para ello, arrasta a la barra el ícono delconjuro (mira a la izquierda de la línea de la habilidad). Algunos conjuros son pasivos y mejoran de forma permanente otras habilidades. Algunas habilidades mejoran las funciones de otras de forma permanente. Las habilidades pasivas aparecen en campos más pequeños y mejoran tus atributos básicos. Invertir en habilidades pasivas te permite acceder a habilidades pasivas exclusivas o habilidades de activación superiores.



## Mapa

### Mover el mapa

Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón sobre el mapa y mueve el ratón para cambiar la selección del mapa.

### Acercar o alejar la vista del mapa

Usa la rueda del ratón para acercar o alejar la vista del mapa.

### Alternar entre mapa del mundo y mapa subterráneo

Con un clic en el botón „Mostrar planta inferior“ o „Mostrar superficie“ puedes alternar entre el mundo exterior y los reinos subterráneos.

### Objetivos/Lugares conocidos

Los objetivos o lugares que ya has visitado se marcan con líneas claras y brillantes. Las zonas sin explorar son oscuras y borrosas.

### Piedras de teletransporte

Las piedras de teletransporte se marcan en el mapa con círculos concéntricos.

## Viajar en Argaan

Ricos o pobres, la gente de Argaan normalmente camina para viajar. Pero hay algunos círculos de piedra muy antiguos en la isla que permiten a ciertas personas viajar al instante de un círculo a otro.

<b>Level: 1</b>	<b>Gold 64</b>
<b>Lebenspunkte</b>	<b>36/50</b>
<b>Manapunkte</b>	<b>50/50</b>
<b>Ausdauerpunkte</b>	<b>50/50</b>
<b>Lebensregeneration</b>	<b>0</b>
<b>Manaregeneration</b>	<b>15</b>
<b>Ausdauerregeneration</b>	<b>15</b>
<b>Nahkampfkraft</b>	<b>16</b>
<b>Fernkampfkraft</b>	<b>10</b>
<b>Magiekraft</b>	<b>10</b>
<b>Nahkampfschaden</b>	<b>16 - 16</b>
<b>Fernkampfschaden</b>	<b>0</b>
<b>Rüstungswert</b>	<b>20(15%)</b>
<b>Gesamterfahrung</b>	<b>658/1000</b>

## Atributos del héroe

La pantalla de inventario también muestra el nivel, la riqueza (oro), la salud, el maná y los puntos de resistencia, así como sus índices de regeneración, valores de poder de combate, armadura, experiencia y daño de combate del héroe.

Los puntos de salud, maná y resistencia se muestran con valores máximos y actuales, con índices de regeneración de puntos cada 30 segundos.

El valor entre paréntesis junto al valor de armadura muestra la reducción de daño contra un adversario de fuerza similar. Ten en cuenta que la armadura no protege contra el daño mágico.

Al igual que la barra de puntos de experiencia en la pantalla principal, tu experiencia se muestra como puntos actuales/hasta el siguiente nivel (consulta la página 19 acerca de subir de nivel).

El primer valor de daño de combate muestra el daño medio de tus armas cuerpo a cuerpo o tus ataques a distancia; el segundo muestra el daño de un ataque con carga. El daño de combate depende de tu poder de combate y de tu armadura y habilidades. Ten en cuenta que estos valores de daño pueden cambiar y se someten a factores como la armadura del adversario, entre otros.

## Subir de nivel

Siempre que ganes suficientes puntos de experiencia, tu héroe subirá un nivel. Los valores de sus atributos básicos aumentarán automáticamente y también recibirás puntos de habilidad adicionales para mejorar a tu héroe (consulta la sección del menú de habilidades para ver instrucciones acerca de cómo hacerlo). Mientras te queden puntos de habilidad para gastar, verás un icono de recordatorio en la parte inferior de la pantalla.

## Lucha

Para atacar al enemigo con tu arma de combate cuerpo a cuerpo activa, mira hacia el enemigo y pulsa el botón de ataque (predeterminado: botón izquierdo del ratón).

En el juego puedes usar armas de una mano o de dos manos.

Las armas de una mano atacan más deprisa, las de dos manos son más lentas pero hacen más daño.

Puedes bloquear los ataques del enemigo (predeterminado: botón derecho del ratón) con un escudo, con tu arma o incluso con tu magia. Ten en cuenta que algunos ataques pueden atravesar tus bloques.

Si tienes un arma de combate a distancia activa, puedes dispararla con el botón de ataque. Recuerda que los arcos hay que tensarlos primero. Para ello, mantén pulsado el botón de ataque. Cuando lo sueltes, la flecha saldrá disparada. Las ballestas disparan cuando pulsas el botón de ataque y no hace falta tensarlas antes.

Para ejecutar un ataque mágico, necesitas una habilidad mágica activa (consulta el menú de habilidades). Los conjuros activos se lanzan con el botón de ataque.

La armadura reduce el daño físico, pero no el daño causado por la magia. Comprueba los atributos del héroe para ver cuánto daño reduce la armadura.

Durante un combate, puedes curar al héroe con comida y pociones curativas antes de que las cosas se pongan feas. Fuera del combate, dispónes de vendajes muy efectivos.

## Documentos

En la sección de documentos encontrarás tres tipos de objetos diferentes: recetas, pergaminos y runas.

Los pergaminos solo pueden usarse una vez, luego desaparecen.

Las runas se pueden usar varias veces. Sin embargo, necesitan tiempo para recargarse.

Haz clic derecho en una receta o en una runa de tu inventario para aprenderla o activarla.

Para usar runas y pergaminos fuera del inventario, primero hay que asignarlos al menú de acceso rápido. Para obtener más información, consulta la sección de interfaz del juego en la página 7.

## Consumibles

Además de la comida, también puedes encontrar pociones y vendas en esta categoría, es decir, cualquier cosa que puedas consumir. La mayoría de estos objetos tienen un efecto curativo. Hay potentes pociones mágicas que pueden tener efectos diferentes. En los textos de ayuda se muestra si son positivos o negativos.

Las vendas no se pueden usar durante el combate pero, por otro lado, son mucho más baratas que las pociones curativas.

## Elaborar

Desde el menú de elaboración puedes elaborar muchos objetos de diversas categorías: „Equipo“ (armas, escudos, etc.), „Alquimia“ y „Consumibles“ (comida y pociones). Cambia entre ellas con clic izquierdo en las pestañas de categoría.

Para crear un objeto, primero necesitas las instrucciones o la receta. Puedes encontrarlas en el mundo o comprárselas a un mercader. Si compras una receta, también tienes que aprenderla: seleccionala en el inventario y haz clic derecho en ella.

Tras aprender una receta, aparecerá en la lista de objetos que puedes elaborar de la categoría correspondiente. Selecciona una receta con el ratón para ver más información.

A continuación, necesitarás los componentes del objeto. Aparecerán en la información detallada tras aprender la receta.

Para elaborar un objeto, seleccionalo en la lista y haz clic en la opción correspondiente. Si tienes suficientes recursos, éstos desaparecerán del inventario y aparecerá el artículo terminado. El número entre paréntesis junto a cada receta muestra cuántos objetos puedes crear con tus actuales recursos.





## Menú de diálogos

### Opciones de diálogo

Para iniciar el diálogo con un personaje, mira hacia él y pulsa el botón de interacción (predeterminado: „E“). A veces se dirigirán a ti primero y la conversación comenzará automáticamente.

Durante una conversación, puede que tengas que realizar una elección de vez en cuando. Para elegir una opción de diálogo, haz clic en ella.

Puedes activar y desactivar los subtítulos en el menú de opciones.

### Temas adicionales

Algunas personas que encuentras en tus aventuras saben cosas interesantes que no están directamente relacionadas con tus misiones. Prueba a hablar con la gente más de una vez para ver si tienen algo que decir.

## Comercio

### Comprar/Vender

Algunos personajes de Argaan son comerciantes y algunas de sus opciones de diálogo incluyen opciones de comercio. En la ventana de comercio, arrastra los objetos entre tu inventario y el de ellos para comprar o vender, o bien haz clic derecho en ellos.

### Volver a comprar

La última categoría de objetos incluye todos los objetos que acabas de vender. Puedes volver a comprarlos sin perder nada, pero en cuanto salgas del menú de comercio, dejarán de estar disponibles.

## Abrir cerraduras

Algunos cofres de Argaan están cerrados, pero puedes abrirlos con ganzúas, que puedes comprar durante tus aventuras. Para abrir una cerradura, tienes que detener los ojos de ésta en el momento justo con clic izquierdo. Si haces clic izquierdo en el momento equivocado no romperás la ganzúa, pero tendrás que volver a empezar desde el principio.



# Opciones y ajustes

Haz clic en los diferentes encabezados del menú de opciones para cambiar entre los siguientes submenús:

## Vídeo

Para cambiar los ajustes gráficos.

## Sonido

Para ajustar los distintos valores de volumen y activar o desactivar los subtítulos.

## Controles

Para ajustar la navegación con los controles y la cámara.

## Juego

Para ajustar las siguientes opciones:

- Nivel de dificultad
- Pistas



# Creditos

<b>Audio Director</b> Bastian Seelbach	<b>Producer</b> Kamaal Anwar
<b>Spellbound Entertainment AG</b>	<b>Vice President of Product Development</b> Tim Hesse
<b>Managing Directors</b>	<b>Localisation Manager</b> Gennaro Giani
<b>CEO</b> Andreas Speer	<b>Intro &amp; Outro Creation</b> Ernst Satzinger Reinhard Pollic
<b>CEO &amp; Executive Producer</b> Armin Gessert	<b>Marketing Manager</b> Markus Reutner
<b>Project Direction</b>	<b>Product Marketing Manager</b> Roswitha Hauke Claudia Wabro
<b>Creative Director</b> Jean-Marc Haessig	<b>PR</b> Clemens Schneidhofer Tamara Berger
<b>Development Director</b> Daniel Miller	<b>Community Management</b> Manuel Karl
<b>Head of Game Design</b> André Beccu	<b>Web</b> Ernst Satzinger Gerhard Neuhofer
<b>Project Management</b> Vladimir Ignatov Cay B. Kellinghusen	<b>International Sales</b> Roland „HobbiBobbi“ Hobiger
<b>Art Direction</b> Jean-Marc Haessig Eric Urocki	<b>Online Sales &amp; Age Rating Coordinator</b> Thomas Reisinger
<b>Art</b> Andreas Feist Serge Mandon Myriam Urocki Eric Urocki	<b>Lead Graphic Artist</b> Sabine Schmid
<b>Visual Effects</b> Kristoffer Lerch	<b>Trailer Creation</b> Ernst Satzinger
<b>Animation</b> Tommy Franta Borries Orlopp	<b>Manufacturing</b> Masen Watt
<b>Game Design</b> André Beccu Cyrill Etter	<b>Business Development</b> Stefan Berger
<b>Content Design</b> Rolf Beismann David Sallmann Stefan Schmitz Martin Stork	<b>Legal Affairs</b> Kourosh Onghaei
<b>JoWooD Entertainment AG</b>	

<b>JoWooD Group Executive Board</b>	<b>External Partners</b>	Attila Balasz Aura Segorean Bogdan „Bebe“ Hiriscu Cosmin „Kraemer“ Gramada Gizella Bajkó	<b>Orchestra recorded, edited and mixed by</b> Genuin Musikproduktion Leipzig, Germany	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 Jokosha 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 Dahlmen Thomas Friebe English Localisation Translation Team57	Tara Shayne Tarek Badr Todd Resnick Travis Willingham Wendy Lee Yuri Lowenthal
<b>Community Leaders</b>	<b>3D Technology</b>	3D Brigade Hungary Inc.	<b>Music Supervisor</b>	Tilman Sillescu	<b>Italian Localisation</b>
Timo „Nameless2“ Kuip Marcel „ANNOmaniac“ Trotzek	Trinigy GmbH	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	<b>Sound Design</b>	Axel Rohrbach Sebastian Pohle David Philipp	<b>Localisation</b>
<b>Forum Staff</b>	<b>Concept Art</b>	KARAKTER	<b>Sound Design Supervisor</b>	Axel Rohrbach	Synthesis International
Andriy „The Lightning“ Borovkov Sascha „Supernova“ Hübner Marc „KindmeinerEltern“ Janzen Marco „Cerberos“ Huainigg Fabian „nirvana“ Hackhofer Fabian „iks“ Lemppke Alexander „Merlin1“ Just Dan „Pericle“ Ungureanu Jens „Hellmaker“ Gräbig Marco „KalleFreshman“ Dominikowski Sarah „XxPhoenixX“ M. Juri „Cesko“ Cesnik Patrick „Mister_XV“ Muschweck Dominik „Tyralion“ Meyer Zoran „LaciN“ Snuderl Alex „Raconz“ Crisciu	<b>Character / Environment Art</b>	3D Brigade Hungary Inc. Bravo Interactive ELIGAME Studio Try2 Games Virgin Lands	<b>M&amp;S Music</b>	Tilman Sillescu	<b>Localisation Manager</b>
<b>Dreamcatcher Interactive Inc.</b>	<b>Additional Art</b>	AeroHills Lakshya Digital Ulysses Games	<b>German Voice Direction</b>	Axel Rohrbach	Luca Artoni
<b>Executive Board</b>	<b>Original Soundtrack written by</b>	Dynamedion	<b>German Post Production</b>	Axel Rohrbach	<b>Project Manager</b>
Werner Gruenwald Roman Wenzl	<b>German Recording and PostPro</b>	M&S Music	<b>German Main Cast</b>	Axel Rohrbach	Edoardo Fusco
<b>North American Sales</b>	<b>QA</b>	Quantic Lab	<b>German Supporting Cast</b>	Axel Rohrbach	<b>Translator</b>
Eric Edwards	<b>Additional QA</b>	iBeta FMV Production Mosaik Studios	<b>Orchestra</b>	Axel Rohrbach	Manuela Ceccoli
<b>Product Marketing Managers</b>	<b>Additional Programming</b>	Deep Shadows Streaming Technology	<b>Orchestra recorded, edited and mixed by</b> Staatskapelle Halle	Axel Rohrbach	<b>Audio Manager</b>
Dan Dawang Bryan Cook	<b>DLM Consulting</b>	DLM Consulting	<b>Orchestra recorded, edited and mixed by</b> Brandenburgisches Staatsorchester	Axel Rohrbach	<b>Voice Directing</b>
<b>PR Coordinator</b>	<b>Quantic Lab</b>	David Christiansen Robin Hoffmann	<b>Orchestra recorded, edited and mixed by</b> Genuin Philharmonic Choir	Axel Rohrbach	Irene Panzeri
<b>Art Director</b>	<b>CEO</b>	Stefan Seicarescu	<b>Conductor</b>	Axel Rohrbach	<b>QA Lead</b>
Jay Kinsella	<b>Project Manager</b>	Staatskapelle Halle	<b>Choir</b>	Axel Rohrbach	<b>Italian Cast</b>
<b>Graphic Designers</b>	<b>Lead Testers</b>	Brandenburgisches Staatsorchester	<b>Choir</b>	Axel Rohrbach	Stefano Albertini
Esther Sucre	<b>Alin „Spectator“ Hiriscu</b>	Attila Balasz	<b>Genuin Philharmonic Choir</b>	Axel Rohrbach	Marco Balbi
<b>Online Marketing &amp; Web Design</b>	<b>Sebastian Secasius</b>	Aura Segorean		Axel Rohrbach	Diego Baldwin
Ted Thompson	<b>Vladimir Danila</b>	Bogdan „Bebe“ Hiriscu		Axel Rohrbach	Marco Benedetti
	<b>Testers</b>	Cosmin „Kraemer“ Gramada		Axel Rohrbach	Simona Biasetti
	<b>Alieta Pojar</b>	Gizella Bajkó		Axel Rohrbach	Andrea Bolognini
				Axel Rohrbach	Greta Bortolotti
				Axel Rohrbach	Gabriele Calindri
				Axel Rohrbach	Oliviero Cappellini
				Axel Rohrbach	Claudio Colombo
				Axel Rohrbach	Oliviero Corbetta
				Axel Rohrbach	Jenny De Cesarei
				Axel Rohrbach	Lorella De Luca
				Axel Rohrbach	Massimo Di Benedetto
				Axel Rohrbach	Andrea Failla
				Axel Rohrbach	Raffaele Fallica
				Axel Rohrbach	Silvana Fantini
				Axel Rohrbach	Gianni Gaude
				Axel Rohrbach	Alessandro Lussiana
				Axel Rohrbach	Gabriele Marchingiglio
				Axel Rohrbach	Cinzia Massironi
				Axel Rohrbach	Francesco Mei
				Axel Rohrbach	Alberto Olivero
				Axel Rohrbach	Marco Pagani
				Axel Rohrbach	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

#### Localization Manager

Mauro Bossetti

#### Project Manager

Gustavo Diaz

#### 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 Saudinos  
Salvador Serrano  
Jorge Teixeira  
Maria Jesús Varona  
Rosa Vivas  
Miguel Zúñiga

#### French Localisation

#### Translation

David Rocher

#### French Recs

AroundThe 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 Brûche  
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 Bienaimé  
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: Trinigy Vision Engine ([www.trinigy.net](http://www.trinigy.net)). Copyright © 2010 Trinigy 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 prints 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 - 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 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](http://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.