Gothic 3

Manuale

In memoria di
Sascha Pieroth

JoWooD Productions Software AG
Pyhrnstraße 40
A-8940 Liezen, Austria

Sito internet Gothic 3: www.gothic3.com
Sito internet JoWooD: www.jowood.com

© 2003-2006 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, 45138 Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria.

An Important Note Regarding Graphics and Having the Best Possible Experience

Gothic 3 uses some of the most advanced rendering techniques available today for special effects and to achieve real-time performance for a great game playing experience. The game was largely developed and tested on NVIDIA® GeForce™ FX, 6 Series, and 7 Series graphics cards and the intended experience can be more fully realized on NVIDIA GeForce 7 Series graphics hardware. On a GeForce 7 series card you will be able to turn on all of the NVIDIA special effect features at higher resolutions in the game.

Utilizza **Bink Video Technology**. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Usato su licenza.

Utilizza **SpeedTreeRT.** Copyright © 2006 Interactive Data Visualization, Inc. Tutti i diritti riservati. Usato su licenza.

Utilizza **FMOD Sound System**. Copyright © 1994-2006 by Firelight Technologies, Pty, Ltd. Usato su licenza.

Utilizza **AGEIA Physics engine**. Copyright © 2006 by AGEIA. Usato su licenza.

Utilizza il sistema di animazione **EMotion FX 2**. Copyright © Mystic Game Development. Usato su licenza.

Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.

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 JoWooD Productions Software AG, 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.

Per qualsiasi informazione sul gioco e per un aiuto dagli appassionati visita il fan site ufficiale del gioco e il suo forum. **www.gothic-italia.com**

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?

Email: assistenza@deepsilver.net
Deep Silver A Division of Koch Media Italia
Viale De Gasperi 85
20017 Mazzo di Rho (MI)

Sommario

1 Introduzione 8
1.1 Prefazione 8
1.2 Storia 9

2 Funzionamento 10
2.1 Installazione e inizio del gioco 10
2.2 Menu principale 12
2.3 Comandi da tastiera 14
2.4 La schermata di gioco 15
2.5 Inventario 15
2.6 Schermata generale del personaggio 17
2.7 Libro degli incantesimi 18
2.8 Documenti 19
2.9 Missioni 20
2.10 Commercio 21

3 Combattimento 22
3.1 Corpo a corpo 22
3.2 Combattimento a distanza 23
3.3 Uccidere i nemici 24

4 Magia 24
4.1 Tipi di magia 24
4.2 Imparare gli incantesimi 25
4.3 Scuole di magia 25

5 Regole di comportamento 26
5.1 Omicidio 26
5.2 Furto 26
5.3 Attacco 26
5.4 Estrarre un'arma/maneggiare un incantesimo 27
5.5 Entrare nelle case 27
5.6 La reputazione dell'Eroe 27
5.7 Indossare abiti 27

6 Sviluppo del personaggio 28
6.1 Attributi 28
6.2 Abilità 29

7 Oggetti 31
7.1 Pozioni e cibo 31
7.2 Libri e lettere 31
7.3 Mappe 32
7.4 Istruzioni per modellare 32
7.5 Ricette 32
7.6 Formule alchemiche 32

8 Oggetti importanti 32
8.1 Focolare, fuoco da campo e calderone 32
8.2 Incudine 32
8.3 Pietra da cote 32
8.4 Letto 33
8.5 Casse 33
8.6 Libri 33
8.7 Santuari 33
8.8 Banco da alchimista 33

9 Il mondo del gioco 34
9.1 Visione d'insieme 34
9.2 Cronologia 35
9.3 Myrtana 36
9.4 Nordmar 37
9.5 Varant 38
9.6 Gli orchi 39
9.7 I ribelli 40
9.8 Gli Hashishin 41
9.9 Altre fazioni 42
9.10 Persone importanti 42
9.11 Mostri 43

10 Licenza di utilizzo 45

11 Credits 47

1 Introduzione

1.1 Prefazione

Dopo una lunga lotta, il regno degli umani ha perso la guerra contro l'invasione degli orchi. Il re è scomparso dall'inizio dell'assedio alla capitale. Si dice che sia caduto, ma il suo corpo non è mai stato trovato...

Gli orchi tengono ora sotto la loro stretta mortale le strade e le città più importanti. Eppure, invece di sterminare l'umanità, si stanno limitando ad assoggettare al proprio potere quella regione. Una parte del loro immenso esercito si è posizionato in luoghi di scarsa importanza strategica e ha cominciato a distruggere tutti i santuari di quelle zone. Nessuno conosce il motivo il loro bizzarro comportamento.

All'interno del regno si è sollevata una resistenza contro l'occupazione degli orchi, poiché esistono ancora fortezze in mano agli umani e piccole unità militari in marcia per Myrtana. Ma i ribelli non sono uniti tra loro, e i loro capi sono in lotta per la successione al trono del regno caduto.

In questi tempi così difficili, un viaggiatore senza nome è entrato nel continente, e dalle sue imprese dipende il futuro del regno. E tu sei quel viaggiatore...

Libererai Myrtana dall'asservimento agli orchi, oppure sosterrai i loro fini misteriosi? Dove porterà il cammino che deciderai di intraprendere?

Nel mondo di **Gothic 3** tutto è possibile. Sia che tu riunisca la resistenza contro gli usurpatori, sia che decida di abbracciare la causa degli orchi vittoriosi, la scelta spetta solo a te. O forse è il popolo degli Hashishin nel deserto di Varant a possedere la chiave che spiega gli eventi misteriosi!

Gothic 3 ti mette a disposizione ciò che molti giochi di ruolo promettono soltanto: un mondo aperto, vivente, in cui sei tu a decidere come inserirti nell'epica avventura e come cambiare il destino degli abitanti e del mondo intero attraverso le tue azioni...

1.2 Storia

"Con tutta probabilità, non sono state la sete di sangue e la bramosia a spingere fin qui il nemico, ma piuttosto la fame e il freddo di inverni insolitamente rigidi. Dieci anni fa, l'assalto degli orchi ha sconfitto e conquistato Nordmar fondamentalmente con un attacco fulminante; Nordmar, su cui avevamo regnato per cinque spossanti anni… Non avendo più accesso ai depositi di minerale grezzo che si trovano laggiù, il nostro saggio re è stato costretto ad adottare misure drastiche, che non sempre hanno incontrato il favore della folla…"

- Annalist Kodama, della corte di Re Rhobar II

La tua vicenda ha avuto inizio quando sei stato condannato, per un piccolo crimine, all'esilio a Khorinis – nella Valle delle Miniere, un luogo protetto dalla magia dove i prigionieri ricercavano minerale per le truppe del re. Divisi in tre diversi campi, introducevano ogni nuovo arrivato in modo rapido e violento – così com'è accaduto anche a te – alla sua nuova vita, da cui non sarebbe mai potuto fuggire.

Ad ogni modo, non ti sei sottomesso al tuo destino e hai trovato il modo di uscire dalla prigione, uccidendo infine la spaventosa creatura conosciuta come "Il Dormiente". Nel far questo, ti sei ritrovato sepolto, e solo l'intervento dell'enigmatico mago Xardas ti ha mantenuto in vita. Egli ti ha spiegato che la morte del Dormiente aveva innescato per reazione un cataclisma i cui effetti sarebbero durati a lungo negli anni a venire.

Il cammino che hai intrapreso ti ha condotto, insieme ad alcuni amici che hai incontrato durante le tue avventure, fino alla costa di Khorinis, dove hai sconfitto un drago non morto. A bordo di una delle navi del re, hai potuto infine intraprendere il viaggio verso casa che da tanto desideravi.

Ma ti attende una spiacevole sorpresa: gli orchi hanno annientato Myrtana, e solo la capitale resiste ancora all'assedio. Il continente è in rivolta, e sembra proprio che le tue avventure siano solo cominciate...

2 Funzionamento

2.1 Installazione e inizio del gioco

2.1.1 Requisiti di sistema

Per poter utilizzare **Gothic 3**, il tuo computer deve avere queste caratteristiche di base:

- Windows® XP, Windows® 2000, Windows® XP 64-bit
- 1024 MB di RAM
- 2 GHz Intel Pentium® 4 o processore equivalente
- Scheda video da 128MB compatibile con Direct3D e scheda video compatibile con DirectX 9
- Lettore DVD-ROM 8x
- 4.6 GB di spazio libero sull'hard disk
- DirectX® 9.0c (incluse)
- Scheda audio compatibile con DirectX® 8.1
- Tastiera, mouse

Ti consigliamo la seguente configurazione di sistema:

- Intel Pentium® 4 3 GHz o processore equivalente
- 1,5 GB di RAM
- ATI X800, NVIDIA serie Geforce 6800 o superiore

Gothic 3 supporta ufficialmente le seguenti schede video:

- **ATI serie X1900**
- **ATI serie X1800**
- **ATI serie X1600**
- **ATI serie X850**
- **ATI serie x800**
- **ATI serie x700**
- **ATI serie x600**
- **ATI serie Radeon 9800**
- **ATI serie Radeon 9700**
- **NVIDIA serie GeForce 7800**
- **NVIDIA serie GeForce 7900**
- **NVIDIA serie GeForce 6800**
- **NVIDIA serie GeForce 6600**

2.1.2 Installazione

Inserisci il DVD-ROM di **Gothic 3** nel tuo lettore DVD-ROM. Se è abilitata la funzione di **Autoplay**, il programma di Setup partirà automaticamente. Altrimenti, dovrai avviare l'installazione manualmente. Per far questo clicca due volte sull'icona Risorse del computer, e poi sull'icona del tuo lettore DVD. Infine clicca due volte sul file **setup.exe**.

In questo modo si aprirà il menu di partenza. Clicca sul tasto **Installa** e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

2.1.3 Per iniziare

Inizio dal DVD

Dopo che avrai inserito il DVD-ROM di **Gothic 3** nel lettore DVD-ROM, apparirà il menu iniziale del DVD. Clicca sul tasto **Gioca**.

Inizio dal desktop, o dal menu Programmi

Se il DVD-ROM di **Gothic 3** è già inserito nel lettore DVD-ROM, ma il menu di avvio non si apre automaticamente, puoi lanciare **Gothic 3** manualmente. Per farlo, apri il menu Start sul tuo desktop, seleziona **Programmi** e poi clicca su '**Gothic 3**'. Seleziona l'opzione **Gioca.** Se hai creato un collegamento sul desktop durante l'installazione, puoi lanciare il gioco anche cliccando due volte sull'icona di **Gothic 3**.

2.1.4 Disinstallazione

Puoi disinstallare **Gothic 3** in qualunque momento. Per farlo, seleziona **Programmi** dal menu Start sul tuo desktop e poi clicca su '**Gothic 3**', oppure usa l'Opzione 'Installazione applicazioni' nel pannello di controllo di Windows.

2.2 Menu principale

2.2.1 Inizia nuova partita

Clicca questo tasto per iniziare una nuova partita.

2.2.2 Riprendi partita

Questo tasto ti permette di caricare l'ultima partita salvata e di riprendere il gioco da dove lo avevi interrotto.

2.2.3 Carica partita

Questa opzione ti consente di caricare qualsiasi partita salvata in precedenza.

2.2.4 Opzioni

In questo menu hai un'ampia scelta di impostazioni per regolare il gioco in modo ottimale per le tue necessità e il tuo hardware.

Impostazioni di gioco
Qui puoi scegliere la lingua e il livello di difficoltà del gioco.

Impostazioni video
Qui puoi regolare la risoluzione e la luminosità.

Impostazioni prestazioni
In teoria, **Gothic 3** seleziona automaticamente le impostazioni ottimali per la tua configurazione la prima volta che il gioco viene avviato. Se non sei soddisfatto del risultato, qui puoi anche personalizzare le impostazioni.

Impostazioni audio
In questo menu è possibile modificare il volume della musica, le voci e gli effetti sonori.

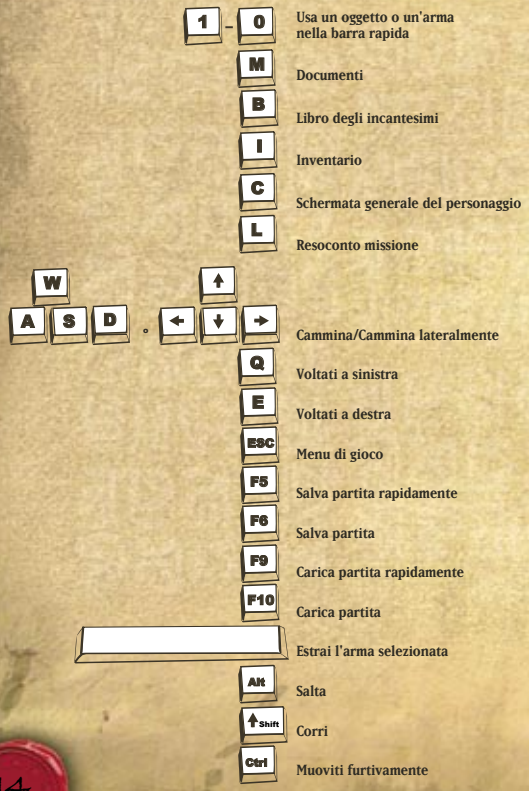
Comandi
In **Gothic 3** i comandi sono stati sviluppati in modo che anche i giocatori inesperti possano immergersi rapidamente nel gioco. In questo menu è possibile modificare i comandi da tastiera di default.

Menu di gioco
Premendo il tasto ESC durante il gioco si apre un menu di gioco che dà comunque la possibilità di salvare la partita corrente.

2.2.5 Credits

Queste sono le persone di grande talento che hanno reso possibile la nascita di Gothic 3.

2.3 Comandi da tastiera



2.4 La schermata di gioco

Qui puoi vedere i tuoi punti ferita, le riserve di mana e di resistenza, e anche i punti ferita del nemico selezionato.

2.4.1 Barra rapida

Gli oggetti posizionati nella barra rapida possono essere usati velocemente con i tasti 1-0. Premendo i tasti dei numeri corrispondenti, puoi estrarre un'arma, indossare un'armatura, bere una pozione, o anche mangiare una mela.

2.4.2 Bussola

La bussola ti aiuterà a muoverti nel mondo di Gothic – così non perderai mai l'orientamento!

2.5 Inventario

Il grado di realismo raggiunto da Gothic è molto elevato, ma abbiamo semplificato la gestione delle tue avventure in alcuni punti. Infatti il tuo inventario non è solo infinitamente capiente, ma disposto in modo chiaro per categorie – chiunque abbia mai dovuto rovistare nel proprio zaino alla ricerca di un oggetto specifico apprezzerà questa modifica. Le singole categorie possono essere selezionate usando i tasti che si trovano sopra la barra dell'inventario.

Quando il puntatore del mouse è posizionato su un oggetto, vengono mostrate tutte le informazioni principali che lo riguardano. L'oggetto può essere preso in mano o consumato con un click. L'effetto sui tuoi valori verrà subito evidenziato e rappresentato visivamente sul tuo personaggio. Tutti gli oggetti in uso sono evidenziati a colori.

Quando alcuni oggetti vengono usati, come ad esempio il veleno, ti viene chiesto di selezionare l'oggetto cui vuoi applicarlo o con il quale vuoi unirlo.

Per poterti equipaggiare di armi, armature o altri oggetti e per usarli rapidamente durante il gioco, è anche possibile trascinarli nella barra veloce situata nella parte più in basso dello schermo, e poi attivarli con i tasti 1-0.

2.5.1 Armi

Questa categoria include le armi di tutti i generi: dal bastone appuntito alla lancia all'oscura spada a due mani dalla lama avvelenata, ma anche archi e balestre e le loro munizioni.

2.5.2 Armatura

Qui sono mostrati tutti gli oggetti che proteggono l'Eroe senza Nome dagli urti: si possono trovare elmi, scudi, abbigliamento e perfino armature da battaglia.

2.5.3 Oggetti magici

Questa categoria include tutti gli oggetti magici. Comprende amuleti, anelli, e pergamene di incantesimi che permettono un unico utilizzo.

2.5.4 Pozioni e cibo

Qui vengono conservati tutti gli oggetti che il personaggio può mangiare o bere. Include frutta, carne e vino, ma anche pozioni da te preparate che aumentano alcuni attributi del personaggio in modo permanente o temporaneo.

2.5.5 Miscellanea

Tutti gli oggetti che non possono essere inclusi nelle categorie precedenti sono riuniti qui; per esempio torce, attizzatoi, pietre di teletrasporto e anche i pacchetti che devono essere consegnati per completare alcune missioni.

2.6 Schermata generale del personaggio

Questo menu include tutte le informazioni sulle abilità dell'Eroe senza Nome. Oltre alle informazioni sul lato sinistro, sulla destra c'è l'elenco di tutte le abilità che ha imparato (a colori) e quelle che può ancora imparare (in grigio). Puntando il mouse su un'abilità, se ne visualizzano le caratteristiche.

Le abilità possono essere imparate da istruttori, che te ne insegneranno un'ampia gamma in cambio di punti esperienza e a volte di oro o anche commissioni. Per maggiori informazioni, ti preghiamo di far riferimento al capitolo "Sviluppo del personaggio".

2.6.1 Esperienza

È qui che sono visualizzati il livello attuale di esperienza, i punti esperienza guadagnati e quelli che l'eroe deve guadagnare per raggiungere il livello successivo. Qui si trova anche il numero dei punti esperienza disponibili. Puoi trovare maggiori indicazioni sull'importanza di questi valori nel capitolo "Sviluppo del personaggio".

2.6.2 Attributi

Qui sono elencati tutti gli attributi dell'Eroe senza Nome. Per poter essere in grado di usare armi od oggetti, l'eroe deve avere un certo livello di attributi, che può essere aumentato dagli istruttori. Trovi altre informazioni nel capitolo "Sviluppo del personaggio".

2.6.3 Protezione armatura

Indicazioni sulle proprietà dell'armatura attualmente in uso.

In **Gothic 3** l'armatura non solo protegge da impatti meccanici con oggetti come spade, armi non affilate o armi da lancio; a volte ha anche proprietà speciali che proteggono da fuoco, ghiaccio o danni d'energia. Un'armatura scelta saggiamente può dunque fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta in battaglia.

2.7 Libro degli incantesimi

Una volta che l'Eroe senza Nome ha imparato un incantesimo all'altare di uno degli dei, può estrarlo dal libro e posizionarlo nella barra veloce. Tutti gli incantesimi imparati sono visualizzati a colori, quelli che ancora non padroneggi sono in grigio.

Posizionando il puntatore del mouse sull'icona di un incantesimo si visualizzano importanti informazioni su di esso.

2.8 Documenti

Questo menu mostra tutti i documenti che il protagonista ha raccolto nel corso delle sue avventure. I documenti sono divisi in 5 categorie, descritte in dettaglio qui sotto. Quando si seleziona un documento dalla lista sulla destra, i dettagli vengono visualizzati a sinistra.

2.8.1 Istruzioni per modellare

Queste istruzioni possono essere usate per forgiare nuove armi su un'incudine.

2.8.2 Ricette

Le ricette possono essere usate per preparare piatti gustosi in un forno o su un fuoco da campo per riguadagnare punti ferita.

2.8.3 Formule alchemiche

Con gli ingredienti giusti, un banco da alchimista e queste formule, il protagonista può creare diverse pozioni.

2.8.4 Libri e lettere

Nel corso dell'avventura, il nostro eroe potrà trovare anche alcuni libri e lettere che contengono importanti informazioni o storie del mondo di Gothic.

2.8.5 Mappe

Il tuo personaggio ha a disposizione anche diverse mappe utili per migliorare l'orientamento.

2.9 Missioni

Questo menu mostra le missioni assegnate, concluse e fallite dal protagonista, e il livello di reputazione che ha presso le diverse fazioni e nelle singole città.

2.9.1 Reputazione

Cliccando sull'icona di una città è possibile vedere quanto aiuto le hai fornito. Sotto questa indicazione è mostrata la tua reputazione presso le singole fazioni. Trovi maggiori informazioni sulla Reputazione nel prossimo capitolo.

2.9.2 Riepilogo Missioni

Se selezioni una delle missioni nella finestra più in alto a destra, in quella in basso sempre sulla destra ne vengono visualizzati i dettagli essenziali. In questo modo ti sarà facile tenere a mente tutte le informazioni di ogni singola missione.

2.10 Commercio

Molte persone nel mondo di Gothic sono in grado di scambiare beni e oggetti con il giocatore, o di vendergli qualcosa. Il menu Commercio viene attivato parlando con un mercante, e gli oggetti possono essere scambiati (pulsante "Commercio") o acquistati (pulsante "Ricompensa in oro") da questa schermata trascinandoli. Per farlo, devi trascinare gli oggetti nell'area corretta, nella parte bassa dello schermo.

Se il valore in oro degli oggetti di entrambe le parti coinvolte nello scambio, o se il valore dell'oggetto del giocatore è maggiore, può essere fatto uno scambio. Se invece è maggiore il valore dell'oggetto del mercante, l'importo mancante può essere saldato con un pagamento addizionale in oro usando il pulsante "Ricompensa in oro".

3 Combattimento

"Ricorda una cosa: giungerà sempre un momento in cui delle parole gentili e un modo di fare amichevole non ti basteranno più per raggiungere il tuo scopo. Allora saranno le armi a parlare per te – e da come le maneggi, dalla varietà delle finte e delle strategie che saprai usare dipenderà il tuo ritorno con lo scudo o sopra di esso..."

- Major Kuban, addestratore della fanteria della corte del re Rhobar II

3.1 Corpo a corpo

3.1.1 Combattimento a mani nude

I tuoi pugni sono un'arma che non ti potrà mai essere tolta – be', diciamo *quasi* mai. Puoi usarli per difenderti o per attaccare, ma non sono molto potenti...

3.1.2 Combattimento con la spada

All'inizio del gioco, hai già un comando di combattimento con la spada, quindi sei già forte negli attacchi. Ad ogni modo, parare con la spada non è semplice, e occorre tempo per portare la spada in posizione di difesa.

3.1.3 Combattimento con due spade

Ideale nello scontro con più nemici insieme, ti permette di distribuire colpi e parare rapidamente.

3.1.4 Combattimento con spada e scudo

Mentre blocchi gli assalti più duri, e le frecce si conficcano nello scudo invece che nella tua carne, puoi attaccare con la spada.

3.1.5 Combattimento con bastoni

L'ampia portata delle armi come i bastoni ti aiuta a tenere a distanza il nemico – e non è infrequente che i bastoni migliori abbiano anche caratteristiche magiche...

3.1.6 Combattimento con armi a due mani

Le armi pesanti da combattimento ravvicinato causano danni enormi – ma attacchi del genere richiedono molto tempo, e ancor più muscoli.

3.1.7 Attacchi

Ogni nemico è diverso – e a volte richiede un approccio diverso nel combattimento corpo a corpo. Devi usare con abilità le manovre di combattimento, a seconda che tu stia affrontando un nemico grande e lento o uno esile e svelto. Un combattente esperto impara anche a leggere il linguaggio del corpo del suo avversario – se sposta il peso all'indietro per caricare un colpo potente, la miglior risposta è un attacco veloce.

Veloce clic tasto destro	Attacco Veloce
Veloce clic tasto sinistro	Attacco normale
Lungo clic tasto sinistro	Attacco potente
Tenere premuto tasto destro e veloce clic tasto sinistro	Attacco veloce dopo una parata o un attacco speciale
Tenere premuto tasto destro e lungo clic tasto sinistro	Colpisci o uccidi il nemico al suolo
Salto e tasto sinistro	Attacco con Salto
Tenere premuto tasto destro	Parata

3.2 Combattimento a distanza

3.2.1 Arco

Preferito fin dall'alba dei tempi per la caccia e per combattere nemici distanti, l'arco deve essere estratto ogni volta, e richiede una discreta abilità.

Se tieni premuti il tasto sinistro del mouse, l'eroe comincerà a estrarre l'arco, e la freccia verrà scagliata quando rilascerai il tasto.

3.2.2 Balestra

Prendere la mira è più facile con la balestra che con l'arco, e la destrezza richiesta per incoccare una freccia sulla corda e lanciarla verso il bersaglio è anch'essa minore. Un semplice click sul pulsante sinistro del mouse basterà per lanciare il quadrello.

3.3 Uccidere i nemici

Ogni volta che sconfiggi un umano o un orco, non lo uccidi: sarà solo privo di sensi. Starà a te decidere se dovrà vivere o morire. Uccidere persone oppure orchi ha delle conseguenze, comunque – soprattutto se qualcuno ti vede. Non sottovalutare mai la collera di un umano o di un orco che sa che hai ucciso un suo amico... i mostri, ad ogni modo, non hanno amici. Sconfiggere un animale o una bestia significa sempre la sua morte.

4 Magia

La magia delle rune è misteriosamente scomparsa – nessuno sa perché, ma tutti ne avvertono le conseguenze: senza questa arte magica, perfino i paladini del regno non avevano nulla con cui contrastare l'esercito degli orchi, e il regno di Rhobar è crollato. Solo la magia delle rune conservata nelle pergamene degli incantesimi può ancora essere liberata, ma per non più di una volta.

4.1 Tipi di magia

4.1.1 Pergamene di incantesimi

Subito dopo l'incantesimo, perdono il loro potere e svaniscono; sono diventate molto rare e di conseguenza costose.

4.1.2 La magia degli antenati

Un'arte da tempo dimenticata, che solo tu padroneggi, ma unicamente se riesci a trovare o comprare i preziosi scritti degli Antichi. E anche allora, devi imparare gli incantesimi al santuario del dio cui sono assegnati. La maggior parte degli incantesimi è più potente ed efficace se l'eroe ha più esperienza.

4.1.3 Magia divina

Sono gli incantesimi più potenti in tutta Myrtana. Quando hai guadagnato abbastanza esperienza e compiuto imprese gloriose, ti appariranno nel santuario del dio corrispondente.

4.2 Imparare gli incantesimi

Se trovi un incantesimo su una tavola di pietra o in qualche altro modo, potrai farlo apparire solo chiedendo tale dono al dio giusto in un santuario. L'unica eccezione è Adanos, che concede abilità magiche attraverso le parole di persone sagge.

4.3 Scuole di magia

Tre dei regolano la magia nel mondo di Gothic: Innos, il dio dell'ordine e della luce; Beliar, il dio del caos e della distruzione; e Adanos, il dio che mantiene l'equilibrio tra il bene e il male. Ciascuno di questi dei rappresenta un certo tipo di magia.

4.3.1 Magia del dominio (Innos)

Incantesimi forti, scintillanti, spettacolari che di solito causano un attacco diretto e la distruzione del nemico.

4.3.2 Magia della trasformazione (Adanos)

Incantesimi piuttosto indiretti e astuti che spesso non sono identificati come tali dagli alleati o dai nemici. Molti sono incantesimi della natura, di origine druidica.

4.3.3 Magia dell'evocazione (Beliar)

Incantesimi potenti, che spesso richiedono molto tempo per essere lanciati. Sono arti oscure, ma anche abili manipolazioni della mente.

Lanciare incantesimi ha un costo di mana. Per avere più indicazioni sugli incantesimi, punta il mouse sull'icona che ti interessa nel libro di incantesimi. Per iniziare, ecco alcuni esempi:

Palla di fuoco
Un classico incantesimo di combattimento – una letale palla di fuoco si scaglia sul tuo avversario.

Distruzione del male (Magia divina)
La luce divina erompe dalle tue mani, incenerendo tutte le creature di Beliar in vista. Le altre creature non ne vengono toccate.

Evoca demone
Questo incantesimo evoca un demone che si unisce al tuo gruppo e combatte con te fino alla morte. La forza e il potere del demone crescono insieme al tuo livello.

Armata dell'Oscurità
Un incantesimo terribile che suscita paura e orrore nell'avversario anche nel momento stesso in cui lo stai lanciando: da terra si sollevano da quattro a otto scheletri, che attaccano tutto ciò che si muove.

5 Regole di comportamento

Come in ogni mondo, in quello di Gothic esistono diverse regole di comportamento che devi seguire se non vuoi diventare un bandito o un fuorilegge. Se sei visto mentre commetti un crimine, avrai seri problemi. Non appena lo sapranno le guardie di stanza in città, la città stessa lo saprà. E se questo accade, fuggire il più velocemente possibile è la soluzione più saggia — a meno che tu non abbia per le mani l'incantesimo "Amnesia"...

5.1 Omicidio

Nel mondo di Gothic, l'omicidio è un brutto crimine. Gli umani e gli orchi sono solo svenuti dopo il combattimento — se hai vinto tu. Se poi decidi di uccidere i tuoi nemici, potrebbero esserci serie conseguenze: i suoi amici e parenti tenteranno di vendicare la sua morte — ma solo se qualcuno ha assistito al fatto, naturalmente.

5.2 Furto

Anche il furto è malvisto. Se vieni scoperto, coloro che hai derubato non ti rivolgeranno più la parola. E se le guardie ne vengono a conoscenza, sei davvero nei guai.

5.3 Attacco

Se attacchi qualcuno senza un buon motiovo, anche questo avrà conseguenze. La persona che hai aggredito non sarà entusiasta di te dopo quell'evento, ma questo sarà l'ultimo dei tuoi problemi...

5.4 Estrarre un'arma/maneggiare un incantesimo

Anche estrarre un'arma rappresenta un atto di aggressione! I tuoi alleati, ovviamente, sapranno che non intendi far loro del male, ma gli estranei ti inviteranno a riporre l'arma. Se non lo fai, sarà come se avessi attaccato qualcuno.

5.5 Entrare nelle case

Le abitazioni altrui sono proprietà privata — molti si infuriano se degli estranei curiosano nelle loro stanze. Se ti chiedono di andartene, farai meglio a obbedire. Ovviamente entrare negli edifici appartenenti a mercanti non crea alcun problema.

5.6 La reputazione dell'Eroe

In molte città l'eroe sarà ammesso solo se avrà fatto del bene alla cittadinanza svolgendo importanti missioni. Si può controllare la reputazione cliccando sull'icona di una città nella schermata delle missioni.

Ogni azione e ogni missione portata a termine modifica la reputazione del giocatore presso le varie fazioni. Si può vedere se l'eroe sia gradito o sgradito a una particolare fazione nella parte più in basso a sinistra di questa schermata.

Dalla reputazione dipende anche quanto i membri delle varie frazioni interagiranno con te, e se ti appoggeranno o attaccheranno.

5.7 Indossare abiti

L'abito fa il monaco — e anche l'eroe. L'abbigliamento spesso rappresenta anche lo stato sociale per una persona. Dunque prima di poter indossare alcuni indumenti dovrai guadagnare una reputazione con le diverse persone o i gruppi che li usano.

6 Sviluppo del personaggio

Hai già ucciso un drago e compiuto innumerevoli imprese eroiche a Khorinis – quindi hai già abbastanza forza ed esperienza, ma il lungo viaggio in mare ti ha fatto diventare un po' fuori forma. Ad ogni modo, come ti specializzerai, quali abilità porterai alla perfezione, anche fino a uno stato leggendario, sarai tu a deciderlo...

Uccidere mostri e completare missioni ti darà punti esperienza. Quando avrai raggiunto un certo quantitativo di punti esperienza potrai provare l'esaltante sensazione di aumentare di livello.

A ogni nuovo livello, l'eroe avrà 10 punti esperienza che può utilizzare con gli istruttori, che possono però chiedere anche oro o piccoli favori in cambio.
Con gli istruttori puoi imparare sia nuove abilità sia migliorare i tuoi attributi.

6.1 Attributi

I tuoi attributi determinano che tipo di arma puoi maneggiare, quanto potenti sono i tuoi attacchi, e anche quali abilità puoi imparare – perché acquisire una certa abilità richiede un certo punteggio nell'abilità del settore corrispondente. Ogni volta che aumenti un attributo, spendi punti esperienza.

Forza	La tua forza determina per prima cosa quali armi da combattimento corpo a corpo puoi maneggiare. Più un'arma è pesante, più potere muscolare sarà necessario. Oltretutto, la forza aumenta il potere di impatto nei corpo a corpo – procurando ulteriore danno.
Abilità nella caccia	L'abilità nella caccia determina quali armi a lungo raggio puoi usare. Naturalmente un punteggio elevato fa aumentare anche il danno procurato con arco o balestra, perché un colpo inferto in un punto debole è più efficace della qualità del materiale con cui è costruita l'arma.
Conoscenza antica	Comprendere la Conoscenza antica è importante soprattutto per i giocatori che intendono usare la magia. Questa conoscenza non solo permette di imparare incantesimi più potenti, ma fa migliorare anche la qualità di un incantesimo – le palle di fuoco fanno più danni, e le magie a tempo durano più a lungo.
Arte della forgiatura	Per poter imparare nuove abilità nell'arte del forgiare, è indispensabile la conoscenza della fucinatura. La produzione di un'arma speciale, in particolare, richiede una profonda conoscenza di questa antica arte.
Rubare	Sottrarre qualcosa non richiede solo mani veloci – occorre imparare anche a distrarre. Una conoscenza approfondita dell'arte del rubare permette di imparare abilità che ti consentiranno di impadronirti di oggetti preziosi senza essere visto, anche in situazioni difficili.
Alchimia	L'alchimia è una scienza antica, fondata sia sulla conoscenza sia sulla perizia tecnica. Solo chi padroneggia le basi dell'alchimia può acquisire abilità come la preparazione di pozioni.
Punti ferita	Quanto dolore può sopportare un uomo prima di arrendersi? È proprio questo tipo di resistenza che puoi aumentare con questo attributo. L'energia vitale persa può essere riguadagnata mangiando o dormendo.
Mana	Il mana è la resistenza mentale che serve a un mago per poter evocare una magia efficace. Lanciare un incantesimo scarica le riserve di mana – ma è l'allenamento alla resistenza che trasforma un apprendista in un maestro di magia.
Resistenza	Un guerriero davvero potente non ha solo tecnica perfetta, ma sa anche sferrare un colpo potente decisivo dopo molte ore di combattimento. E questa fondamentale capacità si chiama resistenza. Il livello di resistenza cala quando corri e quando combatti, e si riacquista da solo.

6.2 Abilità

Acquisire un'abilità costa 5 punti esperienza. Ma perché un istruttore si prenda l'incarico di insegnare una nuova abilità all'eroe, occorre un certo grado di

esperienza (in altre parole, attributi) e di buona volontà (dimostrata con il denaro o commissioni). Prima di poter imparare un'abilità, spesso dorai avere come prerequisito un certo attributo o un'altra abilità. Trovi altre informazioni sui prerequisiti che occorrono per imparare abilità cliccando sulle icone delle abilità individuali nella schermata del personaggio.

Le abilità si dividono nelle seguenti categorie.

Abilità nel combattimento	Queste abilità aumentano la tua capacità di combattere.
Abilità nella caccia	Le abilità nella caccia servono per rubare e per ottenere trofei.
Abilità nella magia	Le abilità di questo genere supportano le capacità nella magia.
Abilità nella forgiatura	Queste abilità servono a creare nuove armi.
Abilità nel furto	Equipaggiato con queste abilità, l'eroe può eseguire operazioni illegali senza essere visto.
Abilità nell'alchimia	La conoscenza dell'alchimia permette di creare pozioni ed efficaci punte di freccia.
Abilità varie	Tutte le altre abilità.

Ecco una piccola selezione delle abilità che si possono imparare nel gioco:

Combattere con due spade (Abilità nel combattimento)
Questa abilità ti consente di combattere con due spade insieme. Questa scuola di combattimento Hashishin offre vantaggi sia in fare offensiva che difensiva.

Estirpare denti (Abilità nella caccia)
Denti e corna non solo agognati trofei, ma sono anche utili per creare le punte di freccia più dure e letali.

Ricerca minerali (Abilità nel forgiare)
Questa abilità ti consente di estrarre il doppio della magia dalla materia. È estremamente utile per chiunque voglia costruirsi le armi da sé.

Borseggiare (Abilità nel rubare)
L'onestà è la linea di condotta migliore... ma per diventare ricchi onestamente ci vuole troppo tempo. Dunque, con questa abilità, puoi accorciare un po' l'impervia via che porta alla ricchezza.

Negoziare (Abilità varie)
Il valore di un oggetto è soggettivo – e così l'abilità nel mercanteggiare aiuta in ogni discussione che riguardi una vendita. Chiunque voglia arricchire necessita di questa abilità. E non bisogna mai sottostimare il valore dell'oro...

7 Oggetti

7.1 Pozioni e cibo

Esiste una varietà di cibi, pozioni ed elisir per riacquistare punti ferita, mana, resistenza e per migliorare i tuoi attributi.

7.2 Libri e lettere

Contengono informazioni utili, a volte storie emozionanti, e a volte anche della conoscenza che aumenterà la tua esperienza...

7.3 Mappe

Ti aiutano a orientarti nelle singole regioni di Myrtana.

7.4 Istruzioni per modellare

Usandole potrai, ad esempio, fabbricarti le armi – se hai un comando per forgiare e i materiali grezzi.

7.5 Ricette

Per preparare un pasto gustoso dalla carne di un animale che hai ucciso occorre fare qualcosa di più che semplicemente bollire o mettere sulla griglia, e per questo avrai bisogno delle ricette.

7.6 Formule alchemiche

Per preparare pozioni utili o potenti, ti occorre sapere quali ingredienti miscelare, e come.

8 Oggetti importanti

8.1 Focolare, fuoco da campo e calderone

Chiunque abbia mai dovuto mangiare carne cruda o dormire all'aperto in una notte fredda di certo apprezza il comfort di un fuoco crepitante o di un focolare...

8.2 Incudine

È il punto in cui il martello del fabbro, guidato dalla pura potenza muscolare, incontra il prezioso minerale magico per plasmarlo nella sua forma finale. O, per dirla in altre parole: è necessaria per forgiare!

8.3 Pietra da cote

Anche la lama migliore perderà il filo quando avrai spedito nell'aldilà almeno una dozzina di nemici. Sulla pietra da cote puoi affilarla come si deve.

8.4 Letto

È fatto per dormire. D'accordo, non solo, come abbiamo appreso nella zona portuale di Khorinis...

8.5 Casse

Contengono oggetti di valore o ciarpame, dipende – e chiunque se ne serva senza esserne il proprietario avrà difficoltà a trovare amici!

8.6 Libri

I libri sono fatti per essere letti... sì, tu sai leggere, e dovresti praticare quest'arte ogni volta che ne hai la possibilità: i libri ti renderanno più intelligente – perfino, e soprattutto a Myrtana!

8.7 Santuari

Preghiere, sacrifici, richieste d'aiuto a una divinità – l'altare era ed è l'epicentro della fede in quasi tutti i miti e le religioni.

8.8 Banco da alchimista

Un tavolo con ogni tipo di strumento utile per preparare e raffinare pozioni.

9 Il mondo del gioco

Immagine: The world map

9.1 Visione d'insieme

Le avventure in Gothic III avvengono in un mondo misterioso e complesso, nel quale la storia è intessuta di una quantità di miti e leggende. Mentre le prime due parti della serie di Gothic erano ambientate nell'isola di Khorinis, stavolta visiterai il ben più ampio continente. Ti attendono il ghiaccio e il freddo di Nordmar, i deserti riarsi del sud, e i verdi campi e i boschi delle terre centrali. La tua missione e i tuoi viaggi ti condurranno in tutte queste regioni...

9.2 Cronologia

1000 anni fa	Cinque sommi sacerdoti di una cultura ormai dimenticata evocano il Dormiente sulla terra. Nel corso del rituale, si trasformano in non morti anch'essi. Il Dormiente comincia il suo sonno di mille anni.
990 anni fa	Il tempio del Dormiente, un dedalo di trappole, è finito. Gli schiavi e i servitori del tempio sono "ricompensati" dai sommi sacerdoti: vengono trasformati in schiavi non morti a perenne guardia del Dormiente.
15 anni fa	L'esercito del re Rhobar II invade il regno di Nordmar. Vengono costruite fortezze per le guarnigioni reali.
12 anni fa	L'esercito de re Rhobar II invade il deserto. I regnanti locali si sottomettono. Solo le tribù di nomadi dell'estremo sud del deserto continuano a considerarsi autonome.
10 anni fa	L'inverno rigido spinge via dal nord gli orchi, che assaltano il regno degli umani. Iniziano le grandi guerre orchesche!
10 anni fa	Gli orchi conquistano Nordmar e le sue miniere di minerale magico.
	Il regno ha bisogno del minerale per la guerra contro gli orchi. Il re invia tutti i prigionieri condannati alle miniere di Khorinis per estrarre laggiù il minerale. Dopo molti tentativi di fuga, fa erigere una barriera magica; ma durante la sua creazione, l'incantesimo fallisce. Restano imprigionati anche tre maghi, e i detenuti prendono il controllo dell'area.
5 anni fa	Gli orchi conquistano la parte ovest dell'antico regno.
3 anni fa	Gli orchi conquistano la parte nord del deserto.
1 anno fa	Gli orchi conquistano la parte centrale dell'antico regno, attaccando da tre direzioni. Solo l'est resiste.
1 anno fa	Il Dormiente viene di nuovo esiliato nel regno di Beliar, distruggendo la barriera magica. Le ultime cave di minerale del regno vengono abbandonate.
1 anno fa	Il re invia Lord Hagen nell'isola di Khorinis con la nave Esmeralda. La nave dovrà rientrare colma di minerale magico.
0	La Esmeralda fa ritorno al continente. Ma non c'è a bordo Lord Hagen né il minerale: a comandarla è l'Eroe senza Nome...

9.3 Myrtana

Immagine: Un troll nei boschi caratteristici del Regno Centrale

Il Regno Centrale, o "Antico Impero", un tempo era il primo vero regno, prima che il re Rhobar II assoggettasse tutti i reami intorno al mare di Myrtana. Le ricche pianure, con i boschi fitti e i campi fertili, sono delimitate a nord dalle montagne e dalle distese ghiacciate di Nordmar. Nel sud, confina con il deserto di Varant, patria degli Hashishin. La capitale, che è anche l'insediamento più vasto di Myrtana, si trova nella costa est del regno. È circondata da svariate città più piccole, villaggi e fattorie, che garantiscono riserve di provviste alla città e all'impero.

Al momento gli orchi sono impegnati a conquistare la parte sud-est del regno, e stanno riorganizzando a loro piacimento i territori rimanenti con il pugno di ferro.

Tutti coloro che avevano potere nel regno sono stati uccisi; molti sono stati ridotti in schiavitù e costretti a lavorare a misteriosi scavi. Alla maggior parte delle persone, però, è consentito svolgere le loro faccende quotidiane. Gli orchi prendono dagli umani il cibo, le materie prime e tutto ciò che gli occorre, sfruttando gli insediamenti già esistenti.

Naturalmente alcune cose sono cambiate, sotto il regime orchesco. Altre invece no. Le imposte non finiscono nelle tasche del re, ma in quelle degli orchi. Essi non sono interessati all'oro, ma piuttosto a beni e materiali grezzi. E anche per molti umani alcuni oggetti valgono più dell'oro in questi tempi di ristrettezze...

Agli umani è proibito portare armi, ad eccezione dei gladiatori e dei cacciatori di schiavi. Chiunque non rispetti l'ordine di un capo orco viene immediatamente giustiziato. Solo a chi abbia dimostrato il proprio valore in battaglia viene riservato un minimo di rispetto.

I soli umani ancora liberi nell'antico regno sono i ranger, i cacciatori e i pochi soldati fuggiaschi dell'esercito reale, che hanno trovato rifugio come ribelli nelle numerose grotte naturali presenti nel territorio. I soldati dell'antico regno combattono principalmente con spada e scudo, mentre i cacciatori sono arcieri eccezionali.

9.4 Nordmar

Immagine: Un'immagine di Nordmar

Nordmar è una regione montuosa del nord, ricoperta di ghiaccio e neve, dove gli orchi sono nella situazione meno favorevole: hanno ridotto in schiavitù solo pochi umani e li hanno costretti a lavorare nelle miniere, ma gli abitanti del nord, selvaggi e robusti, spesso descritti come barbari, formano il gruppo di resistenza dei "cacciatori di orchi" o "assassini di orchi".

Ancora più a nord non c'è altro che enormi ghiacciai, che si dice siano la patria originaria degli orchi. È da lì che hanno portato avanti la loro marcia di guerra, e là, "sulle montagne", le famiglie di orchi rimaste probabilmente stanno aspettando che i loro uomini tornino con un ricco bottino.

A Nordmar ci sono solo pochi accampamenti di orchi. Nella sua discesa, l'esercito principale ha semplicemente ignorato gli insediamenti più piccoli dei cacciatori di orchi. Naturalmente i cacciatori di orchi sono convinti che i nemici abbiano dimostrato un briciolo di buonsenso e siano fuggiti dal loro regno.

Anche se, come tutti gli altri abitanti del regno, il popolo di Nordmar ritiene che gli orchi siano un nemico comune, gli stranieri provenienti dall'antico regno non sono particolarmente ben accetti perché, dopotutto, Nordmar era stata occupata dalle truppe del re prima della grande Guerra Orchesca.

9.5 Varant

Immagine: La città di Mora Sul

Caldi e aridi – è così che di solito si presentano i deserti, e quelli nel sud di Myrtana non fanno eccezione. Ma sono pieni di vita, non solo umana: la tribù degli Hashishin vi girovaga, così come altri piccoli gruppi di nomadi, che sfidano l'ambiente ostile portando avanti le loro esistenze...

A ovest il deserto cede il passo alle montagne, a nord alle steppe e alle praterie dell'antico regno. A sud, le imponenti onde dell'oceano formano un confine naturale. La capitale degli abitanti del deserto si erge lungo questa costa.

9.6 Gli orchi

Immagine: Un orco vicino al suo fuoco da campo

"Combatti per l'onore.
Combatti per crescere di rango.
Combatti per diventare un capo.

"La nostra vita consiste interamente nella battaglia e nell'onore che ne deriva. Stavo cominciando a stancarmene, e così mi sono trovato un ruolo più vicino ai miei gusti: lo schiavista. Voi umani avete un proverbio che dice:

'Gli schiavi felici sono i nemici peggiori della libertà.'

Io mi assicuro che i nostri schiavi siano molto felici. Hanno più cibo a disposizione di quanto non ne avessero sotto il dominio di Rhobar, possono assistere a emozionanti battaglie nell'arena, e possono onorare i loro dei nel modo che preferiscono. Così lavorano più duramente, e il numero dei ribelli sta diminuendo sempre più…"

- Gurail, quartiermastro degli orchi a Myrtana

Gli orchi che hanno sottomesso per primi Myrtana non hanno niente a che spartire con il selvaggio olocausto di Khorinis. Piuttosto, hanno una cultura assai sviluppata, basata su forza e onore, e intelligenza sufficiente per portare avanti una campagna che ha infine soggiogato quasi per intero l'impero più grande del mondo, quello di Rhobar.

Eppure non si sono lasciati alle spalle morte e distruzione: hanno preferito sottomettere i territori con un'abile politica di "dividi e conquista". Loro sono i signori, e gli umani sono gli schiavi – questo è certo. Ogni tentativo di rivolta, di insurrezione, è punito con l'esecuzione immediata. Ma gli usurpatori sanno che gli umani restano ancora più numerosi quanto a popolazione – e una sommossa generale sarebbe estremamente pericolosa per loro.

Dunque gli orchi forniscono cibo e svaghi, assicurando riserve di provviste e distraendo la popolazione con combattimenti in arena. Anche le locande e le taverne restano aperte, così come i templi e i santuari, cui è stata data piena libertà dagli orchi usurpatori. Non stupisce, quindi, che l'insoddisfazione nei confronti dei nuovi governanti resti bloccata e che i ribelli non possano contare sull'appoggio della gente.

I singoli gruppo di orchi sono guidati da capitani, affiancati da consiglieri sciamani.

9.7 I ribelli

"Perderemmo uno scontro diretto – lo sappiamo bene. È per questo che ci nascondiamo nelle ombre quando uno squadrone di orchi attraversa il bosco. Noi siamo il fugace sgomento che annienta gli invasori prima ancora che abbiano estratto le armi. La nostra resistenza non dovrà mai arrendersi, i nostri attacchi non daranno tregua agli orchi. I barbari del nord sono riusciti a scacciare gli orchi dai loro villaggi resistendo sempre. Saremo forse inferiori ai barbari? Presto avremo allontanato l'oppressore, e torneremo ai nostri villaggi."

- Ilgar, mastro arciere dei ribelli

I ribelli sono l'unica fazione nel cuore di Myrtana che oppone una reale resistenza agli orchi. Agiscono nei boschi in piccoli gruppi, e infliggono serie perdite alle pattuglie di ricognizione, alle piccole unità e ai trasporti degli orchi. Il loro sogno è riconquistare Myrtana dagli invasori città dopo città, per assicurarsi che alla fine gli usurpatori si ritirino dal regno, preferibilmente da morti. Sono pochi, male equipaggiati e sforniti di provviste, ma in più di una occasione sono stati capaci di compensare questi svantaggi col coraggio della determinazione. Ma guai al ribelle che viene catturato, perché gli invasori non useranno con loro le buone maniere...

9.8 Gli Hashishin

Immagine: Un Hashishin a Bakaresh

"Ucciderti? Per chi mi hai preso?

È vero che potrei ucciderti, basterebbe un colpo della mia spada. Oppure potrei semplicemente lasciarti andare, nella calura logorante del deserto. E anche se ti permettessi di portarti la tua patetica scorta d'acqua, saresti morto in pochi giorni. Ma perché dovrei farlo? Sei in buona forma, hai armi potenti, e una preziosa esperienza come fabbro ferraio – preziosa per i miei clienti, ovviamente. Pagheranno ben più di qualche moneta d'oro per un lavoratore così muscoloso ed esperto. Quindi capisci, sarei un pazzo ad eliminarti – vali troppo da vivo, e io tengo sempre d'occhio i miei guadagni…"

- Rhon Al Varg, commerciante di schiavi specializzato

Gli Hashishin del sud sono un mistero per le altre popolazioni. Da una parte sembrano guidati unicamente dalla brama di guadagnare: si alleano apertamente con gli orchi, e fanno prigionieri gli umani che tentano di fuggire così come si catturerebbe del bestiame, per consegnarli ai nuovi signori di Myrtana per un buon prezzo. Sono considerati guerrieri senza paura, astuti briganti, e subdole creature che si fidano solo una dell'altra.

Ciò nonostante, da sempre corrono voci secondo cui nelle riarse regioni desertiche si nasconda qualcosa di più della semplice malvagità. Si narrano storie di rovine colme di segreti oscuri, e di un luogo nascosto dove potrebbe decidersi il destino del mondo. I Maghi Oscuri sono la casta più elevata degli Hashishin, e Zuben, il capo del loro ordine, guida l'intera popolazione.

9.9 Altre fazioni

Durante il gioco conoscerai altri gruppi e fazioni che a volte avranno missioni da assegnarti in cambio di denaro o fama considerevole, ma senza volerti accettare nelle loro schiere. Non importa se si tratta dei barbari del nord, dei misteriosi druidi dei boschi di Myrtana, o dei nomadi razziatori del sud: un braccio armato di spada o un potente mago sono sempre benvenuti e ben pagati...

9.10 Persone importanti

9.10.1 Xardas

Il tuo vecchio mentore, uno dei mortali più potenti di Myrtana e assai dotato maestro delle arti oscure. Ti ha salvato da morte certa, ma solo per farti incontrare una fine ancor più sicura — nessuno sa esattamente quali siano i suoi piani...

9.10.2 Zuben

Zuben è il fondatore della tribù degli Hashishin. Molto tempo fa, mentre errava nel deserto, piantò il suo bastone nella sabbia arida e fondò la sua prima città. col passare degli anni gli Hashishin hanno conquistato sempre più sorgenti d'acqua a scapito dei nomadi, erigendovi nei pressi le loro città.

9.10.3 Re Rhobar II

Colui che ha sottomesso intere regioni con audaci campagne militari merita rispetto, ma non necessariamente affetto. Rhobar non è uno dei regnanti più popolari, da quando ha fatto deportare nella Valle delle Miniere centinaia di sudditi, a volte per crimini insignificanti. Ma ora sembra sconfitto, e la sua fama è in declino.

9.10.4 Diego

Un amico di lunga data, compagno e informatore — trovare il continente di Myrtana occupato dagli orchi è stato un doppio shock soprattutto per lui, che aveva ancora un conto in sospeso con alcuni membri della corte di Rhobar.

9.10.5 Milten

Milten, il giovane mago le cui conoscenze ti hanno fatto finire in prigione, è anche lui arrivato con te a bordo dell'Esmeralda — ed è rimasto piuttosto sorpreso dai cambiamenti della sua terra natia, a dirla tutta.

9.10.6 Gorn

È un altro membro del tuo vecchio giro di amici e un affidabile compagno d'armi —anche quando la situazione si fa scottante.

9.10.7 Lester

Se c'è qualcuno che sa come evitare deliberatamente grandi sforzi e seccanti peggioramenti della situazione, restando in grado di fare ogni cosa bene, quello è Lester, senza dubbio, come sai già dalle tue avventure nella Valle delle Miniere...

9.10.8 Vatras

Venerabile Mago dell'Acqua di alto livello, che era con te a bordo della nave in viaggio per Myrtana.

9.11 Mostri

In Myrtana il pericolo ha molte forme. Oltre al caldo e al freddo, agli orchi, ai commercianti di schiavi e a molti simpatici umani, a renderti la vita difficile ci sono anche numerosi mostri. Qui sotto trovi una piccola selezione di quelli che potrai incontrare:

9.11.1 Coccodrillo

Quattro zampe e un centinaio di denti cui non interessa se stanno masticando una carogna o carne viva. Sta' alla larga da un coccodrillo affamato – e non fidarti nemmeno quando è sazio...

9.11.2 Sanguimosca

Chi considera le mosche un'innocua seccatura di solito cambia opinione quando questi ingordi mostri alati, grossi come gatti o addirittura come pecore, arrivano in sciami ronzanti. Schiacciali, presto...

9.11.3 Goblin

Piccoli, patetici, scaltri e avidi. Non fidarti mai di un goblin: anche se sono male armati e inferiori fisicamente, compensano il tutto con la malignità...

9.11.4 Tigre dai denti a sciabola

Muscoli d'acciaio, una mandibola come una morsa, e un'eleganza mortale. La pelle e i denti hanno grande valore, quindi i cacciatori si avventurano nel loro territorio di continuo. Il che è utile, perché le tigri non restano mai senza cibo fresco.

9.11.5 Scavaragno

Solo gli dei sanno cosa abbia dato vita a queste creature meschine nelle miniere e nelle caverne oscure. Fai attenzione se vai sottoterra – le grotte buie sono il loro territorio...

9.11.6 Bestia d'ombra

Le Bestie d'ombra si direbbero delle creature magiche; dormono di giorno e cacciano durante la notte. Sono animali solitari, che divorano tutto ciò che è più saporito e più piccolo di loro – e gli umani hanno entrambi i requisiti. #

10 Licenza di utilizzo

CONTRATTO DEL CONSUMATORE FINALE

End user license agreement (EULA)

Questo software è tutelato da copyright ed è un marchio registrato. Può essere venduto solo da rivenditori autorizzati e utilizzato solo per uso privato. Prima di usare questo software, ti preghiamo di leggere attentamente questa licenza. Installando o usando questo software, si dimostra l'accettazione dei termini di questo EULA.

1.Licenza del prodotto software

1.1 Questo contratto del consumatore finale ti garantisce i seguenti diritti:

Questo contratto del consumatore finale è un accordo giuridicamente efficace tra te (come privato o persona legale) e la and JoWooD Productions Software AG.

Per il fatto di aver acquistato questo software originale si ha garantito il diritto di installarlo e usarlo su un computer. La JoWooD Productions Software AG non assegna con ciò il possesso del software – questo contratto non costituisce una "vendita" del software. Sei il proprietario del CD-ROM sul quale è registrato il software; comunque, la JoWooD Productions Software AG resta l'unico proprietario del software contenuto nel CD-ROM e della documentazione associata, e al tempo stesso il proprietario dei beni intellettuali e commerciali in esso contenuti.

Questa licenza non esclusiva e personale ti garantisce il diritto di installare, usare e visualizzare una copia del prodotto software su un solo computer, una sola postazione di lavoro, un solo terminale, un solo PC portatile, ecc.
Qualsiasi uso diverso, in particolar modo il noleggio non autorizzato, le presentazioni pubbliche, o altre esibizioni, incluse quelle nelle scuole e nelle università, la duplicazione, l'installazione multipla, o la trasmissione, e ogni altra procedura che danno pubblico accesso a questo software o a una sua parte (inclusi i sistemi via Internet o altre reti di connessione) senza un previo permesso scritto sono proibiti.

Se il software offre la possibilità di stampare immagini che contengono figure aventi il marchio registrato della JoWooD Productions Software AG, questo contratto ti consente solo di stampare dette immagini unicamente su carta per uso personale, non commerciale, e non governativo (ad esempio, non è consentito mostrarle o venderle al pubblico), a condizione che si mantengano tutte le note di copyright contenute nelle immagini create dal software.

1.2 Editor di livelli e kit per lo sviluppo software

Il salvataggio dei dati, in particolare le mappe create con un editor di livelli eventualmente fornito, le MOD (modifiche) al software fatte con un SDK (Kit di Sviluppo Software) eventualmente fornito sono permessi solo ai privati per uso personale. Ai sensi del punto 1.2 l'uso privato include anche la fornitura – cablata o senza fili – (per es. via Internet) ad altri privati per scopi non commerciali. Qualsiasi duplicazione, distribuzione, trasmissione o fornitura e ogni utilizzo commerciale diretto e indiretto al di fuori delle indicazioni fornite, senza una previa autorizzazione scritta della JoWooD Productions Software AG, sono proibiti.
La creazione, l'uso, la combinazione, la duplicazione o la distribuzione di tali mappe o modifiche che abbiano contenuti sgradevoli o illegali, o che violino la legge o i diritti di terzi non sono permessi. Sei l'unico responsabile per tutte le mappe e le modifiche, e sei obbligato a rispondere alla JoWooD Productions Software AG, ai suoi dipendenti e fornitori per qualsiasi danno, reclamo e protesta che siano causati dalla creazione, dall'uso, dalla combinazione, dalla duplicazione o dalla distribuzione di tali mappe o modifiche.
La JoWooD non offre assistenza tecnica né garanzie di alcun genere per un editor e per qualsiasi componente SDK eventualmente contenuto.

2. Descrizione di diritti e limitazioni aggiuntivi

2.1 Copie di backup

È consentito tenere una sola copia del software unicamente come backup o per scopi di archiviazione.

2.2 Garanzia limitata

La JoWooD Productions Software AG garantisce che il software funzionerà essenzialmente in accordo con i materiali stampati di accompagnamento per un periodo di 90 giorni dal momento dell'acquisto. La responsabilità della JoWooD Productions Software AG e l'unico diritto che hai è quello della scelta se chiedere alla JoWooD Productions Software AG il rimborso del prezzo oppure la riparazione o sostituzione del prodotto software che non corrisponda a quello garantito da Jowood, a condizione che venga restituito alla JoWooD Productions Software AG insieme a una copia della ricevuta fiscale. Questa garanzia limitata non si applica se il problema del software è imputabile a un incidente, a un uso errato o inesatto.

2. 3 Non sono previsti altri diritti di garanzia.

La garanzia sopra descritta è assunta dalla JoWooD Productions Software AG in quanto produttore del software. Un'eventuale garanzia legale o assunzioni di responsabilità pretese nei confronti del commerciante dal quale hai comprato la copia a te intestata non sono qui citate né regolate.

2.4 Limitazione di responsabilità

Per la massima estensione permessa dalla legge pertinente, la JoWooD Productions Software AG declina ogni responsabilità per qualsiasi danno particolare, accidentale, indiretto o derivante dall'uso o dall'impossibilità di utilizzo del prodotto software. Questa limitazione si applica anche se la JoWooD Productions Software AG ha precedentemente indicato la possibilità di tali danni.

2. 5 Marchi

Questa licenza d'uso del consumatore finale non ti garantisce in nessun modo alcun diritto in collegamento con i marchi della JoWooD Productions Software AG.

3. Scadenza/Cancellazione

Questo contratto ha valore fin quando non viene interrotta da una delle parti. Puoi interrompere questo contratto in qualsiasi momento spedendo il software indietro alla JoWooD Productions Software AG, oppure distruggendo il software e l'intera documentazione di accompagnamento, incluse tutte le copie e le installazioni, indipendentemente se esse siano state create in accordo con il contratto o meno. Questa licenza d'uso sarà interrotta immediatamente senza alcun avviso da parte della JoWooD Productions Software AG se non ti atterrai ai termini di licenza. In tal caso, sarai obbligato a distruggere tutte le tue copie del prodotto software.

4. Clausola scappatoia

Se una parte di questo accordo dovesse perdere di validità o diventare inapplicabile, la parte restante di esso resterà valida.

5. Scelta di giurisdizione

La giurisdizione austriaca è competente per tutte le questioni legali che possano sorgere per questo contratto o in collegamento con esso.

11 Credits

11.1 Piranha Bytes

Managing Director
Michael Rüve

Project Management
Michael Hoge
Björn Pankratz

Game Design & Story
Mattias Filler
Michael Hoge
Stefan Kalveram
Björn Pankratz

Level Design
Minh Duong
Sascha Henrichs
Mario Röske

Programming
Carsten Edenfeld
Oliver Höller
Roman Keskenti
Philipp Krause
Kurt Pelzer

Additional Programming
Nico Bendlin
Michael Hoge
Max-Dennis Lüsebrink
Nils Schneider

Art Direction
Ralf Marczinczik

Lead 3D Artist
Horst Dworczak

3D Design
Thorsten Kalka
Mario Röske

Animation
André Hotz

Additional Graphics
Huschang Etemadi-Zanganeh
Stefan Heinrichs
Uwe Meier
André Thiel

Music, Sound and Effects Design
Kai Rosenkranz

Team Assistance
Zoey Hendley

Additional QA
Torsten Herholz
Rosemarie Pankratz

11.2 JowooD Productions Software AG

Producer
Michael Paeck (Cliffhanger Productions)
Sascha Pieroth

Brand Management
Stefan Berger
Marcel Uhlmann

Marketing
Gerald Kossaer
Nicole Mühlbacher

International Public Relations
Tamara Berger

Localization
Gennaro Giani

Art Direction
Sabine Schmid
Bernhard Döller

Internal Quality Assurance
Andreas Gudz
Anton Seicarescu

Copy Protection & Mastering
Rudolf Doringer
Florian Kernler

Web
Martin Langbrugger
Ernst Satzinger

Community
Johann "IvanErtlov" Ertl

External QA
Quantic Lab

11.3 Deep Silver

Product Management
Sebastian Lindig
Daniele Falcone

Public Relations
Martin Metzler

Marketing
Georg Larch
Marion Lindmayr

Head of Production
Christian Moriz

11.4 Music

Composer & Head of Production
Kai Rosenkranz

Orchestrator
Valery Voronov

Additional Orchestrations
Dr. Hans Jaskulsky
Andreas Kolinski
Borislav Slavov

Produced by
sempre la musica International Recording Services & Music Production
www.semprelamusica.com

Mixdown, Editing & General Recording Producer
Stephan Cahen

Additional Editing and Mixing
Jin Choi

Addtional MIDI programming by
akmusique

Mastering
Christian Zimmerli

Executive producer for sempre la musica
Andreas Kolinski

Mixdown and Mastering realised at Studio SeventyOne, Düsseldorf
www.seventy-one.de

Soundtrack avaliable on
www.piranha-bytes.com

11.4.1 Bochum Symphony Orchestra

Conductor
Dr. Hans Jaskulsky

Orchestra representative
Michael Grandjean

Balance and Recording Engineer
Jin Choi, sempre la musica

Recorded at Auditorium Maximum, Ruhr Universität Bochum

11.4.2 FILMharmonic Choir Prague

Chorus Master
Stanislav Mistr

Assistant Engineer
Cenda Kotzmann

Contractor and Recording Manager
Petr Pycha

Balance and Recording Engineer
Jin Choi, sempre la musica

Recorded at Dvorak Hall, Rudolfinum, Prague

11.4.3 S.A.M. Gospel Choir & Joyful Voices

Chorus Master
Bastian von der Linde

Balance & Recording Engineer
Jin Choi, sempre la musica

11.4.4 GOCOO

Check GOCOOs website:
www.gocoo.tv or
www.gocoo.de

GOCOO are
Yumi Ishii
Kanae Fujime
Iori Kinoshita
Hideyuki Sato
Noriko Kawai
Naoyuki Noguchi
Taro Matsuzaki
Takema Yamauchi
Haruna Kizaki
Kaoly Asano
Chiyoko Kittaka
Goro

Shell Horn (Horagai) player
Kaoli Asano

Representative Japan
Tatsuro Suzuki, Beacon Productions Inc.

Representative Europe
Robin Loch, j.event Germany

Recording Engineer
Carsten Schmidt, SunDown Studios

11.4.5 Corvus Corax

Musicians
Castus
Harmann der Drescher
Patrick der Kalauer
Wim Venustus

Recording Engineer
Norbert „Harmann der Drescher" Drescher

Get the new CD „Venus Vina Musica", available now.
www.corvuscorax.de

11.4.6 Featured Soloists

Female Solo Voice
Lisbeth Scott

Various Ethno Instruments
Marc Iwaszkiewicz, Traumkraft
Borislav Slavov

Alp Horn
Christoph Schieri

Acoustic and Electric Guitar
Benjamin Hessler

Acoustic Bass
Anjuthen Asokarajan

11.5 Localization

11.5.1 German

Localization Agency
Effective Media

Recording Studio
m&s Music

Recording Engineer
Michael Torunsky
Benjamin Hessler

Head of Production
Stefan Lupp

Studio Administration
Corinna Viel

Voice Talents
Achim Barrenstein
Nick Benjamin
Michael Betz
Rolf Birkholz
Stephane Bittoun
Bodo Henkel
Frank Ciacynski
Bert Franzke
Roy Fromlovitz
Andreas Gröber
Nina Hecklau
Helge Heynold
Nora Jokhosha
Christian Jungwirth
Chistoph Kamcke
Dieter Gring
Wolff von Lindenau
Peter Heusch
Helmut Pottoff
Sascha Rotermund
Christian Schult
Karl-Jürgen Sihler
Kurt Spielmann
Bert Stevens
Eugen Tambosi
Uwe Koschel
Gero Wachholz
Peter Wenke
Christian Wewerka

11.5.2 English

Translations by Studio Mühl
Gabriele Kahn
David Levinson

Casting, Voice Direction and Recording by Womb Music
Margaret Tang
Rik Schaffer

Voice Talents
Crispin Freeman . . . . . Hero
Jim Tasker . . . . . Beliar
Keith Szarabajka . . . . . Xardas
Clive Revill . . . . . Rhobar
Greg Baldwin . . . . . Zuben
Ron Canada . . . . . Gorn
Malachi Throne . . . . . Innos
Lloyd Sherr . . . . . Diego
Robin Atkin Downes . . . . Milten
Dave Bitran . . . . . Lester

Additional Voices
Brad Abrell
Joe Alaskey
Jack Angel
Gregg Berger
Steve Blum
Julianne Buescher
Joey Camen
Blaine Christine
Sean Donnellan
Jake Eberle
Quinton Flynn
Pat Fraley
Jay Gordon
Michael Gough
Marc Graue
Joe Hanna
Mark Ivanir
Nick Jameson
Bob Joles
Neil Kaplan
Peter Lurie
Danny Mann
Chuck McCann
Jim Meskimen
Matt Morton
Nolan North
Pat Pinney
Phil Proctor
Roger Rose
Charlie Schlatter
Dwight Schultz
Armin Shimerman
David Sobolov
Andre Sogliuzzo
Herschel Sparber

11.5.3 French

Translations
David Rocher
Pierre Gehenne
Valérie Madesclair

Casting & Recording by Around The Word
Manu Deroulers

Directeur Artistique
Marc Saez

Recording Studio
Dune Sound

Voice Talents
BAUDRIER Patrice . . . . . Hero
DUMOND Philippe . . . . . Beliar
DESSALLES Gérard . . . . . Xardas
PELISSIER Christian . . . Rhobar
LEDOZE Gabriel . . . . . Zuben
LOBE Daniel . . . . . Gorn
LEMARIE Sylvain . . . . . Innos
Philippe CATOIRE . . . . . Diego
MONGE Cyrille . . . . . Milten
LE MINOUX Martial . . . . Lester

Additional Voices
Serge THIRIET
Jean Gabriel NORDMANN
Patrick OSMOND
Lionel ROBERT
Jacques BRUNET
Mostefa STITI
Roland TIMSIT
Jean François KOPF
Jo DOUMERG
Michel VIGNE
Bernard METREAU
Jean François AUPIED
Julien CIGANA
Emmanuel JACOMY
Gilles BLUMENFELD
Marc SAEZ
Eric ETCHEVERY
HOMS Nathalie
BIZOT Helene
Marc CASSO
Pierre BATON
Henry LABUSSIERE

Michel PAULIN
David KRUGER
Patrice RICCI
Vincent GRASS
Jean-Marc MAZELLA
Christophe ROUZAUD
Georges CAUDRON
Marc SAEZ
Xavier LEMAIRE
Paul BORNE
Gilles MORVAN
Jean BARNEY
Samuel DEBURE
Mathias KOZLOWSKI
François SIENNER
Pascal CASANOVA
Michel BARBEY
Benoit ALLEMANE
José LUCCIONI
Patrice MELENNEC
Régis IVANOV
Marc ALFOS
David KRUGER

11.5.4 Italian

Translations
ITP Team
www.itpteam.org

11.5.5 Spanish

Translations & Recording
DI Multimedia

11.5.6 Audio Postproduction

304000 medienkreationen
Sardsch Le Large
Saint Classico

11.6 Die Vogelfreyen (Promotion Group)

Akturus vom Ybbstale
Thomas Seitlinger

Der verrückte Ivan
Ivan Ertlov

Der Weltenrichter
Peter Eder

Probst Harald
Harald Jungwirth

Balthor der Beleibte
Peter Siedl

Die Hadsau
Markus Reutner

Elmarto
Martin Bachinger

Von Trollen Besungen
Hannes Gmeiner

Roland vom Blassenstein
Roland Hofbauer

Flik der Schelm
Philip Posch

11.7 Special Thanks To

Sascha Pieroth
Eika Aue
Regy Clasen
André Garstka
Urban Heß
Phyong-Hwa In
Megumi Sugihara
Philipp König
Ai Momozawa
Hye-Jin Shin
Sin-Wook Shin
Steffen Lehne
Torge Dellert

Special Thanks to the Community Team
Marcel „ANNOmaniac" Trotzek
Stefan „MercSteff" Bogdan
Marc „KindmeinerEltern" Janzen
Michael „Acropolis" Papke
Albert „AlbZ" Gubler
Timo „Nameless2" Kuip
Fabian „nirvana" Hackhofer
Zoran „Lacni" Snuderl
Thomas „sLs-dark" Wäschebach
Dan "Pericle" Ungureanu
Andriy "The Lightning" Borovkov
Jörg "Soul" Podesky
Sascha "Supernova" Hübner
Patrick "Mister_XY" Muschweck
Maik "RoiDanton" Sillus
Peter "Glockenbeat" Schramm

"Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries."

Play faster.

EXPERIENCE MEDIEVAL LIFE

The Guild 2

Available now!

www.theguild2.com

® 2006 by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by 4Head Studios. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. All rights reserved.

THE AGE OF HEROES HAS BEGUN!

SpellForce 2

SHADOW WARS

AVAILABLE IN STORES NOW!

WWW.SPELLFORCE2.COM

© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. © 2006 Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG. **Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.**

Comandi da tastiera

Attacchi (Mouse)

Veloce clic tasto destro	Attacco Veloce
Veloce clic tasto sinistro	Attacco normale
Lungo clic tasto sinistro	Attacco potente
Tenere premuto tasto destro e veloce clic tasto sinistro	Attacco veloce dopo una parata o un attacco speciale
Tenere premuto tasto destro e lungo clic tasto sinistro	Colpisci o uccidi il nemico al suolo
Salto e tasto sinistro	Attacco con Salto
Tenere premuto tasto destro	Parata

© 2003-2006 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, 45138 Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria.

ECD008150M
ECD008265M