

THE SAGA OF RYZOM



1 (Atys)

NEVRAX



WICHTIGER HINWEIS FÜR EPILEPSIEKRANKE

Lesen Sie sich die folgenden Informationen sorgfältig durch, bevor Sie oder Ihr Kind ein Videospiel spielen. Bei bestimmten Personen kann das Flimmern des Bildschirms oder flimmerndes Licht zu Epilepsie oder Ohnmachtsanfällen führen. Diese Personen setzen sich einem Gesundheitsrisiko aus, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videospiele spielen. Diese Symptome können auch auftreten, wenn die betreffende Person keine medizinische Vorgeschichte hat und bislang noch nie einen Epilepsieanfall erlitten hat. Sollten Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder bereits Anzeichen für Epilepsie (Anfälle, Ohnmacht) gezeigt haben, wenn Sie flimmerndem Licht ausgesetzt waren, suchen Sie bitte vor jeder Benutzung Ihren Hausarzt auf. Eltern wird empfohlen, auf ihre Kinder Acht zu geben, während sie Videospiele spielen. Beim Auftreten von Symptomen wie Schwindel, Sehstörungen, Augen oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfällen, Orientierungsschwierigkeiten, unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfen suchen Sie bitte sofort einen Arzt auf.

Treffen Sie vor Inbetriebnahme des Videospieles folgende Vorkehrungen:

- Setzen Sie sich nicht zu nah an den Bildschirm.
- Am besten sitzen Sie dabei so weit vom Bildschirm entfernt wie es das Verbindungskabel zulässt.
- Benutzen Sie für Videospiele vorzugsweise einen kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn Sie übermüdet oder schläfrig sind.
- Spielen Sie nur in einem gut beleuchteten Raum.
- Machen Sie während des Spiels jede Stunde eine Pause von 10 bis 15 Minuten.

Die unauthorisierte Reproduktion oder Vertrieb dieses Copyright-geschützten Werkes ist illegal. PIRATERIE schadet den Interessen der Konsumenten, Entwickler, Publisher und Verkäufer dieses Produktes. Wenn Sie glauben, dass dieses Produkt eine illegale Kopie ist, oder Sie Informationen über raubkopierte Produkte haben, kontaktieren Sie bitte Ihre regionale Benutzerunterstützung über unsere Website.





Warnung	1
Inhaltsseite	2

01. EINLEITUNG:

Ryzom starten	5
Empfohlene Konfiguration	5

02. DIE WELT:

Die Geschichte	7
-----------------------------	---

Die Welt

1. Atys, der grüne Planet	9
2. Die Bewohner des Planeten Atys	10

03. DAS SPIEL :

Grundlagen :

1. Von der Charaktererschaffung.....	15
2. Wie man nach Atys gelangt.....	15
3. Über die Möglichkeiten auf Atys	16
4. Wo finde ich die Optionen?	18
5. Wer bin ich im Spiel?	19
6. Wo finde ich meine Gegenstände?	20
7. Wie man sich bewegt.....	22
8. Wie man mit den Bewohnern der Welt spricht	23
9. Wie man mit anderen Spielern spricht	23
10. Vom Kampf	24
11. Die Magie	26
12. Wie man in einer Gruppe spielt	27
13. Wie man Erfahrung gewinnt	27
14. Von der Charakterentwicklung	28
15. Gegenstände	30
16. Wie verdiene ich Geld?	31
17. Wie erfülle ich eine Aufgabe?	32
18. Was passiert nach dem Tod meines Charakters?	33
19. Wie verlasse ich die Welt Atys?	34



Fortgeschrittene Aktionen :

1. Wie finde ich Rohstoffe?	35
2. Wie gewinne ich Rohstoffe aus einer Quelle?.....	35
3. Wie erschaffe ich einen Gegenstand?	36
4. Wie verzaubere ich einen Gegenstand?	37
5. Wie benutze ich Packtiere?	38
6. Wie nutze ich ein Reittiere?	40
7. Wie erstelle ich meine Enzyklopädie?	41
8. Wie erstelle ich neue oder andere Aktionen?	41
9. Wie kann mein Charakter eine Gilde gründen?	42
10. Wie verwaltet mein Charakter seine Gilde?	42
11. Wie kann eine Gilde weiterentwickelt werden?	44
12. Wie werden Gilde missionen erfüllt?	44
13. Wie erstelle ich ein Makro?	45





01

EINLEITUNG



RYZOM INSTALLIEREN

Lege die RYZOM DVD (oder die erste der beiden Installations-CDs) in das DVD-ROM - oder CD-ROM-Laufwerk Deines PCs ein. Das Installationsprogramm sollte automatisch starten. Das Installationsprogramm wird Dich durch den Installationsprozess leiten. Bitte folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch beginnt, musst Du es per Hand anstarten. Über das 'Arbeitsplatz'-Fenster wähle Dein DVD-/CD-Laufwerk aus (es sollte mit einem Blattsymbol dargestellt werden). Verwende den Explorer und doppelklicke auf 'Setup.exe'. Das Installationsprogramm sollte nun starten.

Beachte, dass die CD-ROM-Versionen von Ryzom aus 2 CDs bestehen. Das Installationsprogramm wird Dich dazu auffordern, die CDs bei der Hälfte des Installationsprozesses zu wechseln.

Ryzom starten :

Wenn Du das Spiel startest, wirst Du dazu aufgefordert, Deinen Login und dein Passwort einzugeben. Wenn Du das Spiel noch nie gespielt hast, solltest du den Button namens „Neuer Login“ auswählen. Mit „Neuer Login“ wird das Registrierungsformular geöffnet. Folge den Anweisungen, die auf dem Bildschirm zur Einrichtung eines Accounts angezeigt werden.

Probleme :

Solltest Du beim Start des Spieles Probleme haben, beachte bitte die Sektion Technischer Support auf der Ryzom-Website: www.atys.ryzom.de/faq

SYSTEM ANFORDERUNGEN

Minimale Systemeigenschaften

Windows 98se
CD ROM 4x
1Ghz Pentium (oder entsprechender) Prozessor
RAM 512MB
Nvidia Geforce 2 Karte
(oder entsprechende Videokarte mit 64MB)
HD 5GB Freier Speicher
Sound Direct X 8 kompatibel
Modem 56K

Empfohlene Systemeigenschaften

Windows 2000 oder XP
CD ROM 4x oder höher
2Ghz Pentium (oder entsprechender) Prozessor
RAM 512MB
Nvidia Geforce 4 TI Karte (oder entsprechende Videokarte mit 128MB) – Die Karte sollte den 'Pixel Shader 1.0' und 'Vertex Shader 1.0' unterstützen, um alle Grafikfeatures in Ryzom darstellen zu können.
HD 5GB Freier Speicher
Sound Direct X 8 kompatibel
Breitband-Internetzugang (ADSL oder Kabel)





02

DER HINTERGRUND
DER SPIELWELT



DIE GESCHICHTE

Schon seit Anbeginn der Zeit hatten die Völker der Homins fortwährend gegeneinander Kriege geführt. Kostbar und vergänglich waren die kurzen Momente des Friedens. Jahrein, jahraus hatten sich die Völker der Matis und Zorai, der Fyros und der Tryker unter der blätterbehängenen Kuppel von Atys gegenseitig zerfetzt wann immer sich die Gelegenheit ergab. Generationenalter Hass, aber auch Habsucht, Größenwahn und nicht zuletzt Furcht entfachten immer wieder die alles verzehrende Feuersbrunst des Krieges. Dies war das Schicksal der Homin-Völker, bis eines Tages ...

Im Jahre 2481 drang eine Expedition der Fyros auf der Suche nach dem großen Drachen tief in die Eingeweide von Atys vor, bis hinab zu den düsteren und unheimlichen Gebieten der Urwurzeln. Nach zahllosen Monaten des unermüdlichen Suchens, stießen die Mitglieder der Fyros-Expedition auf absonderlich geformte Kuppeln, in welchen es von grässlich anzusehenden, unheimlich kreichenden Kreaturen nur so wimmelte – das erste aller Kitin-Nester war entdeckt worden! Nach einer kurzen Phase der vorsichtigen Beobachtung sollte eine unbedacht geschwungene Fyros-Klinge den Krieg auslösen, welcher den Niedergang aller Homin-Völker mit sich bringen würde!

2481-2483: Horden von Kitins verfolgten die flüchtenden Fyros und quollen wie eine Flutwelle aus Gliedern und Krallen aus den Gefilden der Urwurzeln. Rasiermesserscharfe Klauen und gewaltige Kiefer zogen unaufhaltsam eine Spur der blutigen Vernichtung durch die einst wundervollen Städte der Homins. Obwohl diese in der Kriegskunst mehr als erprobt waren und zahlreiche Schlachten gesehen hatten, dauerte es nur einige wenige Tage, bis auch die letzten Widerstandsnester der Homins unter dem Ansturm gefallen waren. Ihre gewaltigen Städte hatten sich Schutt und Asche verwandelt und der gleißende Stolz war gebrochen wie getrocknetes Laub unter geharnischten Stiefeln. Die einzige Hoffnung auf Überleben lag in der Flucht...

Die beiden herrschenden Mächte auf Atys, die naturverbundenen Kamis und die geheimnisvollen Mitglieder des Karavan, waren bestürzt, als sie des Ausmaßes der Zerstörung gewahr wurden und sie warfen sich Seite an Seite mit den Homins in die Schlacht. Die Flamme der Hoffnung begann wieder schwach in den Herzen der Völker zu glimmen – doch umso mehr ihrer gewaltigen Kraft die Kamis und die Streiter des Karavan gegen die Feinde einsetzten, desto mehr der Kitins brandeten mit der nächsten Woge gegen die Linien der Verteidiger.

Als bereits alle Hoffnung verloren geglaubt wurde, entdeckten die Homins ihre Rettung in Form von schimmernden Regenbögen, welche sich überall auf Atys zu bilden begannen. Geleitet von ihrer "Intuition" hasteten die Homins in Scharen zu diesen wundersamen Gebilden, welche sie durch eine wundersame Kraft emporhoben – fort von der scharfen Klauen der Kitins und hin zu einem sicheren Ort, weit entfernt von ihrer zerstörten und verwüsteten Heimat. Nur wenige der verzweifelten Homins erreichten die rettenden Regenbögen, bevor diese durch die Angriffe der Kitins zersplitterten und verschwanden.

2483: Es dauerte zwei volle Jahre angefüllt mit Schlachten und Blutvergießen bis sich das



Schlachtenglück zu wenden begann. Unter dem konstanten Bombardement des Karavan begannen sich die Kitin-Horden langsam in die Urwurzel zurückzuziehen. Zurück blieben lediglich ihre Späher und einige Wächter ... unauffällig doch niemals in ihrer Wachsamkeit nachlassend!

Aufgrund der Versicherung der Mitglieder des Karavans, die Gefahr sei ein für alle mal gebannt, begannen die ersten Völker der Homins kurz darauf ihre Refugien zu verlassen. Zögerlich erst, doch zunehmend zuversichtlicher erschlossen sie sich neue Gebiete, ein jedes Volk nach seiner eigenen Vorliebe. Die Matis fanden in den Wäldern eine neue Heimat, die Zorai besiedelten die Dschungelgebiete. Das ausgedehnte Land der Seen wurde das Territorium der Tryker und die hartgesottenen Fyros erschlossen die karge Wüste für sich.

Die Gegenwart: Seit nunmehr drei Generationen haben sich die Homins mit dem Wiederaufbau ihrer Städte beschäftigt. Tag für Tag kommen weitere Nachfahren der Unglücklichen, die es nie über die Bögen aus Licht geschafft haben und füllen die Reihen der von der Katastrophe arg gebeutelten Zivilisationen. Stumme Zeugen dieser Wiedergeburt sind die Wächter der Kitins, welche das Treiben aus den Schatten friedlich und geduldig beobachten ...



1. ATYS, DER GRÜNE PLANET

Atys ist ein sonderbarer Planet, auf welchem die Pflanzenwelt der dominante Faktor ist. Manche der Pflanzen sind klüger als selbst der weiseste Magier, andere sind selbst dem tapfersten Krieger an Mut und Kraft überlegen. Atys ist gleichzeitig eine ebenso gefährliche wie faszinierende Welt, deren Antlitz sich beständig verändert und die zahllosen Geheimnisse in sich birgt.

Die Welt der Homins besteht ganz und gar aus organischer Masse.

Gewaltige, unterirdische Flüsse von Sap durchziehen die Welt und versorgt diese mit Nahrung. Gleichzeitig verzehrt eine krebserregende Krankheit, Goo genannt, ganze Landstrichen und infiziert Pflanzen, Tiere und auch Homins gleichermaßen mit ihrer dunklen Saat.

Die Erkundung von Atys wird Dich durch viele verschiedene Formen von Ökosystemen führen, jedes in seiner Art einzigartig und anders als die anderen!

Der Dschungel

Der Dschungel bildet ein regelrechtes Labyrinth mit einer überwältigenden Farbenvielfalt, in dem intelligente Pflanzen im Unterholz darauf lauern, den unachtsamen Wanderer zu schnappen. Diese an Sap reichen Regionen sind gleichzeitig am stärksten vom Goo zerfressenen. Das Krebsgeschwür dieser Krankheit hat einige der widerwärtigsten Kreaturen des ganzen Planeten hervorgebracht. In diesen unwegsamen Gebieten haben die Zorai ihre Städte gebaut, um sich den Wucherungen des Goo mit allen Kräften entgegenzustemmen.

Die Wüste


Mit den sengenden Winden, die während des Tages über die Dünen peitschen, und den eisigen Böen der Nächte bildet die Wüste mit Sicherheit einen der unwirtlichsten Orte auf ganz Atys. Einzig dem Volk der Fyros ist es gelungen, sich dieser lebensfeindlichen Umgebung anzupassen und sogar mit einer mächtigen Festung – versteckt im Herzen der endlosen Dünen – dem Unbillen der Natur zu trotzen. Sowohl Flora als auch Fauna ist in diesem Gebiet eher selten – aber was hier überlebt hat, gehört zu dem gefährlichsten, was auf dem Planeten existiert.

Die Wälder

Erhabene Baumriesen, Abgründe, deren Tiefen im Nebel verborgen bleiben, schillerndes Licht und sanfte Brisen – dieses Zusammenspiel lässt die ausgedehnten Wälder zu einem der majestätischsten Orte auf Atys werden. Diese naturgegebene Pracht ist wie geschaffen für das stolze Volk der Matis, welche hier ihre Königsstadt errichtet haben.

Das Land der Seen

Der Archipel des Seenlands ist mit Sicherheit der zauberhafteste Ort auf ganz Atys. Diese Traumlandschaft aus glitzernden Wasserfällen, unberührten Stränden und kristallklarem Wasser ist die perfekte Heimat für das Volk der Tryker. Ihre schwimmenden Dörfer und Städte spiegeln die Schönheit der malerischen Häfen wieder, die eine Teil jeder ihrer Siedlungen darstellen. Nichtsdestotrotz wissen die Tryker, dass sie nur mit Besonnenheit und Vorsicht umherwandern



können, treiben sich doch auch in dieser entzückenden Landschaft wilde und grausame Kreaturen herum.

Die Urwurzel:

Unterhalb der Borke, welche die Oberfläche von Atys darstellt, erstreckt sich ein schier unvorstellbares Labyrinth aus Höhlen und Verästelungen quer durch die gesamte Längen und Breiten des Planeten. Keinem Homin war es je vergönnt, bis ganz zu dem Ursprung der Wurzeln vorzudringen. Prophezeiungen sprechen davon, dass in den lichtlosen Tiefen der Urwurzel Artefakte und Relikte aus der in Vergessenheit geratenen Vergangenheit Atys verborgen sind. Die hier existierende Flora und Fauna ist wahrhaft einmalig, so haben etwa die meisten Lebewesen hier unten im Lauf der Äonen ihre eigenen Lichtquellen entwickelt. Die Urwurzel ist auch der Ort, an dem die Kitins ihre absonderlichen Nester errichten. Dies ist ein fast unbekannter Teil der Welt Atys, in welchem sich das Schicksal des Planeten einst entscheiden wird!

2. DIE BEWOHNER DES PLANETEN ATYS

Dein Charakter gehört einer der vier großen Rassen der Homin an, er ist Fyros, Zorai, Tryker oder aber Matis. Dies sind die vier wichtigsten Völker, die Atys bewohnen, doch bei weitem nicht die einzigen.



Die primitiven Völker:

Die Gibbais, die Cutes und die Frahars sind jeweils eine semi-intelligente Spezies von Primaten. Sie leben in kleineren Gemeinschaften zusammen und verteidigen ihre Jagdterritorien mit Klauen und Zähnen. Manche der Homins sehen diese Wesen als die Vorfahren der vier Homin-Völker, andere wiederum betrachten sie als entfernte Verwandte, mit denen man ein gewisses gemeinsames Erbe teilt.

Die Stämme:

Die vier dominanten Völker kämpfen jeweils gegen Dutzende von Stämmen um die Kontrolle über jene Gebiete, die für eine Ausdehnung ihrer Zivilisation unerlässlich sind. Diese Stämme vereinigen in sich diejenigen unter den Homins, die sich weigern, sich dauerhaft in den Dienst einer der neuen Städte zu stellen. Die Mitglieder dieser Stämme stellen eine akute Gefahr für jeden Wanderer dar, der die Welt von Atys abseits der gesicherten Pfade durchstreift!



Die Kamis und der Karavan:

Auf Atys existieren zwei starke Mächte Seite an Seite – die Kamis und die Karavan. Beiden ist gemein, dass sie jenen Homins beistehen und schützen, welche die von ihnen aufgestellten Regeln befolgen. Wer es wagt, sie herauszufordern, wird ihre Vergeltung nur allzu bald zu spüren bekommen. Generell werden beiden Mächte von allen Homins respektiert, nicht selten werden sie aufgrund ihres schier grenzenlosen Wissens über die Vergangenheit der Welt Atys oder ihrer Kenntnisse auf den Gebieten der Kunst, der Magie oder der Technologie richtiggehend verehrt!

Die Kamis sind die Wächter des Lebens auf Atys und die Hüter des Gleichgewichts. Sie waren es, die den Homins die Kunst der Magie lehrten!

Auch die Karavan wachen über die Homin-Völker und verbreiten die heilige Lehre der Göttin Jena. Die Angehörigen der Karavan verfügen über eine unbekannte Technologie mit verheerender Zerstörungskraft.

Die Kamis und die Karavan verfolgen jeweils ihre ureigenen Ziele – seit Jahrhunderten schon haben diese beiden Mächte sich bewusst voneinander fern gehalten und gegenseitig, in einer Art kaltem Krieg, beobachtet.



Die Fyros:

Das Volk der Fyros nimmt für sich in Anspruch, unter allen Völkern die besten Krieger hervorzubringen. Mut und Ruhm sind demzufolge die zentralen Werte, die ihre Kultur ausmachen. Es ist das erklärte Ziel der Fyros den großen Drachen zur Strecke zu bringen, die Kreatur, der man nachsagt, dass sie für das gewaltige Feuer vor Ausbruch der Invasion der Kitins verantwortlich war. Ihr Lebensraum ist die Wüste, deren unerbittliche Umwelt ein Spiegelbild für den Kampfeswillen dieser Rasse darstellt.



Die Zorai:

Die Zorais sind gefürchtete, mystische Wesen aus den Tiefen des dunklen und versteckten Dschungels. Bedingungslos dienen sie dem lebenden Planeten. Auf Ihrer Suche nach spiritueller Erleuchtung und in Ihrer Liebe für den Planeten sind sie eng an die mysteriösen Kamis herangewachsen, welche sie als höhere Schüler Jena's, der Göttin von Atys, verehren.



Die Tryker:

Von allen Völkern das kleingewachsenste, sind die Tryker ein friedfertiges Volk, freiheitsliebend und ohne große Ambitionen für Macht oder Reichtum. Sie sind verschlagene und lebenslustige Homins mit einem ausgeprägten Gemeinheitsgefühl. Von Natur aus neugierig, sind sie die geborenen Forscher und Erfinder, besonders auf dem Gebiet der Windtechnologie haben sie es zur Vollendung gebracht. Ihr Traum und großes Ziel ist eine Welt ohne Tyrannei, Intoleranz und Sklaventum.



Die Matis:

Als stolze Erben einer Monarchie, gebildet und ehrgeizig, wie es in ihrer Natur liegt, streben die Matis danach, ihre einstmalen königlichen Städte wieder zu errichten und ihre Dominanz über Atys zu festigen und auszubauen. Doch allzu oft verbrauchen allein die internen Zwistigkeiten einen Großteil der Energie dieses Volkes, da jedes Haus um den Anspruch auf die Krone wetteifert. Die Matis sind Meister in der Manipulation von pflanzlichen Stoffen und so bestehen ihre Waffen und Rüstungen, aber auch gebräuchliche Haushaltsgegenstände aus lebendem, organischen Material und sind somit mit einem gewissen Eigenleben ausgestattet. Ihr fester Glaube ist es, dass alles im Universum eine Funktion besitzt und sich auch jeder Homin in seinen gesellschaftlichen Rang einfügen muss.





03

DAS SPIEL

1. VON DER CHARAKTERERSCHAFFUNG

Dies ist der erste Schritt im Spiel, der es Dir ermöglicht, Dein zweites Ich auf Atys zu erschaffen. Während der Charaktererschaffung kannst Du Deine Auswahl jederzeit rückgängig machen. Hier bist Du in der Lage, Deine Rasse auszuwählen, ebenso das Geschlecht Deines Charakters, sein Aussehen, seine Fähigkeiten (in Form der verschiedenen Spezialisierungen) und natürlich seinen Namen. Abgesehen vom rollenspielerischen Gesichtspunkt hat weder das ausgewählte Geschlecht noch das Aussehen eines Charakters unmittelbare Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

Die von Dir ausgewählte Rasse hingegen wird einerseits beeinflussen, wer auf Atys Deine Freunde und wer Deine Feinde sein werden und andererseits, an welchem Ort Du das Spiel beginnst. Darüber hinaus wird die gewählte Rasse durch deren jeweilige Eigenarten gewisse kulturelle Einflüsse auf Deinen Charakter haben.

Bereits bei der Generierung Deines Charakters kannst Du zwischen einigen Spezialisierungen auswählen, welche es Dir ermöglichen, die grundlegendsten Fähigkeiten Deines Charakters zu bestimmen:

Soll Dein Charakter ein Krieger sein oder lieber magische Kräfte besitzen? Soll er ein Meister der Handwerkskunst werden oder ein intuitiver Waldläufer, der auf das Aufspüren von überlebenswichtigen Rohstoffen spezialisiert ist? Oder vielleicht ein bisschen von allem? Die Charaktere in Ryzom sind nicht auf eine einzige Klasse beschränkt, denn prinzipiell können sie auf jedem Gebiet tätig sein und ihre Fähigkeiten und Schwerpunkte im Lauf ihrer Entwicklung immer wieder verändern und anpassen. Daher kannst Du Dich bei der Erschaffung auf eine (starke), zwei oder drei (schwache) Spezialisierungen festlegen. Deine Auswahl wird Deinem Charakter sein Anfangsprofil geben, welches Du im Spielverlauf ausbauen oder verändern kannst.

Sobald Du Deinen Charakter erstellt hast, kannst Du ihm einen Namen geben. Du kannst jeden Namen wählen, solange Du die allgemeinen Verhaltensregeln befolgst, die auf den Ryzom-Servern gelten. Dein Name **muss** einmalig sein, denn keine zwei Charaktere können im Spiel denselben Namen tragen.


(Anmerkung: Die Buchstabenanzahl für den Namen ist begrenzt).

Sobald Dein Name als gültig erklärt wurde, kannst Du in die Welt Atys eintauchen.

2. WIE MAN NACH ATYS GELANGT

Jetzt bist Du bereit, die Welt Atys zu erkunden.

Für jede Kultur gibt es fünf Außenposten, von welchen aus Du deine ersten Schritte auf Atys wagen kannst. Sie alle bieten Dir ähnliche Möglichkeiten.



Klicke auf dem sichtbaren Teil der Welt auf einen der 5 vorgeschlagenen Außenposten und betrete dann Atys.

Sobald die Daten geladen sind, wird Dein Charakter in der Nähe eines NPC's (Nicht-Spieler-Charakter) erscheinen, der Dich auf der Welt willkommen heißt. Wie man mit dem Sprecher reden kann, ist im Abschnitt „Mit NPC's sprechen“, Seite 23. ausführlich beschrieben.

Dein Charakter ist ein Nachkomme derjenigen Homins, welche die zerstörerische Invasion der Kitins überlebt haben, jener riesigen, mit furchteinflößender Intelligenz ausgestatteten Insekten die in seltsam anmutenden, unterirdischen Kolonien hausen. Nach vielen Jahren des Wanderns auf der Straße des Exodus bist Du nun endlich in einem der Außenposten angekommen, die in den neu entdeckten Gebieten als Sammelpunkt der Entwurzelten entstanden sind. Es ist nun an der Zeit für Dich, Deinen Platz in der Bevölkerung einzunehmen.

Hier wird es Dir auch möglich sein, durch die Erfüllung von Aufgaben Deine ersten Sporen zu verdienen. Wenn Du glaubst, stark genug zu sein, kannst Du durch Teleporter in die Stadt Deiner Kultur gelangen. Diese Teleporter werden entweder von den Kamis oder den Karavan angeboten und sie befinden sich unweit der Außenposten. Es liegt an Dir, sie zu finden!

Anmerkung: Du kannst mehr als einen Charakter erschaffen - pro aktivem Account kannst Du bis zu fünf Charaktere spielen.

Mit der „Charakter löschen“ Schaltfläche kannst Du einen alten Charakter **unwiederbringlich** löschen und auf diesem Schacht einen neuen anlegen.

3. ÜBER DIE MÖGLICHKEITEN AUF ATYS

Nun, da Du schon inmitten des Geschehens bist, schauen wir uns die Aktions- und Information smöglichkeiten an. Diese werden in der grundlegenden Benutzeroberfläche dargestellt, die Du während all Deiner Abenteuer auf Atys benutzen wirst.

Das Charakterfenster:

Es zeigt den Status Deines Charakters: Lebensenergie, Sap, Ausdauer und Fokus. In dem kleinen Feld links davon siehst Du, welche Aktion gerade durchgeführt wird und der Balken direkt rechts daneben verdeutlicht die Zeit bis zur Vollendung der jetzigen und dem Beginn der nächsten Aktion. Das kleine Feld rechts in dem Fenster zeigt Dir die nächste Aktion an, die durchgeführt werden wird.

Die Hände:

Hier siehst du, welche Gegenstände Dein Charakter in den Händen trägt. Ein Linksklick auf eine Hand zeigt Dir alle Gegenstände, die sich zur Zeit in Deinem Inventar befinden (siehe Seite 20), Dein Charakter kann diese in die linke oder auch die rechte Hand nehmen.



Je nach den bei der Charaktererschaffung gewählten Spezialisierungen kannst Du nach Deiner Ankunft auf Atys verschiedene Gegenstände, wie etwa einen Dolch, Werkzeug oder einfach gar nichts, in die rechte Hand nehmen. Im Inventar können unter Umständen weitere Gegenstände sein, die Du ebenfalls in die rechte Hand nehmen kannst.

Die Aktionsleiste:

In den Feldern dieser Leiste kannst Du bestimmte Aktionen (z.B. Zaubersprüche, spezielle Kampftechniken, usw.) anordnen, die Dein Charakter dann durch einfachen Tastendruck anwenden kann. Wenn Du zum Beispiel beim Erschaffen Deines Charakters die Zaubersprüche **Säureschaden 1** und **Heilen 1** gelernt hast, kannst Du diese in der Aktionsleiste sehen.

Durch klicken auf eine Aktion wendest Du diese auf das gewählte Ziel an. Die ausgewählte Aktion erscheint dann mit ihrem Symbol im Charakterfenster, links neben den Statusbalken.

Achtung! Für manche Aktionen musst Du einen Gegenstand in der Hand halten, damit sie gelingen. Achte also stets darauf, dass Du für die jeweilige Aktion den richtigen Gegenstand in der Hand hältst.

Die Aktionsleiste enthält 10 wählbare Fenster (1 bis 10, mit Pfeilen auswählbar) mit jeweils 20 Schächten. Du kannst also bis zu 200 Aktionen in der Aktionsleiste anordnen!

Anmerkung: Alle Aktionen, die Dein Charakter gelernt hat, sind auch in der Benutzeroberfläche **Aktionentwicklung** zu sehen (siehe Seite 19).

Das Angriffsziel Fenster:

Dieses Fenster zeigt das momentan angewählte Ziel und informiert Dich über seine

- Lebensenergie, anhand des Lebensbalkens.
- Aggressivität Dir gegenüber, dargestellt durch die verschiedenen Farben in dem kleinen oberen Feld neben dem Lebensbalken.
- Stärke im Vergleich zu Deiner eigenen, dargestellt durch verschiedene Farben in dem kleinen unteren Feld neben dem Lebensbalken.

Um während dem Spiel ein Ziel anzuvisieren, musst Du nur darauf klicken.

Die Options-Leiste:

Über die Symbole in dieser Leiste kannst du alle Fenster im Spiel öffnen. Du kannst damit auch:

- das Hilfe-Fenster öffnen
- Dich hinsetzen, laufen oder rennen
- das Spiel verlassen
- die vier verschiedene Benutzeroberflächen anzeigen lassen, in dem Du die Schächte mit den Feldern der Zahlen 1, 2, 3 und 4 benutzt.

Der Radar und der Kompass:

Der Radar zeigt Dir alle Wesen um Dich herum.



Du kannst Deinen Radar mit Deinem Mausrad einstellen.

Ein Farbcode informiert Dich über die Identität der Wesen die auf dem Radar dargestellt werden:

- Dein Charakter: Im Zentrum des Radars in blau
- Andere Spielcharaktere: in blau
- Mitglieder Deiner Gruppe: in violett.
- NPC-Alliierte: in weiß
- NPC-Feinde: in orange
- Dein Ziel: in rot

Das weiße Dreieck außerhalb Deines Radars repräsentiert Deinen Kompass.

Normalerweise zeigt Dein Kompass gen Norden, aber ein Rechtsklick darauf gibt Dir die Möglichkeit, Deinen Kompass auf andere Orte, Charaktere oder sogar Deine Missionsobjekte auszurichten.

Das Chatfenster:

Das Chatfenster erlaubt es Dir, mit anderen Spielern zu kommunizieren. Es ist in zwei Teile aufgeteilt. Der obere Teil enthält Nachrichten anderer Spieler und NPC's. Im unteren Teil kannst Du Deine eigenen Nachrichten eingeben.

Um eine Nachricht zu schreiben, klicke in das untere Feld. Wenn Du die Nachricht geschrieben hast, brauchst Du einfach nur auf **Return** zu drücken um Deine Nachricht zu senden

Mit den verschiedenen Schaltflächen kannst du die Art und Weise der Kommunikation bestimmen:

- **Umgebung:** Du kannst mit Charakteren sprechen, die sich in Deiner unmittelbaren Nähe befinden.
- **Region:** Du kannst mit Charakteren sprechen, die sich in der gleichen Region befinden wie Dein Charakter.
- **Gruppe:** Du kannst mit Mitgliedern Deiner Gruppe sprechen.
- **Gilde:** Du kannst mit Mitgliedern Deiner Gilde sprechen.
- **Benutzer:** Du kannst mit beliebigen Charakteren sprechen, die auch zu Dir sprechen können.
- **System info :** Du siehst alle Ergebnisse Deiner Handlungen, sowie auch die der Freunde oder Feinde, die sich in Deiner Nähe aufhalten.

Das Hilfe Fenster:

Im Hilfefenster kannst Du Informationen über grundlegende Aktionen im Spiel bekommen. Durch einen Rechtsklick auf ein beliebiges Fenster im Spiel kannst Du zusätzliche Informationen und Hilfen zum betreffenden Fenster erhalten. Indem Du bei einigen Fenstern auf den Knopf mit dem „?“ klickst, gelangst Du ebenfalls in das Hilfe Fenster.

4. WO FINDE ICH DIE OPTIONEN?

Du gelangst in das Optionsfenster, indem Du auf die Schaltfläche „**Optionen**“ in der Optionsleiste klickst. Anhand der **Spieleinstellungen** kannst Du Darstellung, Benutzeroberfläche, Sound und



Mauseinstellungen entsprechend Deiner Vorlieben anpassen. Die möglichen Schnellstastenkombinationen sind im Schnellstasten-Fenster aufgelistet. Natürlich kannst Du auch Deine eigenen Schnellstasten kreieren (Schaltfläche „Neue Tastenkombination“)

Das **Verbindungs**-Fenster zeigt Dir den Status der Internetverbindung an. Sobald ein Verbindungsproblem auftaucht, wird Dir dieses unmittelbar auf der Bildschirmmitte mitgeteilt.



5. WER BIN ICH IM SPIEL?

Die Informationen über Deinen Charakter kannst Du im Wesentlichen aus zwei Fenstern entnehmen.

Das Charakterfenster:

Um dieses Fenster zu öffnen, klicke einfach auf die „**Status**“ Schaltfläche in der Taskleiste oder drücke die Taste „P“ auf der Tastatur. In diesem Fenster kannst Du den Namen Deines Charakters sehen sowie die Grundfähigkeiten und den Zustand seiner Eighaften.

Die **Titel** geben an, welche Auszeichnungen Du bereits errungen hast. Indem Du einen Titel auswählst, gibst Du anderen Spielern zu erkennen, welche Rolle anstrebst. Am Anfang des Spieles kannst Du zwischen den Titeln „Flüchtling“ und „Homin“ auswählen (ebenso kannst Du später im Spiel ggf. diejenigen auswählen, die Du durch Deine Spezialisierung bei der Charaktererschaffung erhalten hast).

Deine **Gilde**: Du beginnst das Spiel ohne Gildenzugehörigkeit.


Die 8 **Eighaften** beeinflussen sowohl den Maximalwert als auch die jeweilige Regenerationsgeschwindigkeit der 4 verschiedenen Kraftvorräte Deines Charakters. Steigern der Konstitution erhöht Deinen Maximalvorrat an Lebenspunkten, das Steigern von Metabolismus bewirkt eine Beschleunigung der Regeneration von Lebenspunkten usw. Die vier Kräfte Lebensenergie, Ausdauer, Sap und Fokus zeigen, in wie weit Dein Charakter fähig ist, bestimmte Aktionen auszuführen.

Die magische Kraft des Sap etwa erlaubt es Dir, Zauber zu wirken, wobei jeder gewirkte Zauber eine gewisse Menge an Sap verbraucht.

Gesamtmalus: bestimmte Gegenstände, die Du bei Dir trägst (z.B. eine schwere Rüstung), erschweren Dir das Wirken von Magie, die Suche nach Ressourcen oder das Handwerken (erhöhte Zeit zum Wirken von Zaubersprüchen, höhere Energiekosten). Dienen Erschwerungsgrad für Aktionen kannst Du in deinem Charakterfenster (Taste P) einsehen.

Das **Gewicht**: gibt an, wie viel die Rüstung wiegt

Größe: zeigt den Platz an, den Deine mitgeführten Gegenstände einnehmen und damit Deinen Charakter bei seinen Aktionen behindert!



Geschwindigkeitsfaktor: zeigt Dir die Geschwindigkeitsverminderung an, welche durch ein überfülltes Inventar oder durch einen Kampf bzw. Magie entstehen kann.

Fähigkeitspunkte: erlauben Deinem Charakter neue Aktionen zu lernen.

Das „Aktionentwicklungsfensterr“

Dieses Fenster kannst Du öffnen, indem Du auf den „Fertigkeiten erstellen“ Button in der Taskleiste klickst. Du kannst aber auch einfach auf die Taste „A“ auf der Tastatur drücken. Hier findest Du alles über die Fähigkeiten Deines Charakters und Aktionen, die er ausführen kann.

Mit jeder **Fähigkeit** kannst du bestimmte Aktionen ausführen. Mit der Magiefähigkeit z.B. kannst Du einfache Zauber wirken. Der Grad Deines Könnens wird durch einen Zahlenwert dargestellt. Da Dein Charakter seine Fähigkeiten ständig verbessert, ist es einfach, neue Fähigkeiten zu lernen, die effizienter und spezialisierter sind (siehe **Fortschritt**, Seite 28).

Durch die Dir zur Verfügung stehenden Aktionen kannst Du im Spiel agieren. Angriffe, das Wirken von Zaubern, das Handwerken und die Suche und Gewinnung von Ressourcen sind die Überkategorien der zugehörigen Aktionen. Diejenigen, die Du schnell durchführen möchtest oder häufig benötigst, sollten in der **Aktionsleiste** sichtbar sein. Durch ziehen und ablegen kannst Du die Aktionen in der Aktionsleiste nach Belieben anordnen.

Aktionen, die Deinen Charakter noch nicht erlernt hat, werden ausgegraut angezeigt. Rotmarkierte Aktionen zeigen, dass bestimmte Voraussetzungen erst erfüllt werden müssen, damit sie angewandt werden können.

Anmerkung: Die Charaktere in Ryzom haben weder eine feste Charakterklasse noch einen in Zahlen angegebenen Level. Je nach Deinen momentanen Zielen gibt der von Dir gewählte Titel an, welchen Du als nächsten anstrebst, in welche Richtung sich Dein Charakter also entwickeln will. Da Dein Charakter sich immer weiter verbessert, erhältst Du nach und nach neue Titel, die jeweils Auskunft über die Erfahrung und Stärke Deines Charakters geben.

6. WO FINDE ICH MEINE GEGENSTÄNDE?

Alle Gegenstände, die Dein Charakter bei sich trägt – dazu gehört auch das Geld - kannst Du auch im Inventar sehen. Du kannst das Inventar öffnen, in dem auf den „Inventar“ Button in der **Optionsleiste** klickst oder einfach die Taste „T“ auf der Tastatur drückst.

Anhand der Figur im Inventar (Bekleidungsslots) kannst Du sehen, welche Gegenstände Du an der jeweiligen Stelle Deines Körpers trägst. Grundsätzlich zeigt das Inventar (Taschenslots) **alle Gegenstände** an, egal ob Dein Charakter sie direkt am Körper trägt oder ob er sie ungenutzt mit sich herumträgt. Eine farbliche Unterlegung des AusrüstungsSymbols verdeutlicht jeweils, ob der entsprechende Gegenstand sich gerade in Benutzung befindet oder nicht!

Um einen Ausrüstungsgegenstand anzulegen, musst Du einfach mit einem Linksklick auf das gewählte Feld (Oberkörper, Beine, usw.) klicken. Dann wird Dir angezeigt, welche der Sachen



Dein Charakter an dieser Körperregion benutzen kann. Ein weiterer Linksklick auf den gewählten Gegenstand wird ihn in das entsprechende Feld einfügen.

Die Schalter am unteren Ende des Fensters sind Filter, mit denen Du bestimmte Objektkategorien ausblenden kannst.

Vorsicht: Nur Gegenstände, die Dein Charakter direkt am Körper trägt, verschaffen Dir auch die spezifischen Vorteile!

Im Feld in der linken oberen Ecke siehst Du, wie viel **Geld** Du besitzt. Die gängige Währung auf Aty's besteht aus **Dapper**, einer magische Substanz in der fast alle Geschäfte abgewickelt werden.

Alle Gegenstände haben ein bestimmtes **Gewicht**. Deshalb wird Dein Charakter langsamer, wenn er überladen ist. Ein Feld zeigt Dir an, wie viel Gewicht Dein Charakter gegenwärtig mit sich herum trägt.

Sperrige Gegenstände (etwa zweihändige Waffen) haben zusätzlich einen **Größewert**, wie viel Platz sie in der Tasche einnehmen.

Vorsicht: Wenn der Wert für die Größe der mitgeführten Gegenstände seine Obergrenze erreicht hat, kann Dein Charakter keine weiteren Gegenstände mehr aufnehmen. Der Wert der Größe ist unabhängig vom Gewicht der Ausrüstung und wird in einem separaten Feld angezeigt!

Du kannst das Sichtfeld Deines Charakters erweitern. Du kannst den Blickwinkel um Deinen Charakter herum einstellen, indem Du die Maus bewegst und die linke Maustaste dabei gedrückt hältst.









Während des Spiels wird es Dir möglich sein, zusätzlichen Inventarraum, Lagermöglichkeiten oder Lastentiere zu erwerben.

Wie Du Gegenstände mit anderen Spielern tauschen kannst, und wie Du Gegenstände kaufen oder verkaufen kannst, wird im Kapitel „**Gegenstände**“ auf (Seite 30) beschrieben.

7. WIE MAN SICH BEWEGT

Du kannst Deinen Charakter entweder per Tastatur oder per Maus bewegen.

Tastatur:

	Pfeil nach oben: Vorwärts gegen
	Pfeil nach links: Linksherum drehen
	Pfeil nach links + Strg: Seitwärts nach links bewegen
	Pfeil nach rechts: Rechtsherum drehen
	Pfeil nach rechts + Strg: Seitwärts nach rechts bewegen
	Pfeil nach unten: Rückwärts gehen
	Entf: Wechsel zwischen „rennen“ und „gehen“.
	Ende: Schaltet automatisches Rennen an oder aus

Maus:

Dein Charakter kann sich bewegen, indem Du zuerst die rechte Maustaste und dann die linke Maustaste gedrückt hältst. Die Richtung, in die Du gehen willst, bestimmst Du, indem Du die Maus bewegst. Wenn Du die Tasten wieder loslässt, gehst Du in die automatischen Bewegungen über. Mit einem Linksklick hält Dein Charakter wieder an.

Wenn Du auf das Charaktersymbol in der Optionsleiste klickst, wechselt Deine voreingestellte Bewegungsart von „Rennen“ zu „Laufen“. Du kannst Dich unter Verwendung dieses Symbols auch zum Rasten hinsetzen. In dieser Position wird die Regeneration Deiner Kräfte (Lebenspunkte, Sap, Zauberkraft und Fokus) beschleunigt.

Kamerasicht

Du kannst zwischen der Ich-Perspektive und der Kamera-Ansicht wählen. Indem Du das Mausrad drehst oder „v« auf der Tastatur drückst, kannst Du zwischen beiden hin und her wechseln. Das situationsbezogene Menü (Rechtsklick) bietet die Möglichkeit der Freien Sicht. Um diese Option rückgängig zu machen, musst Du nur nochmals auf die rechte Maustaste drücken.



8. WIE MAN MIT DEN BEWOHNERN DER WELT SPRICHT

Der erste Schritt besteht darin, einen NPC (Nicht-Spieler-Charakter) auszuwählen. Einige diese Charaktere werden mit Deinem Charakter sprechen. Diese Nachricht wird jeweils in einer Sprechblase des Charakters und gleichzeitig im Chatfenster angezeigt.

(Anmerkung: unter „Optionen“ kannst Du die Sprechblasen deaktivieren.)

Mit einem Rechtsklick auf den NPC wird als nächstes ein situationsbezogenes Menü geöffnet, in dem es verschiedene Optionen zum Dialog gibt, z.B. „Wer bist Du?“. Klicke einfach auf eine diese Optionen um eine Unterhaltung zu beginnen. Das was der NPC sagt, erscheint dann in einer Sprechblase und gleichzeitig wieder im Chatfenster.

Abschließend kannst Du bei einigen Texten Deine Antworten wählen. Diese Sätze erscheinen immer in einer Sprechblase, unabhängig von der gewählten Darstellungsform. Du musst nur auf eine beliebige Antwort in der Sprechblase klicken.




9. WIE MAN MIT ANDEREN SPIELERN SPRICHT

Das **Chatfenster** ermöglicht Dir, mit anderen Spielern zu sprechen. Du gelangst in das Chatfenster, indem Du auf den Kommunikations-Button in der Optionsleiste klickst oder einfach die Taste „X“ auf der Tastatur drückst. Die Nachrichten der Mitspieler erscheinen im Dialogfenster (obere Hälfte) und ebenso in einer Sprechblase über dem Kopf des gerade sprechenden Charakters.

Um eine **Nachricht zu schreiben**, klickst Du einfach in den unteren Teil des Dialogfensters (Eingabefeld) und gibst dann Deine Nachricht ein. Wenn Du damit fertig bist, drücke die „Return“ Taste, um sie zu versenden. Deine Nachricht wird in einer Sprechblase über Deinem Kopf erscheinen sowie in den Chatfenstern der ausgewählten Charaktere.

Die Chat Benutzeroberfläche bietet Dir verschiedene Fenster für den jeweiligen Kanal, in dem Du reden willst. Indem Du auf den entsprechenden Knopf klickst, kannst Du zwischen ihnen hin und her wechseln. Für alle Fenster gilt das gleiche Prinzip.

- Der „Umgebungs“-Kanal: Hier kannst Du mit allen Charakteren sprechen, die sich in Deiner direkten Nähe aufhalten. Von diesen Spielern kannst Du so auch Nachrichten empfangen.
- Der „Gebiets“-Kanal: Hier kannst Du mit allen Spielern sprechen, die sich in der gleichen Region befinden wie Du.
- Der „Gruppen“-Kanal: Dieses Fenster steht Dir zur Verfügung, wenn Dein Charakter einer Gruppe angehört (siehe Seite 27). Du kannst hier mit Mitgliedern Deiner Gruppe sprechen. Die Sprechblasen sind nur für Dich und Deine Gruppe sichtbar.
- Der „Gilden“-Kanal: Er erscheint, sobald Du Mitglied einer Gilde bist (siehe Seite 42). Hier kannst Du mit Mitgliedern Deiner Gilde sprechen. Die Sprechblasen sind nur für Dich und Mitglieder Deiner Gilde sichtbar.
- Der „System“-Kanal: Hier kannst Du nicht mit anderen Spielern kommunizieren. Hier



erhältst Du Informationen über Deine Aktionen, aber auch über die Deiner Gegner und Verbündeter. Jede Deiner durchgeführten Aktionen wird aufgeführt und ihr Erfolg oder Misserfolg beschrieben.

- Das „Benutzer“ Menü: Hier kannst Du Einstellungen zum Empfangen und Versenden von Nachrichten vornehmen. Du kannst zum Beispiel eigene Fenster kreieren, in denen Du nur bestimmte Nachrichten gemäß Deinen eigenen Voreinstellungen empfangst.

Natürlich kannst Du mehrere Chatfenster gleichzeitig öffnen. Zu einem einzelnen, bestimmten Charakter kannst Du sprechen, indem Du den Befehl **/Tell „Name“** eingibst. In diesem Fall erscheint Deine Nachricht beim betreffenden Spieler in einem extra Fenster. Dies erreichst Du auch, indem Du auf den Spieler rechtsklickst und die Option „Sprich mit“ wählst.

Mit Hilfe des **Briefkastens** kannst Du anderen Spielern Emails schreiben. Zugang zu Deinem elektronischen Briefkasten bekommst Du über die Schaltfläche **„Kommunikation“** in der Optionsleiste.

In der Liste „Kontakte“ kannst Du diejenigen Spieler festlegen, mit denen Du besonders leicht kommunizieren möchtest, aber auch diejenigen, mit denen Du gar nichts zu tun haben möchtest. Zu dieser Liste kommst Du, indem Du auf die Schaltfläche „Kommunikation“ in der Optionsleiste klickst, oder einfach die Taste **„F“** der Tastatur drückst. Mittels diesem Fensters kannst Du auch auslesen, ob ein Spieler gerade online ist.

Mit dem Menü „Emotes“ kannst Du Gestik Deines Charakters in das Spiel einbringen. Sie sind ganz einfach über das Kontextmenü (Rechtsklick) zu erreichen und können mittels simplen Anklickens ausgelöst werden. Sie können auch mit Hilfe des Befehls **„/Name des Emotes“** ausgeführt werden.

10. VOM KAMPF

Auf Atys wirst Du im Lauf der Zeit mannigfaltigen Gegnern begegnen.
(Beachte: Du kannst verbündete NPCs der 4 Zivilisationen nicht angreifen)

Zuerst musst Du das **Ziel auswählen**. Der Name sowie der Zustandsbalken des anvisierten Freundes oder Feindes wird im Zielfenster angezeigt werden. Beachte, dass Du niemanden angreifen kannst, solange Du noch ein Werkzeug in der Hand hältst. In den Kampf zu stürzen kannst Du Dich entweder mit einer Waffe in den Händen oder aber mit bloßen Händen (z.B. für Magie).

Bevor Du Dich auf einen Kampf einlässt, ist es wichtig, die **Stärke des Feindes einzuschätzen**. Du kannst die Gefährlichkeit Deines gerade anvisierten Zieles am unteren der beiden Kästchen erkennen, die links von den Zustandsbalken im Zielfenster zu finden sind. Ein Farbcode gibt



Aufschluss über die Stärke des Feindes im Vergleich zu Deiner eigenen. Von schwach bis stark: Schwarz, Grün, Blau, Weiss, Gelb, Orange, Rot und Lila. Eine blässere Farbgebung deutet dabei an, dass es sich um einen schwächeren Gegner handelt.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, das **ausgewählte Ziel anzugreifen**.

Beachte: Manche der Kreaturen, etwa beutesuchende Fleischfresser, werden Dich von sich aus angreifen, solltest Du ihnen zu nahe kommen!

- Klicke mit der linken Maustaste auf Dein Ziel und Du wirst es angreifen. Sollte sich Dein Charakter noch außer Reichweite befinden, so wird er auf das Ziel zurennen, bis er nahe genug für einen Angriff ist.
- Mit einem Rechtsklick auf Dein Ziel öffnest Du das situationsbezogene Menü, über welches Du mit dem Angriffsbefehl ebenfalls Dein Ziel attackieren kannst
- Zuletzt ermöglicht Dir auch die Aktion „Standardangriff“ im Aktionsbalken, Dein Ziel wie in den anderen Fällen anzugreifen. Um den Standardangriff durchzuführen, klicke einfach auf das Symbol in der Leiste oder drücke die entsprechende Zahl auf der Tastatur.


Nun hat der Kampf begonnen. Dein Standardangriff wird sich automatisch wiederholen, wenn Du ihn nicht abbrichst oder andere, erlernte Aktionen stattdessen einsetzt. In Deinem Charakterfenster kannst Du sehen, wie viel Zeit zwischen zwei Schlägen vergeht. Die Balken für Deine Lebensenergie und Deine Ausdauer geben Dir Auskunft über den Verlauf des Kampfes. Vergiss nie, dass manchmal die beste Lösung in einer schnellen Flucht liegt.

Während Deiner Entwicklung wirst Du in der Lage sein, **neue Kampftechniken** zu erlernen. Du kannst während eines Kampfes die verschiedensten Techniken anwenden, ab und an ist es sogar zwingend notwendig! Klicke einfach auf das jeweilige Symbol der Kampftechnik oder drücke die der Aktion zugeordnete Taste. Mit einem Doppelklick wiederholst Du die Aktion so lange, bis sie unterbrochen wird, mit einem einfachen Klicken wird sie nur einmal ausgeführt. Wenn Du nichts anderes eingibst, wird der Standardangriff durchgeführt, so lange bis der Kampf beendet ist oder eine andere Kampftechnik ausgewählt wird.

Beachte, dass Du die Aktion in der Warteschleife Deines Charakterfensters so lange verändert werden kann, so lange die derzeit ausgeführte Aktion nicht vollendet wurde.

Wichtig zu wissen ist darüber hinaus, dass alle Kampftechniken bis auf den Standardangriff **Ausdauer** verbrauchen. Wenn Deine Ausdauer auf null fallen sollte, so kannst Du keine Aktion außer dem Grundangriff mehr ausführen.

Bevor Du Dich in den Kampf stürzt, solltest Du mit Bedacht die richtige Ausrüstung anlegen. Die richtige **Rüstung** kann Dein Leben retten, die **Wirksamkeit einer Waffe** hängt von der Kreatur ab, die Du damit angreifst.



Ein Kampf endet entweder mit Deinem Tod (siehe Seite 33) oder aber mit dem Tod Deines Gegners, in welchem Fall Du den Leichnam je nach Art des Gegners entweder plündern (bei Homins) oder aber zerlegen (bei Tieren) kannst (siehe Seite 31).

11. DIE MAGIE

Auch hier besteht der erste Schritt darin, ein **Ziel auszuwählen**.

Beachte: Du kannst keine Offensivzauber auf verbündete NPCs anwenden, genau wie Du keine unterstützenden Zauber wie z.B. Heilung auf feindliche NPCs wirken kannst!

Um **einen Zauber zu wirken**, musst Du einfach das entsprechende Symbol des Zaubers in der Aktionsleiste aktivieren. Um das zu tun, klicke auf das Symbol des Zaubers oder drücke die dem Zaubersymbol zugeordnete Taste auf der Tastatur. Durch Doppelklicken auf das Symbol wird der Zauber so lange wiederholt, bis eine andere Aktion ausgewählt wird.

Beachte: Wenn Du **zu weit von Deinem Ziel entfernt** bist, ist es nicht möglich, den ausgewählten Zauber zu sprechen

Sobald Du mit dem Zaubern beginnst, erscheint das dazugehörige Symbol im Charakterfenster und der Zeitbalken verdeutlicht die **Zauberdauer** des Spruches. Es kann passieren, dass der Zauber Deines Charakters fehlschlägt. In diesem Fall tritt die Zaubervirkung nicht ein und die Aktion wird abgebrochen und muss gegebenenfalls neu ausgeführt werden!

Ist der Spruch einmal gezaubert, so wird er Dein ausgewähltes Ziel treffen. Jedoch wirkt sich nicht zwingend jeder erfolgreich gezauberte Spruch auch auf das Ziel aus, da Gegner eine gewisse Chance haben, gegen sie gesprochenen Offensivzaubern zu widerstehen.

Zaubern verbraucht **Sap**. Sollte Dein Vorrat an Sap zu einem Zeitpunkt geringer sein als die für den Zauber erforderliche Sap-Menge, so wirst Du nicht in der Lage sein, diesen Zauber zu wirken, bis Du wieder über genügend Zauberkraft verfügst!

Warnung: Wenn Du während der Konzentrationsphase angegriffen wirst, kann es passieren, dass die Treffer Deine Konzentration unterbrechen und der Zauber fehlschlägt - jeder Treffer hat eine gewisse Chance, Deine Zauberformel zu unterbrechen.

Lege ein besonderes Augenmerk auf die Wahl Deiner Ausrüstung. Mittlere und schwere Rüstung, aber auch Waffen in den Händen haben einen mitunter starken Einfluss auf verschiedene Aspekte des Zaubers, wie etwa Sap-Kosten, die Zauberdauer oder die Reichweite.



12. WIE MAN IN DER GRUPPE SPIELT

In Ryzom wirst Du früher oder später auf Herausforderungen stoßen, die nicht von einem Charakter allein bewältigt werden können. Dann wird es nötig sein, sich mit anderen Spielern zusammenzutun, um sich mit vereinten Kräften der Herausforderung zu stellen!

Wie man eine Gruppe erstellt:

Alles was Du tun musst, um eine neue Gruppe zu formen, ist, einen anderen Charakter mit der rechten Maustaste anzuwählen. Im sich nun öffnenden, situationsbezogenen Menü kannst Du mittels „In Gruppe einladen« dem anderen Spieler vorschlagen, gemeinsam eine Gruppe zu bilden. Stimmt der andere Spieler zu, so ist die Gruppe erstellt und Du wirst zum Gruppenführer. Eine Gruppe kann inklusive des Anführers aus maximal 8 Mitgliedern bestehen.

Es gibt keinerlei Beschränkungen bezüglich der Zusammensetzung einer Gruppe.

Wie man einer Gruppe beiträgt:

Wenn Du eingeladen wirst, einer Gruppe beizutreten (siehe oben), klicke einfach auf „Gruppeneinladung“ um ein Mitglied dieser Gruppe zu werden. Um wieder aus einer Gruppe auszutreten, musst Du im situationsbezogenen Menü nur auf „Gruppe verlassen“ klicken.

Das Gruppenfenster:

Das Fenster erscheint, sobald Du eine Gruppe gründest. Ein Stern zeigt, wer der Anführer der Gruppe ist. Alle Mitglieder des Teams werden zusammen mit ihrem Energiestatus angezeigt. In dieses Fenster gelangst Du, indem Du auf den „Gilden & Gruppen“-Knopf in der Optionsleiste klickst.

Anmerkung: Die Mitglieder Deiner Gruppe erscheinen in rot auf dem Radar. Um sie zu lokalisieren, kannst Du deren Namen auch im Kompass eingeben.


13. WIE MAN ERFAHRUNG GEWINNT

Jedes mal, wenn Du eine Aktion durchführst, gewinnst Du an **Erfahrung**.

Am Anfang des Spieles, z.B., wenn Du gegen einen Feind gekämpft und diesen auch besiegt hast, erhältst Du folgende Nachricht: „Du hast Kampferfahrung gewonnen“. Wenn Du auch Zauber gewirkt hast, dann erscheint eine zusätzliche Meldung: „Du hast Erfahrung im Wirken von Magie gewonnen“.

Achtung: Nur durch erfolgreiche Aktionen kannst Du an Erfahrung gewinnen. Ein Fehlschlag bringt Deinem Charakter keine Erfahrung

Auf Ryzom gewinnst Du **für jede Fähigkeit einzeln** an Erfahrung, nicht generell für alle Deine Fähigkeiten auf einmal. Du kannst nachschauen, wie viel Erfahrung Du in einer Fertigkeit bereits gewonnen hast, indem Du das „Fertigkeiten & Aktionen“-Fenster öffnest. Jede Fertigkeit ist mit einem Balken versehen, an dem Du Deine erzielten Fortschritte ablesen kannst. Wenn der Balken



voll ist, steigt diese Fertigkeit um eine Stufe. Der Balken ist dann wieder komplett leer und es muss wieder von vorne Erfahrung für die nächste Stufe gesammelt werden.

Vorsicht: Du gewinnst nur Erfahrung, solange Du Dich an folgende Regeln hältst:

Um **Erfahrungspunkte im Kampf** zu gewinnen, muss Du Deinen Feind getötet haben. Mit dem Schwert nur zwei oder drei Mal in der Luft herum zu fuchteln und ahließend weg rennen, wird Dir gar nichts einbringen. Das gleiche gilt für Offensivzauber; auch um in der Magie Erfahrung zu sammeln, musst Du Deinen Feind besiegt haben!

Heil- und Schutzzauber müssen ebenfalls im Kampf angewendet werden, damit sie Dir Erfahrung bringen. Heilen zwischen Kämpfen oder in der Sicherheit eines Lagers bringt keine Erfahrung.

Wie viel Du durch erfolgreiche Aktionen an Erfahrung hinzugewinnst, ist immer unterschiedlich. Es hängt zum Beispiel davon ab, wie schwierig die Aktion für Deinen Charakter ist. So ist es also möglich, dass Du beim Kampf gegen einen viel stärkeren Feind mehr Erfahrung dazu gewinnst. Im Gegensatz dazu wirst Du weniger Erfahrung bekommen, wenn Du gegen einen schwächeren Gegner kämpfst. Die Systemnachrichten sowie der Vergleich zwischen Deiner Stärke und der des Feindes (erkennbar an den Farben im Zielobjekt Fenster) informieren Dich über den möglichen Zugewinn an Erfahrung.

14. VON DER CHARAKTERENTWICKLUNG

Wie man neue Titel erwirbt:

Dein Charakter erwirbt neue Titel wenn seine Fertigkeitswerte einen bestimmen, festgelegten Wert erreichen.

Wie man neue Fertigkeiten erlernen kann:

Mit der Anwendung einer Fertigkeit (durch die jeweils dazugehörigen Aktionen) erhöhst Du den Wert der Fertigkeit. Jede Fertigkeit ist begrenzt durch eine Mindestpunktzahl und eine Höchstpunktzahl.

Die Fertigkeit „Kampf“ zum Beispiel hat eine Anfangsstufe von 1 und geht bis zur 20. Stufe. Wenn Du den Höchstwert 20 erreicht hast, werden automatisch neue Spezialisierungen verfügbar. So wird die Fertigkeit „Kampf“ ab dem Wert von 20 unterteilt in Nahkampf und Fernkampf. Bei diesen beiden neuen Fertigkeiten beginnt Dein Charakter mit dem Wert 21. Die Weiterentwicklung im Fertigkeitenbaum hängt also von der Weiterentwicklung der einzelnen Fertigkeiten ab, die Du besitzt.

Wie man neue Aktionen erlernen kann:

Im Gegensatz zu den Fertigkeiten erlernst Du neue Aktionen nicht automatisch. Du musst sie bei einem der **NPC-Gelehrten** erlernen.

In dem Außenposten, in dem Du das Spiel beginnst, stehen die Gelehrten direkt vor Dir. Von den Fertigkeitenmeistern kannst Du Aktionen des jeweiligen Gebietes lernen. Diese bezahlst Du mit den



Fertigkeitspunkten, die Du im Laufe Deiner Abenteuer dazu gewonnen hast.

Deinen Fertigkeitspunktzahl kannst Du im „Charakter“ Fenster sehen. Am Anfang des Spiels ist die Punktzahl bei Null.

Für Fertigkeitspunkte stehen Dir vier Kategorien zur Verfügung:

- Mit Punkten in der Fertigkeit „Kampf“ kannst Du besondere Kampffaktionen erlernen
- Mit Punkten in der Fertigkeit „Magie“ kannst Du neue Zauber erlernen
- Mit Punkten in der Fertigkeit „Handwerk“ kannst Du fortgeschrittene Handwerkskunst erlernen
- Mit Punkten in der Fertigkeit „Ressourcen suchen“ kannst Du Deine Fähigkeiten im Bereich Rohstoffsuche und Rohstoffgewinnung verbessern.

Erfahrungspunkte bekommst Du immer dann, wenn sich die Punktzahl einer Deiner Fertigkeiten um 1 erhöht. Durch die Kampffertigkeit kannst Du Erfahrungspunkte im Bereich Kampf sammeln, Magiefertigkeiten ermöglichen Dir, Erfahrungspunkte in der Magie zu erwerben, usw...

Vorsicht: Durch das Erlernen einer Aktion ist es oft möglich, diese weiter zu verbessern oder andere, wirksamere Aktionen zu erlernen (**Säureschaden 1** ermöglicht es, später auch **Säureschaden 2** zu erlernen). Die Fertigungsmeister bieten Dir nur Aktionen an, die Du auch wirklich erlernen kannst. Sobald Du eine Aktion gelernt hast, erscheint diese automatisch in der Aktionsleiste und im Fenster „Fertigkeiten & Aktionen“.

Anmerkung: Jeder NPC-Gelehrte kann auch grundlegendere Aktionen aus anderen Bereichen anbieten, so dass Dein Charakter andere Arten von Fertigkeiten erlernen oder verbessern kann, ohne das er eine der damit verbundenen Aktionen beherrscht. Auf diese Art kann ein reiner Kämpfer zum Magier werden, indem er vom Kampfmeister grundlegende Zauber erlernt und diese dann weiter trainiert und verbessert.


Vom Steigern der Eigehaften:

Du kannst Deine Grundfähigkeiten verbessern, indem Du bei den Fertigungsgelehrten fortgeschrittenes Wissen über die jeweilige Fähigkeit erwirbst. „Konstitutionstraining“ ist nur ein Beispiel hierfür. Auch für diese Steigerungen müssen Fertigungsunkte ausgegeben werden. Sie wirken sich direkt aus, Du kannst die Verbesserung umgehend im Charakterfenster sehen. Bei der Verbesserung der Grundfähigkeiten erlernst Du keine neue Aktion.

Kleiner Tipp: Steigere erst Deine Grundeigehaften, bevor Du Aktionen lernst.

Vom Steigern der Energie

Dein Vorrat an Lebenspunkten, Ausdauer, Sap und Fokus werden automatisch angeglichen, wenn Du Deine Grundeigehaften verbesserst. Wenn Dein Charakter also mehr Lebenspunkte haben



soll, dann musst Du „Konstitution“ verbessern. Eine Steigerung der Grundfähigkeiten wirkt sich auch positiv auf die entsprechende Regenerationsgeschwindigkeit Deines Charakters aus! So wird Dein Charakter schneller Lebenspunkte regenerieren, wenn Du seinen „Metabolismus“-Wert steigert. Im Charakterfenster kannst Du nachschauen, welche Grundeigenschaft welche Kraft verbessert.

15. GEGENSTÄNDE

Wo finde ich die Gegenstände, die mein Charakter besitzt?

Dein Charakter wird für die meisten Aktionen bestimmte Gegenstände benötigen, lediglich das Wirken von Magie kommt gänzlich ohne Ausrüstung aus.

Die Gegenstände die Du gegenwärtig **in den Händen** hältst, werden im Hand-Fenster im Aktionsbalken dargestellt. Ausrüstung wie beispielsweise Kleidung, Rüstung oder auch Schmuck, die Du **am Körper** trägst, wird im Inventar an der jeweiligen Körperzone des dort dargestellten Charaktermodells dargestellt (Bekleidungsslot). Alle Gegenstände, die Du **bei Dir trägst**, sind im Inventar zu sehen (Taschenslot). Alle Gegenstände die Dein Charakter angelegt hat, können nicht verkauft werden. Dafür müssen sie zunächst abgelegt und in die Tasche gepackt werden.

Welche Eigenschaften hat meine Ausrüstung?

Ein Rechtsklick auf das Symbol eines beliebigen Gegenstands öffnet ein Fenster, in welchem Du genauere Informationen über die Eigenschaften des Gegenstandes findest. Sei vorsichtig, denn alles auf Atys ist vergänglich und somit ist auch die Nutzungsdauer eines jeden Gegenstandes begrenzt.

Achte darauf, nicht zu viele schwere oder sperrige Gegenstände mit Dir herumzutragen. Schleppest Du ich mit zu viel unhandlicher Ausrüstung ab, so hat dies negative Auswirkungen auf Deine Fähigkeiten als Zauberer, Handwerker oder Waldläufer. Die genauen Erschwernisse, unter denen Dein Charakter zur Zeit leidet, kannst Du im Charakterfenster ersehen.

Wie bekomme ich Ausrüstung?

Wenn Du handwerkliche Fähigkeiten hast, so kannst Du Dir aus Rohstoffen selbst Ausrüstung fertigen. Ansonsten kannst Du Ausrüstungsgegenstände von anderen Spielern oder NPC-Händlern kaufen oder aber Gegenstände bei den Überresten Deiner besiegteten Feinde finden. Eine weitere Möglichkeit ist die, Gegenstände als Belohnung für erfolgreich ausgeführte Missionen zu erhalten!

Wie kaufe oder verkaufe ich Gegenstände?

Du kannst Gegenstände bei bestimmten Händlern kaufen und gegebenenfalls auch verkaufen. Zu Beginn des Spiels wirst Du unweit Deines Startpunktes ein Gebäude sehen, vor welchem einige Händler versammelt sind! Jeder Händler hat sich auf ein bestimmtes Gebiet spezialisiert (etwa Waffen, Rüstungen, Rohstoffe, usw.), jedoch kaufen sie alle jede Art von Gegenständen an.



Wähle einen der Händler mit der Maus an und klicke rechts auf ihn, um das situationsbezogene Menü zu öffnen, in welchem Du die verschiedenen Optionen zum Handeln findest. Dabei wird sowohl Dein eigenes Inventar geöffnet als auch das Warenangebot des Händlers.

Um einen Gegenstand zu verkaufen, musst Du ihn zuerst in Deinem eigenen Inventar anklicken. Im sich nun öffnenden Menü, klicke auf „Verkaufen“ um das Item an den Händler zum angegebenen Preis zu veräußern.

Um einen Gegenstand zu kaufen, klicke auf das entsprechende Symbol im Inventar des Händlers. Auch hier öffnet sich ein weiteres Handelsfenster, in welchem Du mit einem Klick auf „Kaufen“ den Gegenstand zum angegebenen Preis erwirbst. Der Preis eines jeden Ausrüstungsgegenstandes ist festgesetzt und selbstverständlich kannst Du ihn ohne einen ausreichend großen Geldvorrat nicht kaufen.

Wenn Du mehrere identische Gegenstände kaufen oder verkaufen willst, kannst Du in einem kleinen Feld im Handelsfenster die Menge direkt festlegen!

Wie kann ich mit anderen Spielern handeln?

Zuerst musst Du den gewählten Handelspartner anvisieren. Mit einem Rechtsklick öffnest Du das situationsbezogene Menü, in welchem Du die Option „Tauschen“ anklickst. Es öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem beide Spieler die Gegenstände bzw. die Menge an Geld auswählen können, die sie ihrem Gegenüber anbieten wollen. Stimmen beide Seiten dem Handel zu, so gilt er als abgeschlossen und die Ausrüstung bzw. das Geld wechselt den Besitzer. Da es keine festgesetzten Preise für zwischen Spielern gehandelte Gegenstände gibt, solltest Du immer darauf achten, Dich bei solchen Handelsgeschäften nicht über den Tisch ziehen zu lassen!

16. WIE VERDIENE ICH GELD?

Du kannst sehen wie viel Geld Dein Charakter bei sich trägt, wenn Du in das entsprechende Feld unterhalb Deines Inventars schaust.


Bei seiner Ankunft auf Atys besitzt Dein Charakter keinerlei Geld. Da Du jedoch ohne Geld nicht weit kommen wirst (ohne Geld ist es Dir z.B. nicht möglich, bessere Ausrüstung zu kaufen), solltest du umgehend anfangen, Dir etwas Geld zu beschaffen. Es gibt vielerlei Wege, um auf Atys zu Geld zu kommen.

Missionen:

Wenn Du eine Mission erfolgreich abschließt, wirst Du häufig in Geld belohnt werden. Um genauere Informationen über die Missionen zu erhalten, lese Dir die entsprechenden Informationen im Bereich „Missionen“ dieser Anleitung durch (siehe Seite 32).

Beute:

Wenn es Dir gelingt, eine Kreatur zu jagen und zu erlegen, so kannst Du sie ahließend ausweiden



und alle verwertbaren Teile an Dich nehmen. Diese wiederum kannst Du an einen der NPC Händler oder auch an andere Spieler verkaufen, die daraus Gegenstände fertigen.

Sobald eine Kreatur getötet wurde, wähle sie an und klicke auf den Kadaver. Es wird sich ein Fenster öffnen, in dem alle verwertbaren Teile aufgeführt sind. Du kannst sie nun entweder einzeln anklicken und auswählen oder aber mit dem Befehl „Alles nehmen“ gleich alles auf einmal in Dein Inventar holen.

Wenn Du einen feindlichen NPC besiegst, so kannst Du seine Leiche plündern, das Vorgehen ist hierbei grundsätzlich das gleiche wie beim Ausnehmen von Tieren. Bei NPCs kannst Du neben Geld auch Gegenstände finden, die Du behalten oder später verkaufen kannst!

Beachte: Du kannst nur diejenigen Leichen bzw. Kadaver durchsuchen und ausweiden, die Du auch selber getötet hast!

Rohstoffe im Boden:

Die Fähigkeiten in Rohstoffsuche und Rohstoffgewinnung ermöglichen es Dir, Rohstoffe zu finden, die Du ahließend verkaufen kannst. Um genaueres über das Finden von Rohstoffen zu erfahren, schaue bitte in das Kapitel über Rohstoffsuche und Rohstoffgewinnung (Seite 35).

17. WIE ERFÜLLE ICH EINE AUFGABE?

In der Saga von Ryzom gibt es Tausende von Aufgaben, die es zu erfüllen gilt! Bei Deiner Ankunft auf Atys wirst Du in Deiner unmittelbaren Nähe einige NPCs finden, die verschiedene Aufgaben für Dich bereithalten!

Wie nehme ich eine Mission an?

Um eine Aufgabe zu übernehmen, gehe zu einem der Missions-NPCs und klicke mit der rechten Maustaste auf ihn, um das situationsbezogene Menü aufzurufen. Nach Auswahl der Missionsoption wird sich ein weiteres Fenster öffnen, in welchem Du die verschiedenen Aufgaben auswählen kannst.

Klicke auf eine der angebotenen Missionen, und es öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Du festlegen kannst, ob Du die **Mission annehmen** willst oder nicht. Wenn Du die Mission annimmst, wird ein entsprechender Eintrag in Deine Aufgabenliste eingefügt und der NPC, von dem Du die Mission erhalten hast, wird Dir alle Informationen geben, die nötig sind, um die Mission zu erfüllen!

Wie erfülle ich eine angenommene Mission?

Jede Mission hat ein klares Ziel bzw. eine eindeutig formulierte Abfolge von Teilzielen! Du kannst die Ziele der einzelnen Missionen im **Missionsfenster** nachschauen. **Beachte:** Es ist möglich, mehrere Missionen gleichzeitig offen zu haben!



Wie wird eine erfüllte Mission beendet?

Wenn Du die Missionsziele einer Aufgabe erfüllt hast, wirst Du entweder sofort dafür entlohnt oder aber musst einen NPC aufsuchen, der Dir die entsprechende Belohnung aushändigt!

Beachte: Es wird im Spielverlauf immer wieder NPCs geben, die Dir die verschiedensten Arten von Missionen anbieten. Einige dieser NPCs werden die Lande durchstreifen, andere werden stets an ein und demselben Ort zu finden sein. Jeder dieser NPCs wird anhand seines Titels klar zu erkennen sein!

18. WAS PASST NACH DEM TOD MEINES CHARAKTERS?

Früher oder später wird ein Kampf mit dem Tod Deines Charakters enden. Doch keine Angst, in der Saga von Ryzom ist der Tod nicht das endgültige Aus für Deinen Held bzw. Deine Heldin! Sowohl die Kamis als auch die Mitglieder der Karavan verfügen über die Macht, Deinen Charakter wieder zum Leben zu erwecken.

Komazustand und Heilung:

Wenn die Lebensenergie Deines Charakters auf null fällt, so ist er nicht sofort tot – er fällt vielmehr in eine Art Koma! Dieses Koma hält einige Zeit an, bis Dein Charakter schließlich wirklich stirbt, sollte ihm nicht geholfen werden. Während Dein Charakter noch in diesem Zustand ist, kann jegliche Art von Heilzaubern Deinen Charakter wieder zum Leben erwecken!

Sobald Dein Charakter ins Koma fällt, erscheint das Koma-Fenster. In diesem zeigt der rote Balken ganz oben die Zeit an, die Deinem Charakter noch verbleibt bevor er tatsächlich stirbt. Die drei Balken darunter stehen für Deinen Vorrat an Sap, Ausdauer und Fokus. Alle diese drei Werte nehmen während der Zeit im Koma beständig ab – also beeilt Euch nach Möglichkeit, wenn Ihr Eure Kampfgefährten von der Schwelle des Todes zurückholt!


Die Strafe für den Tod eines Charakters:

Wenn Dein Charakter im Koma liegt und nicht geheilt wird, so wird er früher oder später sterben. Dieser Tod wirkt sich negativ auf die in der Zukunft gewonnene Erfahrung Deines Charakters aus. Die bereits gewonnene Erfahrung wird nicht vermindert, aber es wird um einiges länger dauern, bis er wieder in einer normalen Geschwindigkeit an Erfahrung gewinnen wird!

Anmerkung: Wenn Du in einer Region stirbst in der keine Aussicht besteht, dass Dein Charakter geheilt wird (z.B. in einer unwegsamen Gegend oder wenn Deine gesamte Jagdgruppe ausgelöscht wurde), kannst Du die Zeit bis zu Deinem Tod auch abkürzen. Hierzu musst Du einfach auf den Wiederbelebungs-Punkt klicken – Dein Charakter wird dann umgehend an diesem Punkt wiederbelebt!

Die Wiederbelebung eines Charakters:

Sobald Du ins Koma fällst, wird ein Fenster erscheinen, welches die Weltkarte darstellt Auf



dieser Karte wird ein bläulicher Lichtpunkt zu sehen sein, der den Ort repräsentiert an dem Dein Charakter wieder zum Leben erweckt werden wird! Wähle Deinen Rückkehrpunkt und klicke auf „Wiederbeleben“. Dein Charakter wird umgehend an dem gewählten Punkt wiederbelebt werden!
Anmerkung: Wenn Du wiederbelebt wirst, wird Dein Charakter mit stark verminderten Werten beginnen, die sich erst nach und nach wieder bis zum Maximum regenerieren müssen!

Die Rückkehr Punkte:

Zu Spielbeginn befindet sich Dein Rückkehrpunkt in unmittelbarer Nähe des Gebäudes, neben dem Du Dein Dasein auf Atys beginnst. Im weiteren Spielverlauf wird es Dir möglich sein, Dich an andere Rückkehrpunkte zu binden und nach dem Tod dort wiederbelebt zu werden!

Wann immer Du einen Außenposten, ein Dorf oder eine Stadt erreichst, bindest Du Dich automatisch an diesen Ort und wirst in der Zukunft in der Lage sein, Dich hier wiederbeleben zu lassen! Wenn Du über mehrere Rückkehrpunkte verfügst, so wähle nach Deinem Tod denjenigen aus, an dem Du erscheinen möchtest, um dort wieder zum Leben erweckt zu werden.

Die Pakte:

Dein Charakter kann sowohl mit den Kamis als auch mit den Mitgliedern der Karavan sogenannte „Pakte“ eingehen. Diese Pakte ermöglichen es Deinem Charakter, wiederbelebt zu werden!

Anmerkung: Ein geschlossener Pakt gilt nur für einen einzigen Tod und erlaubt es Dir auch nur, an einen ganz bestimmten Punkt zurückzukehren – die freie Wahl eines Rückkehrpunktes gilt hier nicht. Unter Umständen kannst Du solch einen Pakt auch nutzen, um Dich an den Ort zurück zu Teleportieren, an dem Du den Pakt geschlossen hast!

19. WIE VERLASSE ICH DIE WELT ATYS?

Um Atys zu verlassen, klicke einfach auf das „X“ an der rechten Seite des Optionsbalkens. In einem sich nun öffnenden Bestätigungsfenster klicke auf „Ryzom beenden“ um Dich auszuloggen. Während Du Dich ausloggst, muss Dein Charakter unbeweglich sein, er darf also weder rennen noch kämpfen oder zaubern um den Ausloggvorgang nicht zu unterbrechen! Achte darauf, Deinen Charakter an einem hinreichend sicheren Ort auszuloggen, um böse Überraschungen beim nächsten Login zu vermeiden!

Die hier beschriebenen Aktionen erfordern eine gewisse Kenntnis des Spiels, um routinemäßig ausgeführt zu werden.



1. WIE FINDE ICH ROHSTOFFE?

Rohstoffe spielen eine wichtige Rolle auf dem lebenden Planeten Atys, vor allem bei der Herstellung von außergewöhnlichen Ausrüstungsgegenständen sind sie unverzichtbar!

Einige dieser Rohstoffe können im Erdreich von Atys gefunden werden, andere Materialien lassen sich von ausgewildeten Tieren gewinnen! Um ein bestimmtes, tierisches Material zu erhalten, musst Du schlicht und einfach die dazugehörige Kreatur finden. Die Rohstoffe sind etwas schwieriger zu lokalisieren. Um Dir bei dieser Aufgabe behilflich zu sein, stehen Deinem Charakter diverse Hilfsmittel und besondere Fähigkeiten zur Verfügung!

Wie lokalisierst du eine Rohstoffquelle?

Die verschiedenen Rohstoffe treten in sogenannten **Quellen** auf – die Suche nach eben diesen Quellen stellt folglich einen essentiellen Teil der Aufgaben eines Waldläufers dar. Um mit der Rohstoffsuche zu beginnen, musst Du zuallererst die kleine Spitzhacke in die Hand nehmen. Anschließend aktivierst du eine der Aktionen aus dem Gebiet der Rohstoffsuche, etwa die erste aller verfügbaren Fähigkeiten, die „einfache Rohstoffsuche“.

Beachte: Die Suche nach Rohstoffen verbraucht einen Teil Deines Vorrats an **Fokus-Energie**.

Die Existenz einer entdeckten Rohstoffquelle wird durch ein phosphorzierendes Licht angezeigt, welches an der entsprechenden Stelle über dem Boden schwebt. Zusätzlich öffnet sich ein Fenster mit Daten zu der gefundenen Rohstoffquelle, welches Dich im Einzelnen informiert über:

- Die verfügbare Zeit, die Dir zur Verfügung steht um Rohstoffe aus dieser Quelle zu gewinnen (dargestellt durch das Stundenglas-Symbol)
- Die Menge an Rohstoffen, die insgesamt in der Quelle zu finden ist


2. WIE GEWINNE ICH ROHSTOFFE AUS EINER QUELLE?

Rohstoffe aus dem Boden gewinnen:

Sobald eine Rohstoffquelle entdeckt wurde, gilt es schnell zu handeln. Wähle das phosphoreszierende Licht über der Quelle an und benutze eine der entsprechenden Aktionen, um die Quelle auszubeuten. Hier bietet sich etwa die „einfache Rohstoffsuche“ an, die grundlegendste aller Aktionen auf diesem Gebiet. Nun wird sich ein weiteres Fenster öffnen, welches Dich über den Fortgang der Rohstoffgewinnung informiert. Im Einzelnen zeigt es an:

- Die Art des gerade gefördert Rohstoffes, dargestellt durch das zugehörige Symbol
- Die Menge des bereits gewonnenen Materials, dargestellt durch die kleine Zahl links vom Symbol
- Die Qualität des gewonnenen Materials, dargestellt durch die kleine Zahl rechts vom Symbol

Sobald die verfügbare Zeit abgelaufen ist, können keine weiteren Rohstoffe aus dieser Quelle gewonnen werden, da diese nun versiegt ist. Sollte es Dir gelungen sein, Material aus der Quelle



zu bergen, so kannst Du entweder einzeln durch Klicken auf die Rohstoffsymbole auswählen, was von Deinem Fund Du an Dich nehmen möchtest oder Du kannst mit einem Klick auf „Alles nehmen“ kurzerhand den ganzen Fund einsammeln.

Die Gefahren bei der Rohstoffgewinnung:

Manchmal kann das Gewinnen von Rohstoffen zu einer ziemlich komplizierten und sogar gefährlichen Angelegenheit werden! In dem Fenster mit den Informationen über die Rohstoffquelle können drei weitere Symbole erscheinen:

- Ein rotes Herz symbolisiert die Lebenskraft der Rohstoffquelle. Wenn Du zu schnell oder rücksichtslos Material aus der Quelle holst, so wird dieser Wert sich schnell verringern und Du riskierst eine Unterbrechung der Rohstoffgewinnung oder gar eine kleine Explosion der Quelle, welche die nähere Umgebung für eine bestimmte Zeit unfruchtbar werden lässt!
- Ein kleines Explosions-Symbol symbolisiert das mit der Gewinnung verbundene Risiko
- Ein kleines Kamikopf-Symbol symbolisiert die Kamitoleranz im Gebiet und informiert damit über eine eventuelle Einmischung durch einen Kami, falls ein Spieler eine Rohstoffquelle überanspricht.

Glücklicherweise wirst Du im Verlauf Deiner Entwicklung neue und bessere Techniken erlernen, die es Dir erlauben werden, mit diesen Risiken besser fertig zu werden!

Materialgewinnung von Kreaturen:

Um Material von Tieren zu erhalten, musst Du das entsprechende Tier zuerst finden und erlegen.

Anmerkung: Du kannst nur diejenigen Tierkadaver ausweiden, die Du selbst oder Deine Gruppe auch erlegt hat!

Klicke auf den Tierkadaver und es wird sich ein Fenster mit den gefundenen tierischen Materialien öffnen. Parallel zum Vorgehen bei der Rohstoffgewinnung kannst Du auch in diesem Fall einzeln auswählen, was Du an Dich nehmen möchtest oder aber mit der Option „Alles nehmen“ alle dargestellten Materialien in Dein Inventar bringen.

3. WIE ERSCHAFFE ICH EINEN GEGENSTAND?

Der Herstellung von Ausrüstungsgegenständen kommt in Ryzom eine bedeutende Rolle zu. Die NPC Händler bieten nur relativ einfache Ware an, so dass Du mit Deinem Wissen um die Herstellung von Ausrüstung eigene, verbesserte Gegenstände erschaffen kannst, die es so nirgends sonst auf Atys gibt! Um einen Gegenstand herzustellen, musst Du eine festgelegte Abfolge von Handgriffen beachten:

- Zuerst musst Du das entsprechende **Werkzeug** in die Hand nehmen



- Danach musst Du entscheiden, welche Art von Gegenstand Du fertigen möchtest (am einfachsten über Anklicken eines der Handwerks-Symbole im Aktionsfenster). In dem sich öffnenden Fenster findest Du alle Handwerksbereiche, in denen Dein Charakter zurzeit bewandert ist.
- Suche Dir einen der Handwerksbereiche aus, so dass sich das „Gegenstand erschaffen“-Fenster öffnet.
- In diesem Fenster wirst Du festlegen können, **welches Material** Du zur Herstellung des ausgewählten Gegenstandes verwenden möchtest! Du siehst hier verschiedene Schächte, wobei jeder dieser Schächte für einen bestimmten Rohmaterialtyp steht, welcher für die Herstellung benötigt wird!
- Füge jedem der leeren Schächte die benötigte Menge an Rohstoffen hinzu. Du musst von jedem Material die notwendige Menge festlegen, ansonsten wird es Dir nicht möglich sein, das gewünschte Objekt zu fertigen.
- Du bist in der Lage, die Qualität des von Dir geschaffenen Gegenstandes mittels der verwendeten Rohmaterialien zu beeinflussen! Jedes Material hat spezifische Vorteile und Nachteile, die einen Einfluss auf die Effizienz des aus ihnen hergestellten Gegenstandes haben! Mit einem Rechtsklick auf einen Rohstoff erhältst Du detaillierte Informationen über seine Eigenschaften und Beschränkungen.
- Wenn Du mit den prognostizierten Eigenschaften des zu erschaffenden Gegenstandes zufrieden bist, kannst Du mit der Erschaffung beginnen! Wenn Du dabei Erfolg hast, werden die Eigenschaften des Gegenstandes den vorher angegebenen entsprechen, andernfalls werden die Eigenschaften gemäß dem Grad Deines Misserfolgs vermindert!
- Wenn Du erfolgreich einen Gegenstand erschaffen hast, wird das Symbol des Gegenstandes in einem neuen Fenster erscheinen! Du kannst es dort auswählen oder auch einfach den „Alles nehmen“ Button drücken!

Anmerkung: Du kannst Rohstoffe auf vielerlei Weise erhalten, entweder wenn Du sie selbst suchst und aus den Rohstoffquellen gewinnst oder aber, indem Du die benötigten Materialien von anderen Spielern oder NPCs ankaufst.

Achtung: Die NPC-Händler verkaufen nur alltägliche Rohstoffe, besonders ausgefallene Materialien wirst Du hier vergeblich suchen!

4. WIE VERZAUBERE ICH EINEN GEGENSTAND?

Verzauberung erlaubt es Dir, einen Gegenstand mit Zaubern zu belegen! Jeder Zauber kann in einem Gegenstand gebunden werden und ist dann von jedem Spieler nutzbar, auch wenn dieser selbst nicht zaubern kann.

Warnung: Diese magischen Artefakte sind wiederaufladbar und müssen regelmäßig von einem Zauberkundigen mit neuer, magischer Energie versorgt werden!

Zur Verzauberung eines Gegenstandes benötigt man:

- Den Gegenstand, der verzaubert werden soll
- Einen Zauberkrystall: Der Zauber wird in Form des Kristalls an dem Gegenstand befestigt
- Einen Sap-Kristall: Sap-Energie wird in diesem Kristall gespeichert und an dem Gegenstand angebracht, um den Zauber mit Energie zu speisen

Wie erschaffe ich einen Zauberkrystall?

Bei einem Rechtsklick auf den Zauber wird Dir die Option angeboten, den Zauber in Kristallform zu bringen. Wenn Du diese Option anklickst, erschaffst Du damit einen Zauberkrystall für diesen speziellen Spruch. Dieser Vorgang kostet Dich sowohl eine erhöhte Menge an Sap, als auch einige Dapper. Nach seiner Erschaffung erscheint der Zauberkrystall in Deinem Inventar!

Wie bringe ich den Zauberkrystall an dem Gegenstand an?

Nehme den Gegenstand, den Du zu verzaubern gedenkst, in Deine Hand. Nun klicke mit der rechten Maustaste auf den Zauberkrystall und wähle im sich öffnenden Menü auf „verzaubern“. Der Kristall wird dadurch automatisch an dem Gegenstand angebracht!

Wie erschaffe ich einen Sap-Kristall?

Die Herstellung eines Sap-Kristalls erfordert die Kenntnis des Zaubers „**Sap-Kristall erschaffen**“. Wende diesen Spruch an, und Du wirst einen Sap-Kristall erschaffen, der in Deinem Inventar erscheint!

Wie bringe ich den Sap-Kristall an einem Gegenstand an?

Die Vorgehensweise hierzu ist identisch zum Vorgehen beim Zauberkrystall (siehe oben).

Wie benutze ich einen verzauberten Gegenstand?

Wenn Du einen verzauberten Gegenstand besitzt, wird automatisch die Aktion „Zauberwirkung aktivieren“ in Deinem Aktionsfenster erscheinen. Mit einem Klick auf dieses Symbol wirst Du den Zauberspruch des Gegenstandes aktivieren, den Du gegenwärtig in Deiner rechten Hand hältst.

Achtung: Wenn der Zauber erst einmal aktiviert ist, dauert es eine gewisse Zeit, bis der Spruch erneut angewendet werden kann!

5. WIE BENUTZE ICH PACKTIERE?

In der Welt von Ryzom wird Dein Charakter für das Herumschleppen von außergewöhnlich schweren oder sperrigen Gegenständen mit teils großen Abzügen belegt werden. Aus diesem Grund bietet es sich an, Packtiere für den Transport von besonders schweren Waffen oder anderen Gegenständen zu verwenden, um diese Abzüge zu umgehen.

Anmerkung: Auf Atys sind diese Packtiere dressierte Mektoubs, welche die Bezeichnung „Mektoub-Lasttier“ tragen.



Wo kann mein Charakter ein Packtier kaufen?

Im oder in der Nähe eines Stalls, den Du nahe der Ausgänge einer jeden Stadt finden wirst, gibt es NPCs, die Deinem Charakter ein Packtier verkaufen können. Du kannst von diesen „Stallburschen“ in derselben Art und Weise ein Packtier erwerben, wie Du auch bei jedem anderen Händler auf Atys Deine Geschäfte abwickelst.

Sobald Du das Packtier gekauft hast, wird es aus dem Stall geführt werden und das entsprechende Symbol erscheint in Deinem Inventar. In der Optionsleiste führt Dich der „Tiere“ Button zu einem Fenster, in dem Du Dein Packtier dargestellt siehst! Solltest Du mehr als ein Lasttier oder darüber hinaus noch ein Reittier besitzen, so werden alle Tiere hier aufgeführt sein. Ihre jeweiligen Werte sind wie folgt dargestellt:

- Der Name des Tieres
- Lebenspunkte und Ausdauer des Tieres
- Ihre Tragkraft
- Das Inventar mit denen von ihnen getragenen Gegenständen

Wie führe ich mein Packtier?

Es gibt diverse Befehle, mit denen Du Dein Lasttier dirigieren kannst. Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Befehle erreichen kannst:

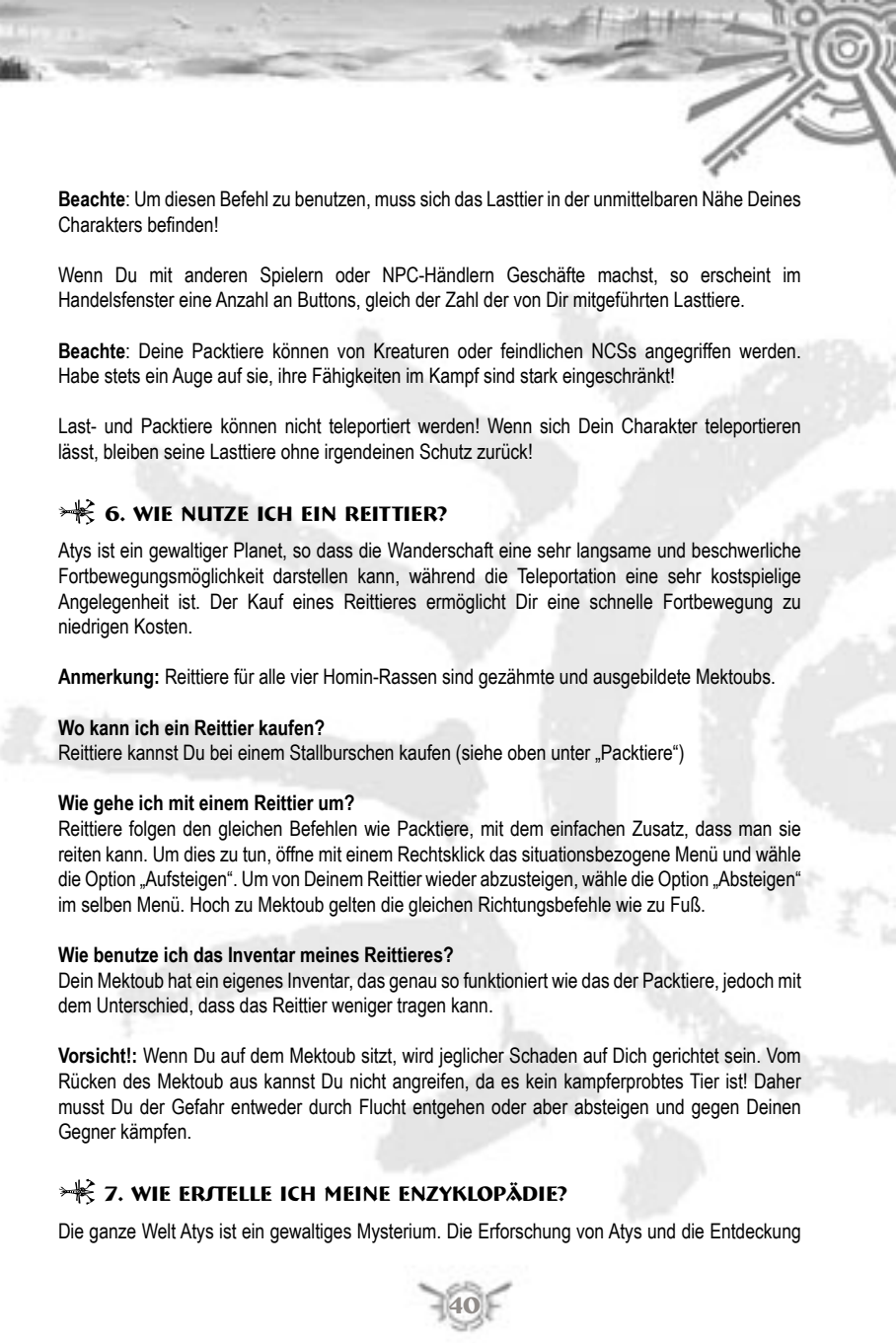
- Wähle das Mekoub an und klicke mit der rechten Maustaste darauf. Im sich öffnenden situationsbezogenen Menü findest Du alle verfügbaren Befehle.
- Aus dem Fenster mit der Tier-Übersicht bringt Dich ein Rechtsklick ebenfalls in das Menü mit den Befehlen

Die folgenden Befehle sind verfügbar:

- Folge mir: Das Lasttier wird Deinem Charakter folgen
- Anhalten: Das Lasttier wird stoppen
- Freilassen: Dein Lasttier wird freigelassen! Sei vorsichtig, Du verlierst es damit endgültig!
- Stall betreten: Das Lasttier betritt einen Stall und verweilt dort. Ein Lasttier im Stall ist sicher und Dein Charakter kann es jederzeit wieder aus dem Stall abholen!
- Stall verlassen: Das Lasttier verlässt den Stall wieder

Wie nutze ich das Inventar meines Lasttiers?

Jedes Deiner Packtiere hat ein separates Inventar. Du kannst das jeweilige **Inventar öffnen**, indem Du im Tier- Fenster auf den Brustkorb des Tieres klickst. Wenn Du **Gegenstände auf das Mektoub aufladen** willst, so kannst Du sie aus dem Inventar Deines Charakters mit „Drag and Drop“ auf das Lasttier übertragen. Eine andere Option ist es, nach einem Rechtsklick auf den zu übertragenden Gegenstand die „Gegenstand verschieben“-Option zu benutzen!



Beachte: Um diesen Befehl zu benutzen, muss sich das Lasttier in der unmittelbaren Nähe Deines Charakters befinden!

Wenn Du mit anderen Spielern oder NPC-Händlern Geschäfte machst, so erscheint im Handelsfenster eine Anzahl an Buttons, gleich der Zahl der von Dir mitgeführten Lasttiere.

Beachte: Deine Packtiere können von Kreaturen oder feindlichen NCSs angegriffen werden. Habe stets ein Auge auf sie, ihre Fähigkeiten im Kampf sind stark eingeschränkt!

Last- und Packtiere können nicht teleportiert werden! Wenn sich Dein Charakter teleportieren lässt, bleiben seine Lasttiere ohne irgendeinen Schutz zurück!

6. WIE NUTZE ICH EIN REITTIER?

Atys ist ein gewaltiger Planet, so dass die Wanderschaft eine sehr langsame und beschwerliche Fortbewegungsmöglichkeit darstellen kann, während die Teleportation eine sehr kostspielige Angelegenheit ist. Der Kauf eines Reittieres ermöglicht Dir eine schnelle Fortbewegung zu niedrigen Kosten.

Anmerkung: Reittiere für alle vier Homin-Rassen sind gezähmte und ausgebildete Mektoubs.

Wo kann ich ein Reittier kaufen?

Reittiere kannst Du bei einem Stallburschen kaufen (siehe oben unter „Packtiere“)

Wie gehe ich mit einem Reittier um?

Reittiere folgen den gleichen Befehlen wie Packtiere, mit dem einfachen Zusatz, dass man sie reiten kann. Um dies zu tun, öffne mit einem Rechtsklick das situationsbezogene Menü und wähle die Option „Aufsteigen“. Um von Deinem Reittier wieder abzusteigen, wähle die Option „Absteigen“ im selben Menü. Hoch zu Mektoub gelten die gleichen Richtungsbefehle wie zu Fuß.

Wie benutze ich das Inventar meines Reittieres?

Dein Mektoub hat ein eigenes Inventar, das genau so funktioniert wie das der Packtiere, jedoch mit dem Unterschied, dass das Reittier weniger tragen kann.

Vorsicht!: Wenn Du auf dem Mektoub sitzt, wird jeglicher Schaden auf Dich gerichtet sein. Vom Rücken des Mektoub aus kannst Du nicht angreifen, da es kein kampferprobtes Tier ist! Daher musst Du der Gefahr entweder durch Flucht entgehen oder aber absteigen und gegen Deinen Gegner kämpfen.

7. WIE ERSTELLE ICH MEINE ENZYKLOPÄDIE?

Die ganze Welt Atys ist ein gewaltiges Mysterium. Die Erforschung von Atys und die Entdeckung



all ihrer Geheimnisse ist das Ziel eines jeden Homins. Alle Informationen, die Dein Charakter im Spiel sammelt, werden automatisch in seiner Enzyklopädie aufgelistet.

Wo finde ich meine Enzyklopädie?

Jeder Charakter hat seine eigene Enzyklopädie, welche Du öffnen kannst, indem Du auf das Status-Symbol in der Optionsleiste klickst. Die Enzyklopädie besteht aus **Alben**. Zu jedem Gebiet, etwa zu den Kami, den Karavan usw. gibt es ein eigenes Album, welches aus verschiedenen **Themen** besteht, die wiederum in Absätze unterteilt sind.

Wenn Dein Charakter die Welt zum ersten Mal beritt, ist die Enzyklopädie leer.

Wie erstelle ich die Enzyklopädie?

Die Enzyklopädie erstellst Du, indem Du Wissen sammelst. Dieses Wissen erhältst Du, sobald Du eine Mission erfolgreich abgeschlossen hast. Wenn Du eine bestimmte Menge an normalen und speziellen Missionen erfüllt hast, wirst Du die notwendigen Informationen erhalten, um Dein Wissen über einen ganzen Themenkomplex zu vervollständigen!

Wenn Du irgendwann alle Themenkomplexe eines bestimmten Gebiets abgeschlossen hast, werden diese in einem übergeordneten Album zusammengefasst.

Warum muss mein Charakter Wissen sammeln?

Die Themenkomplexe, in denen Dein Charakter an Erfahrung gewinnt, bringen ihm Wissen ein, welches für weitere Abenteuer genutzt werden kann und muss. Dadurch kann Dein Charakter zum Beispiel neue Aktionen lernen oder Vorteile bei der Erstellung von Aktionen haben, die ihm sonst nicht zugänglich wären.

8. WIE ERSTELLE ICH NEUE ODER ANDERE AKTIONEN?

In der Welt von Ryzom hast Du die Möglichkeit, eigene Aktionen zu erstellen. Du kannst eigene Zauber oder spezielle Kampfaktionen erzeugen. Aktionen werden in der Aktionsleiste erstellt.

Grundsätzlich besteht die Erstellung von Aktionen darin, eine **Aktion** auszuwählen, die Du dann durch das Hinzufügen von **Vorteilen** und **Nachteilen** veränderst.

Vorgehensweise zur Erstellung von Aktionen:

- Mit einem Rechtsklick auf ein Feld in der Aktionsleiste öffnest Du das Fenster „Neue Aktion erstellen“
- Du kannst eine Bezeichnung für die neu zu erstellende Aktion vergeben
- Wähle die Art von Aktion, die Du erschaffen möchtest: Kampftechniken, Heilen durch Magie, Angriff durch Magie, Rohstoffsuche, Rohstoffgewinnung, Handwerk usw.
- Wenn Du eine Aktionsart ausgewählt hat, kannst Du sie anpassen in dem Du Vor- und Nachteile hinzufügst. Jeder Vorteil und Nachteil hat einen Wert. Damit die Erstellung funktioniert, muss die Summe der Nachteile mindestens genauso groß sein, wie die Summe der ihnen gegenüberstehenden Vorteile. Die Anwendung wird

vereinfacht, wenn Du zusätzliche Nachteile hinzufügst.

•Wenn Du damit fertig bist, kannst Du diese Aktion erlernen. Ab jetzt wird die Aktion sowohl in der Aktionsleiste, als auch in der Liste der Dir bekannten Aktionen erscheinen. Mit Drag and Drop kannst Du die Aktion in der Aktionsleiste verschieben.

Anmerkung: Mit einem Rechtsklick auf das Aktions-Symbol kannst Du die Option „Aktion verändern“ öffnen. So kannst Du mehr über die Vorteile und Nachteile der betreffenden Aktion herausfinden. Die Option Information einer Aktion zeigt ebenfalls ihre Vor- und Nachteile an.

9. WIE KANN MEIN CHARAKTER EINE GILDE GRÜNDEN?

Gilden stellen eine der wichtigsten Antriebskräfte der Welt von Ryzom dar. Du kannst entweder einer bereits bestehenden Gilde beitreten oder eine Eigene gründen.

Vorgehensweise zum Gründen einer eigenen Gilde:

- Zuerst musst Du einen Gildenmeister finden und diesen anwählen. Mit einem Rechtsklick öffnest Du das situationsbezogene Menü, in welchem Du die Option „Gilde gründen“ findest, welche das zugehörige Fenster öffnet
- In dieses Fenster gibst Du im Namensfeld den Namen Deiner zukünftigen Gilde ein
- Im Beschreibungsfeld kannst Du als nächstes Deine Gilde kurz beschreiben, ihre Ziele, wen sie unterstützt, für was sie kämpft, usw.
- Als letztes wählst Du im Feld „Wappen“ die Farben und Symbole des Wappens Deiner Gilde
- Wenn Du ahließend auf „Gilde erschaffen“ klickst, bestätigst Du Deine Angaben und die Gilde gilt als gegründet.

Vorsicht! Bei der Namenswahl und der Beschreibung der Gilde musst Du die Verhaltensregeln der Welt von Ryzom einhalten. Ein Gildename muss einmalig sein und darf nur eine bestimmte Anzahl an Buchstaben enthalten.

Jetzt bist Du der neue Anführer der Gilde, es liegt nun also an Dir, sie zu Ruhm, Erfolg und Reichtum zu führen, indem Du andere Spieler um das Banner der Gilde versammelst!

10. WIE VERWALTET MEIN CHARAKTER SEINE GILDE?

Nun, da Du eine Gilde gegründet hast, bist Du deren Anführer. Wie kannst Du für ihre positive Entwicklung sorgen?

- Das Anwerben neuer Mitglieder: Hierzu wählst Du einen Charakter, der Deiner Gilde beitreten möchte und öffnest dann mit einem Rechtsklick das situationsbezogene Menü, in dem Du die Option „in Gilde einladen“ findest.



•**Das Herauswerfen von Unruhestiftern:** Machen bestimmte Mitglieder Deiner Gilde Ärger, kannst Du sie aus der Gilde ausschließen. In der Gildebenutzeroberfläche wählst Du den Charakter aus, den Du rauswerfen möchtest. Mit einem Rechtsklick öffnen sich andere Optionen, unter welchen Du auch die Option „ausschließen“ findest.

•**Die Beförderung aktiver Mitglieder:** Du kannst ein verdientes Gildemitglied in den Rang eines Verwalters oder eines Stellvertreters befördern. Wähle in der Gildebenutzeroberfläche einen Charakter aus und klicke dann mit einem Rechtsklick auf die Option „Beförderung“. Du hast auch die Möglichkeit, einen ernannten Verwalter wieder zu degradieren. Die Gildeverwalter sind Deine Gehilfen, die Dich bei der Führung Deiner Gilde unterstützen.

Anmerkung: Die Anzahl der Gildemitglieder begrenzt gleichzeitig auch die Anzahl an Gildeverwaltern.

•**Das Festlegen von Stellvertretern:** Du kannst Deinen Titel als Anführer der Gilde für einen bestimmten Zeitraum an ein Mitglied übergeben.

•**Der Kauf einer Gildehalle:** Du kannst ein Gildegebäude vom „Gildenmeister“ (NPC) kaufen.

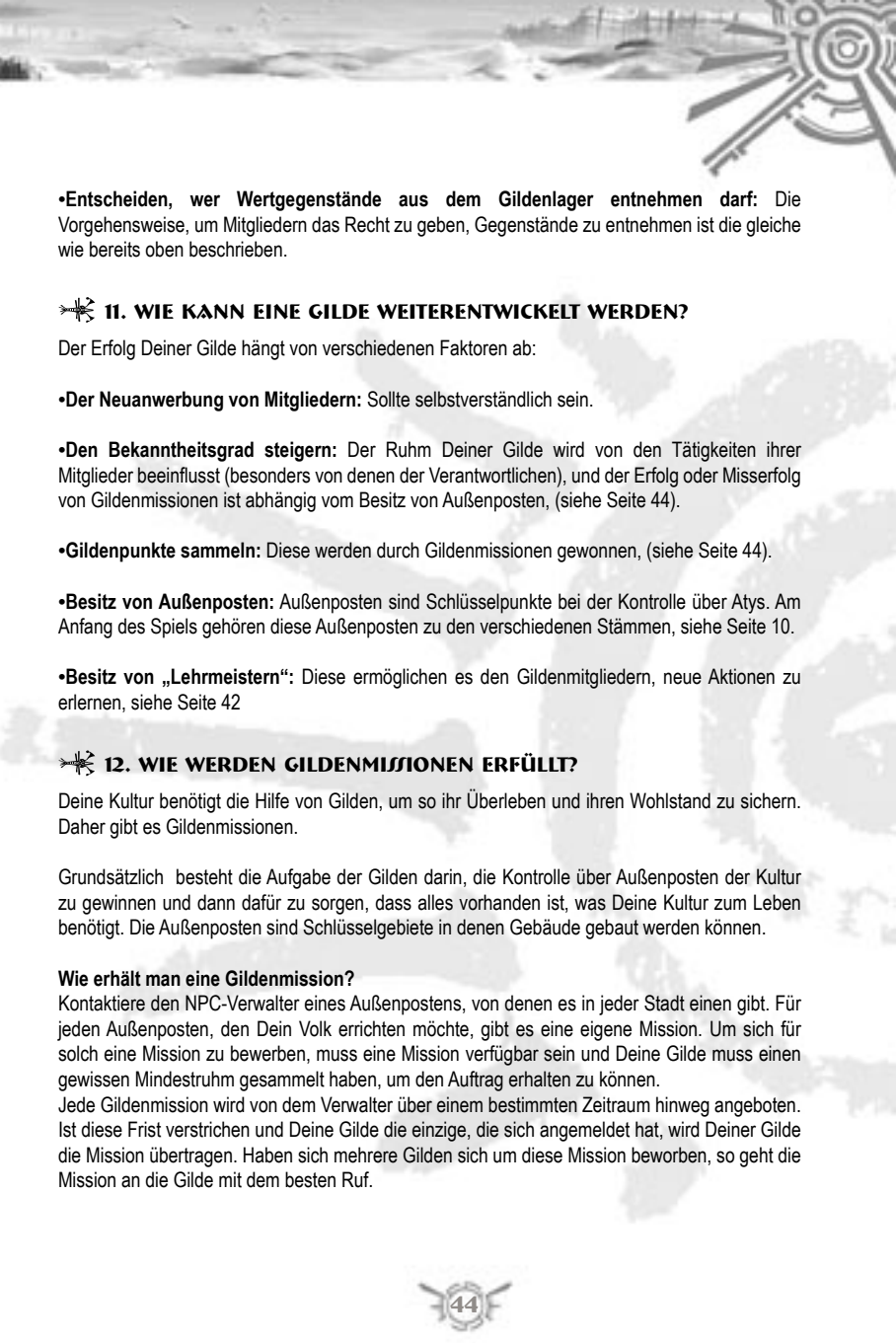
•**Das Anheuern von NPC-Lehrmeistern:** Diese NPCs ermöglichen es Dir, Deinen Gildemitgliedern Aktionen beizubringen, die nirgendwo sonst verfügbar sind. Du kannst sie über den NPC Gildeverwalter anheuern, indem Du ihn mit „Gildenpunkten“ bezahlst. Für genauere Informationen zu diesem Thema (siehe Seite 44), Gildeentwicklung.

• **Das Anheuern von NPC-Händlern:** Diese NPCs ermöglichen es Dir, durch Gildemitglieder erzeugte Objekte zu verkaufen.

•**Das Kaufen neuer Aktionen von den Lehrmeistern:** Zusätzlich zu den auch sonst angebotenen Grundaktionen können diese Lehrmeister Deinen Gildemitgliedern auch andere, fortgeschrittene Aktionen lehren. Auch diese Aktionen können von den NPC „Gildeverwaltern“ gekauft und mit „Gildenpunkten“ bezahlt werden.

•**Aufwertung der Gildehalle:** Du kannst die Gildehalle aufwerten, indem Du von den NPC-„Gildeverwaltern“ bestimmte Erweiterungen kaufst, und diese mit „Gildenpunkten“ bezahlst.

•**Entscheiden, wer berechtigt ist, Wertgegenstände in Deiner Gildehalle einzusehen oder einzulagern:** Jede Gildehalle verfügt über diverse Lagerräume, in welchen Ausrüstung oder Geld deponiert werden können. In der Gildebenutzeroberfläche wählst Du einen Charakter aus, ahließend gibst Du ihm mit einem Rechtsklick das Recht, die Gegenstände im Lager der Halle einzusehen und weitere Gegenstände einzulagern.



•**Entscheiden, wer Wertgegenstände aus dem Gildenlager entnehmen darf:** Die Vorgehensweise, um Mitgliedern das Recht zu geben, Gegenstände zu entnehmen ist die gleiche wie bereits oben beschrieben.

11. WIE KANN EINE GILDE WEITERENTWICKELT WERDEN?

Der Erfolg Deiner Gilde hängt von verschiedenen Faktoren ab:

- Der Neuanwerbung von Mitgliedern:** Sollte selbstverständlich sein.
- Den Bekanntheitsgrad steigern:** Der Ruhm Deiner Gilde wird von den Tätigkeiten ihrer Mitglieder beeinflusst (besonders von denen der Verantwortlichen), und der Erfolg oder Misserfolg von Gildenmissionen ist abhängig vom Besitz von Außenposten, (siehe Seite 44).
- Gildenpunkte sammeln:** Diese werden durch Gildenmissionen gewonnen, (siehe Seite 44).
- Besitz von Außenposten:** Außenposten sind Schlüsselpunkte bei der Kontrolle über Atys. Am Anfang des Spiels gehören diese Außenposten zu den verschiedenen Stämmen, siehe Seite 10.
- Besitz von „Lehrmeistern“:** Diese ermöglichen es den Gildenmitgliedern, neue Aktionen zu erlernen, siehe Seite 42

12. WIE WERDEN GILDENMISSIONEN ERFÜLLT?

Deine Kultur benötigt die Hilfe von Gilden, um so ihr Überleben und ihren Wohlstand zu sichern. Daher gibt es Gildenmissionen.

Grundsätzlich besteht die Aufgabe der Gilden darin, die Kontrolle über Außenposten der Kultur zu gewinnen und dann dafür zu sorgen, dass alles vorhanden ist, was Deine Kultur zum Leben benötigt. Die Außenposten sind Schlüsselgebiete in denen Gebäude gebaut werden können.

Wie erhält man eine Gildenmission?

Kontaktiere den NPC-Verwalter eines Außenpostens, von denen es in jeder Stadt einen gibt. Für jeden Außenposten, den Dein Volk errichten möchte, gibt es eine eigene Mission. Um sich für solch eine Mission zu bewerben, muss eine Mission verfügbar sein und Deine Gilde muss einen gewissen Mindestruhm gesammelt haben, um den Auftrag erhalten zu können.

Jede Gildenmission wird von dem Verwalter über einem bestimmten Zeitraum hinweg angeboten. Ist diese Frist verstrichen und Deine Gilde die einzige, die sich angemeldet hat, wird Deiner Gilde die Mission übertragen. Haben sich mehrere Gilden sich um diese Mission beworben, so geht die Mission an die Gilde mit dem besten Ruf.



Wie erlangt man die Kontrolle über einen Außenposten?

Nun hat Deine Gilde also die Mission erhalten. Jetzt ist es an der Zeit, Kontrolle über den Außenposten zu gewinnen, von dem in der Gildenmission die Rede ist.

Vorsicht: Du hast zwei Wochen Zeit, um die Kontrolle über den Außenposten zu erlangen und somit die Gildenmission zu erfüllen. Du kannst den Außenposten gewaltsam oder durch Diplomatie übernehmen.

Einnahme unter Gewaltanwendung: Jeder Außenposten gehört zu einem Stamm. Daher musst Du, nachdem Du dem Verwalter des Außenpostens den Krieg erklärt hast, die NPCs des Stammes angreifen, die den Außenposten verteidigen. Das Volk wird Deiner Gilde den Außenposten zeitweise überlassen, sobald Du den Anführer getötet hast. Er wird zusammen mit seinen Wächtern erst nach einer bestimmten Anzahl an Kämpfen erscheinen.

Vorsicht: selbst nach dem Tod des Anführers, wird der Stamm versuchen, die Kontrolle über den Außenposten gewaltsam zurück zu erlangen.

Einnahme durch Verhandlungen: Du kannst mit einem Stamm verhandeln, wenn Deine Einstellung ihm gegenüber als mindestens neutral bezeichnet werden kann. Ist dies der Fall, tritt mit dem NPC-„Verwalter des Außenpostens“ in Kontakt. Er wird Dir einfache Missionen oder Aufgaben stellen. Wenn Deine Gilde genug Aufgaben erfüllt hat, wird der Außenposten Deiner Gilde gehören.

Wie schließt man eine Gildenmission erfolgreich ab?

Sobald Deine Gilde den Außenposten eingenommen hat, wird der NPC-Charakter „Verwalter des Außenpostens“ des Stammes verschwinden und durch einen NPC Deiner Gilde ersetzt. Kontaktiere diesen neuen NPC, damit dieser Eurer Gilde eine Reihe von Mission anbietet. Jeder Außenposten wird Missionen aus verschiedenen Themengebieten anbieten. Die gesamte Gildenmission gilt als erfolgreich abgeschlossen, wenn Deine Gilde genug Einzelmisionen erfüllt hat. Die Belohnung erhält Deine Gilde in Form von Gildenpunkten und einer Steigerung des Ruhmes Deiner Gilde.

13. WIE ERSTELLE ICH EIN MAKRO?

Mit Hilfe der Makros kannst Du Deine Aktionen automatisieren und Aktionen miteinander verknüpfen, so dass diese durch einen einzigen Befehl ausgelöst werden können. In das Fenster „Makro“ gelangst Du über „Optionen“ in der Optionsleiste.

Vorgehensweise zu Erstellung von Makros

Klicke auf das Symbol „Neues Makro erstellen“ um das entsprechende Fenster zu öffnen.

Auswahl der Symbols: Klicke auf den Button „Symbol“. So öffnest Du das Fenster für Symbole, in welchem Du festlegen kannst, welches Symbol für das Makro verwendet wird.



Die Auswahl des Befehls / der Befehle die durch das Makro aktiviert werden: Klicke auf „Befehl hinzufügen“. Es öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Du jeden Befehl des Makros nach und nach hinzufügen kannst! Für jeden Befehl musst Du zuerst eine Kategorie auswählen, und dann eine Aktion aus der jeweiligen Kategorie.

Wahl der Schnelltaste, um das Makro zu aktivieren: Klicke auf die Option „Taste zuweisen“. Drücke nun die Taste, mit welcher Du das neu erstellte Makro in Zukunft aktivieren möchtest. Wenn Du mit Deinem Makro zufrieden bist, drücke „OK“ um zu bestätigen. Jetzt kannst Du es im Fenster „Makro“ aktivieren.

Du kannst das Symbol, das Du für das Makro ausgewählt hast, wie eine normale Aktion in der Aktionsleiste platzieren, um schneller darauf zugreifen zu können!





© 2004 Nevrax. Nevrax, «The Saga of Ryzom», und das Nevrax und «The Saga of Ryzom» Logo sind eingetragene Warenzeichen von Nevrax. Alle Marken, Produktnamen und Logos sind eingetragene Warenzeichen ihrer Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

<http://www.ryzom.de>

