

## 1. Steuerung

### 1.1 Tastatur

#### 1.1.1 Die Steuerung der Spielfigur

Die Steuerung erfolgt über die 4 Cursorstasten. Ein Tastendruck bewegt den Spieler um einen Schritt in die gewünschte Richtung. Einen Pathfinding Modus (gehe von A nach B unter Umgehung von Hindernissen) gibt es nicht.

#### 1.1.2 Shortcuts

F1 - F5	Löst den zugehörigen Zauberspruch aus der Hotspell Bar aus.
F6	Öffnet das Spell Panel
F7	Öffnet das Quest Panel
F8	Öffnet das Skills/Stats Panel
F9	Öffnet das Equipment Panel
F10	Klappt das Inventory auf/zu.
F12	Screenshot, wird im Installationsverzeichnis unter screenshots gespeichert.
ESC	Beendet den Client

### 1.2 Maus

#### 1.2.1 linke Maustaste

Ein Klick mit der linken Maustaste markiert den Gegenstand bzw. Monster. Dabei öffnet sich auch das Infowindow in dem detailliertere Infos über den Gegenstand bzw. das Monster angezeigt werden.

#### 1.2.2 rechte Maustaste

Die rechte Maustaste führt die Standardaktion aus, die dem markierten Gegenstand zugeordnet ist. Die gängigsten sind:

<b>TYP</b>	<b>AKTION</b>
Monster	greift das Monster mit der Waffe an, die im „rechte Hand“-Itemslot plaziert ist (gilt nur für Nah- und Fernkampf, nicht für die Magie)
Essen	Der Gegenstand wird gegessen
NPC	Ist abhängig vom NPC: - sprechen, wenn der NPC was zu sagen hat - handeln, wenn der NPC Gegenstände verkauft, ankauft, repariert oder identifiziert
andere Spieler	greift den Spieler an.
Container	öffnet den Container / Rucksack

## 2. GUI

Der folgende Abschnitt erläutert die Elemente der GUI und deren Funktion. Bleibt man mit dem Mauszeiger länger über einem der Bedienelemente wird ein Hinweistext („tool-tip“) eingeblendet.

### 2.1 Die wichtigsten Bedienelemente

Der Screenshot zeigt die Elemente, die immer sichtbar sind.

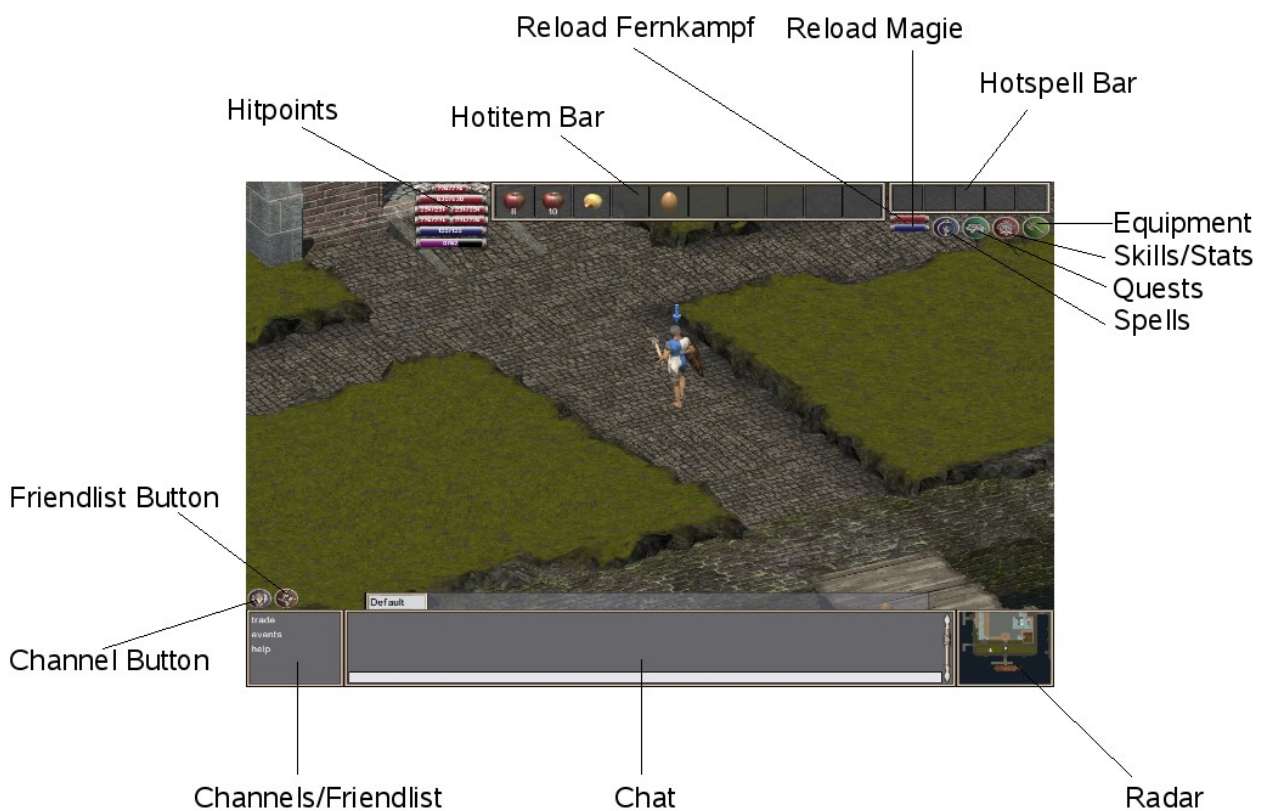


Abbildung 1: Die wichtigsten Bedienelemente

Die folgende Tabelle erläutert kurz die Funktion der Elemente aus Abbildung 1.

<b>Bedienelement</b>	<b>Beschreibung</b>
Hitpoints	Zeigt an wie fit der Spieler in den einzelnen Körperregionen ist. Von oben nach unten: Kopf, Körper, Arme (links,rechts), Beine (links, rechts). Der blaue Balken zeigt das Mana an. Der violette Balken zeigt den Karmastaus (siehe 4. Karmasystem)
Hotitem Bar	Zeigt die ersten 10 Items aus dem Rucksack des Spielers an.

<b>Bedienelement</b>	<b>Beschreibung</b>										
Hotspell Bar	Hier können 5 beliebige Zaubersprüche hinterlegt werden um einen schnellen Zugriff darauf zu haben. Den entsprechenden Zauberspruch einfach per Drag n Drop aus dem Spell Fenster in die Hotspell Bar ziehen.										
Reload Fernkampf	Der Balken zeigt den Nachladestatus für den Fernkampf an. Ist der Balken voll (rot), dann kann wieder gefeuert werden.										
Reload Magie	Analog zum Fernkampf Balken wird hier der „Nachladestatus“ für Zaubersprüche angezeigt. Ein Zauberspruch kann erst wieder ausgelöst werden, wenn der Balken voll (blau) ist.										
Equipment	Beim Klick auf den Button klappt das Equipment Panel auf.										
Skills/Stats	Zeigt die akutellen Skills und Stats des Spielers an.										
Quests	Hier werden die angenommenen und abgeschlossenen Quests angezeigt. Das Fenster kann auch leer sein.										
Spells	Zeigt alle Zaubersprüche an, die der Spieler bisher kann.										
Übersichtskarte	<p>Zeigt eine verkleinerte Übersicht der Landschaft in der näheren Umgebung des Spielers an. Zusätzlich werden durch farbige Punkte Lebewesen markiert.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Gelb:</td> <td>NPC</td> </tr> <tr> <td>Rot:</td> <td>Monster</td> </tr> <tr> <td>Grün:</td> <td>anderer Spieler</td> </tr> <tr> <td>Weiss:</td> <td>der Spieler selbst</td> </tr> <tr> <td>Orange:</td> <td>Tiere (greifen nicht an und wehren sich nicht)</td> </tr> </tbody> </table>	Gelb:	NPC	Rot:	Monster	Grün:	anderer Spieler	Weiss:	der Spieler selbst	Orange:	Tiere (greifen nicht an und wehren sich nicht)
Gelb:	NPC										
Rot:	Monster										
Grün:	anderer Spieler										
Weiss:	der Spieler selbst										
Orange:	Tiere (greifen nicht an und wehren sich nicht)										
Channels/Friendslist	<p>Zeigt je nach Wahl die aktivierbaren Chat Channels an oder die Mit-Spieler, die auf der Friendlist stehen und damit ebenfalls für einen Chat in einem eigenen Kanal zur Verfügung stehen. In grüner Farbe angezeigte Friends können dabei durch Click auf ihren Namen zum Chat aufgefordert werden. Rote Farbe signalisiert, dass der Mitspieler nicht eingeloggt ist.</p> <p>Andere Spieler können zur Friendlist hinzugefügt werden, indem sie mit der linken Maustaste markiert werden und anschliessend der im zugehörigen Infofenster vorhandene Button gedrückt wird. Der Name eines Spielers, dem die Aufnahme in die Friendslist vorgeschlagen hat, erscheint in gelber Schrift in der Friendslist.</p>										

## 2.2 Fenster die ein-/ausgeblendet werden können

Beim Klick auf auf einen der Buttons, die sich unterhalb der HotSpell Bar befinden (Spells, Quests, Skills, Equipment) wird das zugehörige Fenster ein- bzw. ausgeblendet.

### 2.2.1 Spells


Beim Klick auf den Spells Button wird das Fenster mit den Zaubersprüchen ein- bzw. ausgeblendet. Ein Klick mit der rechten Maustaste löst den Zauber aus, ein Klick mit links zeigt nähere Information zu dem Zauber an, z.B. Manakosten, Schaden,...

### 2.2.2 Quests

Dieses Fenster zeigt alle noch offenen und die erledigten Quests an. Ein Klick auf den Quest öffnet ein Fenster das die Teilaufgaben des Quests anzeigt.

### 2.2.3 Skills/Stats

Im oberen Teil des Fensters werden alle Skills (Fertigkeiten) angezeigt, die der Player momentan besitzt. Der untere Teil zeigt die sogenannten Stats (körperliche und geistige Attribute). Bei der Anzeige der Skills gilt es zu unterscheiden zwischen „Produktions“-Skills und Kampf- und Magie-Skills. Bei Produktions-Skills gibt es einen Ermüdungseffekt, dem die restlichen Skills nicht unterworfen sind.



The screenshot shows a game interface window for Skills and Stats. The Skills section lists: Shielding (1), clubfighting (6), axefighting (1), archery (0), crossbow sho (0), and fire magic (5). Each skill has a 'fatiguation' bar. The Stats section shows: STR 6, AGL 11, DEX 6, CON 6, INT 6, and WLP 6. At the bottom, it shows 'Level: 13' and 'Next level (Shielding)'. Annotations on the right point to these elements:

- Fortschritt bis zum nächsten Levelaufstieg.
- Ermüdungsgrad
- Magische Skills besitzen keine Ermüdung
- Stats: Strength, Agility, Dexterity, Constitution, Intuition, Willpower
- Gesamtlevel

#### 2.2.4 Equipment


Das Equipment zeigt die Ausstattung, die der Player momentan hat (Waffe, Schild, ...)

	Rüstung für Arme und Helm
	Rüstung für Beine und Körperschutz
	Waffe und Schild
	Munition für den Fernkampf und Rucksack
	2 Ringslots und Amulett-Slot
	Der senkrechte blaue Balken rechts zeigt an wieviel der Spieler, wie weit die Tragekapazität des Spielers ausgelastet ist. Zum getragenen Gewicht zählen alle Gegenstände die der Spieler mit sich führt oder am Körper trägt.

Unterhalb der Slots für Rüstungen und Waffen wird der Zustand der Ausrüstung durch einen grünen Balken angezeigt. Durch Abnutzung im Kampf nehmen diese Strukturpunkte ab. Der Gegenstand kann aber von einem NPC oder vom Spieler selbst repariert werden, sofern er die dafür benötigten Skills und Werkzeuge zur Verfügung hat)


#### 2.2.5 Infofenster

Das Infofenster zeigt detailliertere Eigenschaften des Gegenstands / Monsters an. Falls mit dem Gegenstand / Monster eine Aktion oder mehrere Aktionen verbunden sind, werden die entsprechenden Buttons eingeblendet, z. B. „Essen“ beim Apfel.

	<p>Dieser Button zeigt an, dass man mit dem Gegenstand eine Produktions-Aktion ausführen kann. Z. B. ist ein Apfel Bestandteil (Zutat) für ein Kochrezept (siehe 2.2.6).</p> <p>Eine Spezialaktion ist das Fischen. Hier muss der Fisch markiert werden (und nicht die Angel!) damit diese Aktion ausgeführt werden kann.</p> <p>Dieser Button steht für „Essen“. (Das Symbol wird sich auch noch ändern...)</p>
---	--

### 2.2.6 Aktionsfenster

Das Aktionsfenster dient dazu Produktions-Aktionen auszuführen, wie es z. B. bei einem Kochrezept der Fall ist.

	<p>Was kann ich damit herstellen</p> <p>Welche Fähigkeiten brauche ich dafür</p> <p>Welche Zutaten sind notwendig</p> <p>Wenn alle Zutaten und Fähigkeiten vorhanden sind kann über den Button (hier nicht aktiv, weil der Teig fehlt) die Aktion ausgeführt werden.</p>
--	--

## 2.2.7 NPC Handel

Beim Handel mit einem NPC öffnet sich das Shopfenster und das Inventory des Spielers.



Der linke Bereich des Shops zeigt das Sortiment des NPCs. Über einen Linksklick mit der Maus kann man sich nähere Informationen zu einem der Gegenstände anzeigen lassen. Um den Gegenstand zu kaufen wird er per Drag n Drop in das Inventory des Spielers verschoben.

Der Player hat auch die Möglichkeit Items beim NPCs zu verkaufen, reparieren oder zu identifizieren. Dazu wird das Item in den einzelnen Slot über den 3 Buttons gezogen. Der NPC bietet daraufhin einen Preis für das Item an. Standardmäßig wird immer der Verkaufspreis angezeigt. Dies wird auch nochmal durch den rot gefärbten Button hervorgehoben. Durch einen Klick auf einen der beiden anderen Buttons wird der Modus gewechselt. Das heisst der NPC nennt seinen Preis um das Item zu reparieren oder identifizieren.

## 2.2.7 Spieler Handel

Um einen Handel zwischen 2 Spielern untereinander zu starten, müssen die beiden direkt aneinander stehen. Einer der beiden Spieler kann dann eine Anfrage an den anderen Spieler stellen ob dieser mit ihm handeln möchte. **Vorsicht die Standardaktion (Rechtsklick) löst den Kampf aus!**

Über einen Button im Infofenster kann eine Anfrage für den Handel gestartet werden. Die Hintergrundfarbe des Buttons ändert sich von blau zu grün um damit anzuzeigen dass eine Tradeanfrage gestellt wurde.

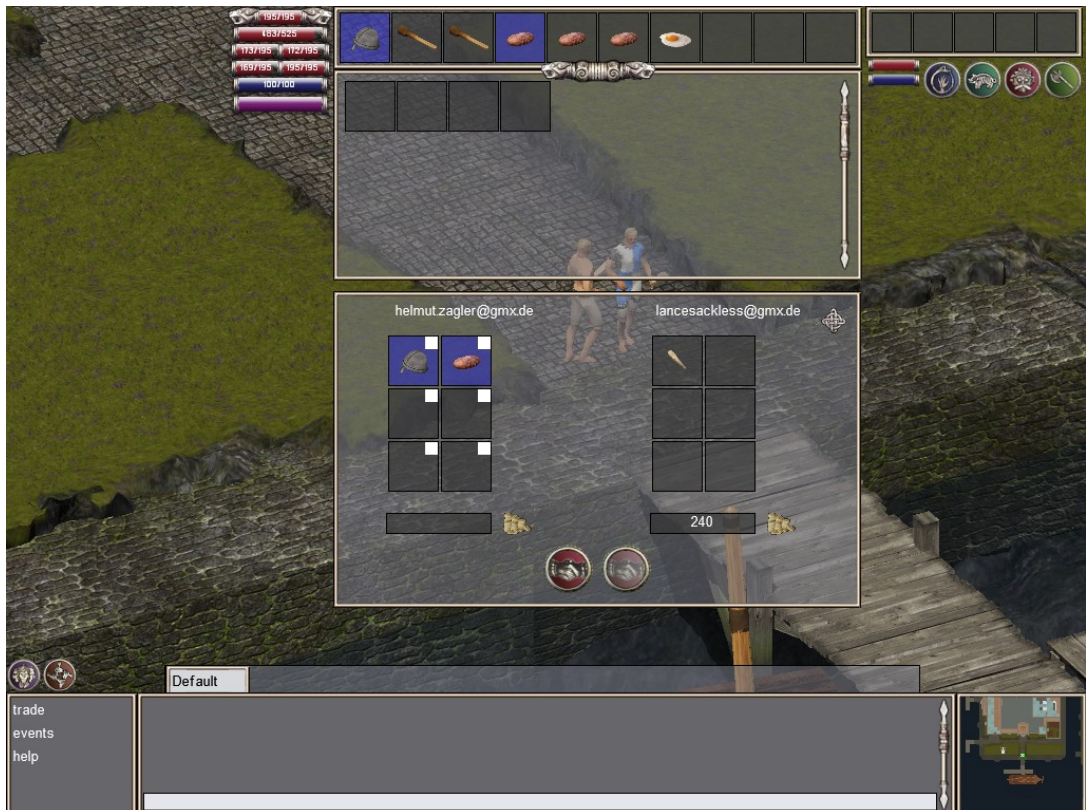
Die Anfrage des Spielers wird wieder gelöscht, wenn er

- a) einen anderen Spieler anklickt,
- b) einen NPC anklickt oder
- c) irgendein Item auf der Karte oder im Rucksack anklickt.

Der andere Spieler erhält eine Nachricht, dass jemand mit ihm handeln möchte und kann sich dann darauf einlassen oder nicht.



Stimmen beide zu, öffnet sich ein Fenster für den Handel. Das Fenster zeigt auf der linken Seite den eigenen Spielernamen und die eigenen Handelslots. Rechts wird der Name des Trade Partners und dessen Slots angezeigt.



Hier bietet also der Spieler „[helmut.zagler@gmx.de](mailto:helmut.zagler@gmx.de)“ einen Helm und einen Laib Brot an. Im Gegenzug dazu bietet „[lancesackless@gmx.de](mailto:lancesackless@gmx.de)“ eine Keule und 240 Goldstücke. Die Gegenstände die in den Tradeslots liegen werden im Inventory blau hinterlegt.

Um den Handel abzuschliessen muss zuerst von beiden Playern der linke Button gedrückt werden. Erst dann wird der rechte Button aktiv und auch hier müssen beide Partner zustimmen. Ändert einer der beiden Spieler während dieser „Zustimmungsphase“ so werden die Buttons wieder zurückgesetzt. Dieser Mechanismus ist notwendig um einen sicheren Handel zu gewährleisten. Haben beide Spieler zugestimmt wird der Handel beendet und die Items bzw. das Geld ausgetauscht.

### 3. Kampf

#### 3.1 Nahkampf

Das Monster kann nur im Nahkampf angegriffen werden, wenn der Spieler direkt daneben steht. Der Nahkampf Modus bleibt auch aktiv wenn der Spieler nicht direkt neben dem Monster steht. Dabei wird eine Meldung ausgegeben, dass der Gegner nicht in Reichweite ist.

#### 3.2 Fernkampf

Beim Fernkampf gibt es keinen Automodus. Ein „Schuss“ muss jedesmal, nachdem nachgeladen wurde, erneut per Rechtsklick abgefeuert werden. Ein Balken zeigt den Nachladestatus an. Beim Fernkampf kann der Spieler keinen Schild mit sich führen, weil alle Fernkampfwaffen zweihändige Waffen sind. Während der Spieler geht kann nicht geschossen werden.

#### 3.3 Magie

Genau wie beim Fernkampf gibt es hier kein automatisches Feuern. Das Ziel muss markiert sein (linke Maustaste). Mit der rechten Maustaste wird der Zauberspruch „abgefeuert“. Zaubersprüche können auf den Spieler selbst, einen Gegner oder an einer bestimmten Stelle auf der Karte wirken. Je nach Zauberspruch kann das Ziel auf das der Spruch wirkt unterschiedlich sein (nur Spieler, nur Monster, nur Karte, oder eine beliebige Kombination )

#### 3.4 Loot / Beute

Nach einem erfolgreichen Kampf kann das tote Monster „gelootet“ werden. Die Leiche enthält je nach Monster unterschiedliche Items. Derjenige Spieler der am meisten dazu beigetragen hat das Monster zu töten hat für 30 Sekunden das alleinige Recht das Monster zu plündern. Danach können alle Spieler, egal ob sie am Kampf teilgenommen haben oder nicht, auf die Beute zugreifen. Nach einer Minute verschwindet die Beute wenn kein Spieler in der Zwischenzeit darauf zugegriffen hat.

#### 4. Karmasystem

In Arcrise gibt es sogenannte Karmasteine, die man sich als eine Art Sphäre vorstellen kann. Im Wirkungskreis eines Karmasteins werden Angriffe auf andere Spieler bestraft. Die Höhe der Strafe hängt von der Intensität ab die vom Karmastein ausgeht, vom eigenen Karma des Spielers und davon ob der Gegner angegriffen oder getötet wird.

Das Karma wird im Hitpointspanel durch einen violetten Balken dargestellt. Die erste Zahl gibt die Intensität eines Karmasteins an (sofern einer in der Nähe ist). Die zweite Zahl zeigt den aktuellen Karmawert des Spielers, hier 61.



Desweiteren werden dem regelmäßig Hitpoints abgezogen sofern die Intensität des Karmasteins höher ist als der eigene Karmawert. Verlässt der Spieler den Einflussbereich des Karmasteins oder entfernt er sich weit genug, so dass sein Karmawert wieder höher ist als der des Karmasteins, verliert er keine Hitpoints mehr.

Der Karmawert des Spielers regeneriert sich alle 15 Minuten um einen Punkt.