



Handbuch

zum

Illarion Java Client

V1.2

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	4
1.1	Was ist Illarion?	4
2	Systemvoraussetzungen	6
2.1	Hardware	6
2.2	Software	6
3	Einstieg	7
3.1	Account- und Charaktererstellung	7
3.2	Client herunterladen und installieren	8
4	Der Java Client	9
4.1	Account	10
4.2	Handbuch	10
4.3	Forum	10
4.4	Optionen	10
4.4.1	Allgemein	10
4.4.2	Zeiten	11
4.4.3	Spezial	11
4.5	Info	12
4.6	Spielen	12
4.7	Abbrechen	12
5	Bildschirmelemente	13
5.1	Spielfeld	13
5.2	Textfeld	14
5.2.1	Befehle im Textfeld	14
5.2.2	Texteditorzeile	15
5.3	Ausrüstung	16
5.4	Inventar	16
5.5	Sonstiges	17
5.5.1	Minimap	17
5.5.2	Statusanzeige	17
5.5.3	Drachenuhr	17

5.5.4	Counter	17
6	Bedienung	18
6.1	Bewegen	18
6.2	Arbeiten	18
6.3	Kampf	18
6.4	Zaubern	19
6.4.1	Zauber wirken	19
6.4.2	Zauber speichern	19
7	Support	21
7.1	Illapedia	21
7.2	Forum	21
7.3	Chat	21
7.4	FAQ	22
8	Schnellhilfe	23

1 Einleitung

1.1 Was ist Illarion?

Illarion ist ein Online-Rollenspiel im eigentlichen Sinne des Wortes “Rollenspiel”. In diesem Spiel wirst du deine Spielfigur (Charakter) darstellen oder vielmehr schauspielern. Diese Spielfigur lebt in einer mittelalterlich thematisierten Fantasywelt (auf der **Konzept FAQ Seite** findest du mehr Informationen).

In einem Rollenspiel geht es nicht darum, Schlachten zu gewinnen oder zu verlieren. Der Schwerpunkt liegt auf der Darstellung des Charakters, Interaktion und Erzählung. Um dies zu tun, musst du zuerst einen Charakter erstellen, der auf einer Insel namens Gobaith lebt.

Charaktererstellung bedeutet hier nicht lediglich Attributspunkte zu verteilen. Du wirst dir zum Beispiel auch eine Vergangenheit für deinen Charakter ausdenken müssen:

- Wo in der Welt Illarion lebte er, bevor er nach Gobaith kam?
- Wie denkt er? Was für Gewohnheiten hat er?
- Wer und was sind seine Eltern und Familie?

Den Welthintergrund zu lesen, wird dir eine Menge Ideen liefern wie und was du spielen möchtest. Das ist sehr wichtig beim Spielen anderer Völker: Ein Zwerg, Echsenmensch oder Elf sollte im Spiel auf keinen Fall wie ein Mensch klingen oder sich so verhalten.

Dein Charakter ist eine normale Person, ohne Superkräfte oder übersinnliche Fähigkeiten. Er wird Anfangs sehr schwach und ungeübt sein. Er könnte nicht einmal jemanden auf Gobaith kennen, einem Ort an dem er gerade erst aufgetaucht ist, mit nichts ausser ein paar Kupfermünzen, der Kleidung, die er trägt, Nahrung und Werkzeugen.

Um ein anderes Volk als Menschen zu spielen, brauchst du eine Menge Hintergrundwissen über den Völkerhintergrund. Dein erster Charakter sollte also ein menschlicher sein, damit du ein Gefühl für die Welt Illarions bekommst. Lies am besten die Völkerbeschreibungen **in unserem Wiki** durch.

Seyd gegruesset, werter Neffe.

Da ihr nun diese Zeylen leset, sey es wahrscheinlich, dass meyn Leben seyn Ende fand. Ich war eyn wenig krank in den letzten Tagen, und jene, die eyn solch Alter erreychten wie ich es tat, pflegen garwohl zu verspueren, wenn ihre Zeyt gekommen sey. Drum sey es, dass ich diesen Brief nun verfasse.

Ich sammelt nicht viel der Reychtuemer, welche ich euch oblassen koennt, nur eyn paar der Ding unt Kupfermuenzen moegen bleiben, so der Totengraeber bezahlet sey. Doch moecht ich euch berichten von jenem Orte, welchen ich zu schaetzen kam, und an welchem ich garwohl die letzten siebzehn Jahre zu leben pflegte.

Troll's Bane ist eyn kleyne Stadt, sehr anders jedoch sey sie als derer viele, welche ich in meyn Reysen zu bewundern kam. Anders als jene Staetten in Albar unt Salkamar sey sie, welche ihr gesehen haben moegt, unt nicht nur Menschen leben allhier. Zwerge werdet ihr hier antreffen, Elfen, Halblinge, manchen Ork unt jene seltsamen Echsenmenschen, die allzeyten Gebete murmeln taeten. Also finden moeget ihr eyn Halblingsdorf im Westen, eyn paar der Orken im Osten, eyn Zwergenmine in den Bergen nahebey, unt eyn Elfensiedelung im Sueden.

Troll's Bane lieget auf dem Eylande Gobaith, also werdet ihr mit dem Schiffe reysen muesen um diesen gar interessanten Ort zu erreychen. Sorget euch nicht um die Reysekosten, anbey dieses Briefes sollt eyn Dokument ihr finden. Es beweysset, dass euch die Ueberfahrt gewisslich bezahlet sey. Anbey findet ihr eyn paar der Kupfermuenzen. Derer moegen nicht von hoher Zahl, doch genug zu seyn um allhier eyn neues Leben zu beginnen wie ich erfahren musst, liefen eure Unternehmungen garwohl nicht zu eurem Erhoffen.

Wisset denn, dass dieser Ort seyn Gefahren berget. Also sah ich die maechtige Keule eynes Ogers von gar Naherem, als ich dies zu wuenschen je gedacht eyn Anblick, welchen man nicht geschwind vergesse. Unt beym Durchsuchen alter Ruinen traf ich garwohl auf jene vertrockneten Mumien hoffet nicht, dass diese untoten Gesellen gar liegen bleyben, solltet ihr euch ihren Saergen naehern!

So moeget ihr nun die Ueberfahrt antreten oder nicht, werter Neffe, diese Wahl sey euch ueberlassen.

Mit letztem Grusse,

Euer alter Oheim Todd

2 Systemvoraussetzungen

2.1 Hardware

Ausdrücklich empfohlen ist die Verwendung einer 3D-Grafikkarte mit mindestens 16MB Grafikspeicher und einer ausreichend schnellen CPU (nicht getestet unter 500 Mhz). Benötigt wird auch ein Grafikkartentreiber mit OpenGL Unterstützung. Etwa 200MB verfügbarer Festplatten-speicherplatz sind ebenfalls notwendig. Der Client lief zwar teilweise schon auf älteren Rechnern mit weniger Grafikspeicher, in diesem Falle sollten jedoch einige Grafikfeatures deaktiviert werden.

2.2 Software

- Betriebssystem: Windows 98/ME/2000/XP/7, Linux, MacOS
- Eine Java 1.5 Laufzeitumgebung oder höher mit Java Webstart

Eine aktuelle Version von Java kann auf <http://www.java.com> für alle Betriebssysteme heruntergeladen werden.

Windows Vista unterstützt den freien Grafikstandard OpenGL nicht. Daher läuft Illarion (oder irgendeine andere OpenGL Anwendung) nicht mit den von Microsoft mitgelieferten Grafiktreibern. Mit einem besseren Grafiktreiber inklusive OpenGL Unterstützung vom Hersteller der Grafikkarte sollte es funktionieren.

3 Einstieg

Nun da du weißt, was Illarion ist und die Systemanforderungen kennst, ist es an der Zeit in die Welt Illarion einzutauchen. Um Illarion spielen zu können brauchst du den Client, einen Account und einen spielbaren Charakter.

3.1 Account- und Charaktererstellung

Um einen Account anzulegen, klicke auf der Homepage einfach auf den Button „Account erstellen“ oben in der Mitte der Homepage oder in der linken Navigationsleiste unter dem Punkt „Account“ auf „Registrieren“. Anschließend wirst du nach einem Login-Namen, einer E-Mail Adresse und einem Passwort gefragt. Das Feld „Angezeigter Name“ ist freiwillig und kann auch zu einem späteren Zeitpunkt noch ausgefüllt werden. Der Name den du dort einträgst wird zum Beispiel benutzt, wenn du später Quests in den Questplaner einträgst oder dich mit dem Chat Plugin in den Chat einloggst. Gibst du keinen Namen ein, so wird dein Login Name benutzt. Bedenke bitte, das du diesen Namen nur einmal setzen kannst, wähle also weise.

Wenn du alle Felder ausgefüllt hast, solltest du kurze Zeit später eine E-Mail mit einem Aktivierungslink erhalten. Wenn du diesen Link geklickt hast, ist dein Account bereit.

Um einen Charakter anzulegen logge dich mit deinem Login Namen und deinem Passwort in deinen Account ein und klicke anschließend auf „Charaktere“. Dort siehst du alle Charaktere die sich in deinem Account befinden und deren Status. Am Anfang wird die Liste leer sein, um dies zu ändern klicke auf „Neuen Charakter erstellen“ und gehe die Schritte eins bis drei durch. Beachte hierbei bitte auf die Namensregeln welche du unter http://illarion.org/illarion/de_name_rules.php nachlesen kannst.

Anschließend sollte dein gerade erstellter Charakter mit dem Status „spielbar“ in der Liste erscheinen. Solltest du ein Problem oder eine Frage bei der Charaktererstellung haben, schau bitte ob dies in den FAQ (siehe Kapitel 7) beantwortet wird.

3.2 Client herunterladen und installieren

Um den Client herunterzuladen, klicke in der linken Navigationsleiste unter „Allgemeines“ auf „Download“. Auf dieser Seite findest du noch einmal die Systemanforderungen und ein paar Hinweise zu dem Client. Mit einem klick auf „Online-Installation“ startest du den Download des Client. Bitte bestätige die Frage ob du dem Zertifikat von „Thawte Freemail member“ vertrauen willst. Es werden einmalig ca. 34 MB heruntergeladen, dabei sollte dein Browser selbständig erkennen, dass es sich um eine *.jnlp Datei handelt, welche mit Java Webstart zu öffnen ist. Der Download kann einige Minuten dauern, je nach Schnelligkeit deines Internetanschlusses und auch ab und an vollkommen anhalten.

Wenn der Download abgeschlossen ist, wirst du gefragt in welchem Verzeichnis du die Daten deiner Charaktere speichern möchtest. Diese Daten beinhalten unter anderem Namenslisten, der dir bekannten Charaktere und Landkarten. Wähle am besten ein Verzeichnis aus, welches du auch später noch wiederfindest.

Da sich Illarion in konstanter Weiterentwicklung befindet, wirst du manchmal Updates installieren müssen. Dieses geschieht weitestgehend automatisch in der Form, dass beim Start des Client nach neuen Updates gesucht wird und diese sofort heruntergeladen und installiert werden.

4 Der Java Client

Nach erfolgreicher Installation, bist du nun im Besitz des Illarion Java Client. Im folgenden werden die Optionen des Client beschrieben.



Das obere Bild zeigt das Login-Fenster, als Login trage bitte den Namen des Charakters, nicht deinen Accountnamen, und das Passwort deines Accounts ein. Achte dabei bitte auf die genaue Schreibweise des Namens und des Passwortes. Mit Markieren des Feldes „Passwort speichern“ wird das Passwort dauerhaft in dem Client gespeichert und muss somit beim nächsten Start des Clients nicht erneut eingegeben werden. Dies empfiehlt sich nur bei privaten Computern zu denen nur du Zugang hast.

Unter Sprache kannst du die Sprache des Clients einstellen. Dort siehst du das „Deutsch - die alte Sprache“ und „English - the new language“ zur Verfügung stehen. Dies sind zugleich die Namen, mit welchen die Sprachen im Spiel bezeichnet werden. Dort gibt es kein Deutsch oder Englisch, sondern nur die alte und die neue Sprache.

4.1 Account

Wenn du in dem Login-Fenster auf den Button „Account“ klickst gelangst du, soweit du auf der Homepage eingeloggt bist, auf die Seite mit der Liste deiner Charaktere.

4.2 Handbuch

Öffnet dieses Handbuch.

4.3 Forum

Öffnet das Illarion-Forum in einem neuem Tab oder Fenster deines Browsers. Dort findest du sowohl Neuigkeiten bezüglich des Clients und des Projektes allgemein, als auch Neuigkeiten aus dem Spiel in Form von Rollenspielposts. Es gibt auch ein extra Forum um Fragen zu stellen, welche in diesem Handbuch nicht beantwortet wurden.

4.4 Optionen

4.4.1 Allgemein

- **Betriebsart:** Hier kannst du einstellen ob dein Client im Fenster- oder Vollbildmodus gestartet werden soll. Im Spiel kann der Modus durch drücken der F11 Taste gewechselt werden.
- **Logdatei:** Wenn du dies auswählst wird alles was dein Charakter hört oder sagt in eine Logdatei geschrieben. Diese befindet sich dann in dem Ordner deines Charakters und heißt illarion.log. Es wird jeden Monat eine neue Logdatei angelegt. Dabei wird die alte Logdatei mit einem Zeitstempel versehen und eine neue illarion.log Datei angelegt. Die Datei illarion.log enthält also immer die aktuellen Aufzeichnungen.
- **Gedrehte Karte:** Dreht die Minimap um 45°, somit ist sie dann nach dem Spielfeld ausgerichtet
- **ID Nummern anzeigen:** Hier kannst du auswählen ob du die Spielnummern der Charaktere sehen möchtest. Wenn du diese Option nicht auswählst werden die dir unbekannten Charaktere als zum Beispiel „Kleiner Mann“ oder „große Frau“ erscheinen. Im Spiel kannst du mit F12 die IDs an oder ausschalten.

- **Hintergrundmusik abspielen:** Wenn du dies auswählst wirst du im Spiel Hintergrundmusik hören, du kannst die Lautstärke in Prozent angeben, 0 für nicht hörbar, 100 für volle Lautstärke.
- **Geräusche abspielen:** Wenn du dies auswählst wirst du im Spiel Umgebungsgeräusche hören, wie zum Beispiel Kampfgeräusche oder Geräusche bei verschiedenen Arbeiten. Die Lautstärke wird in Prozent angegeben, 0 für nicht hörbar, 100 für volle Lautstärke.

4.4.2 Zeiten

- **Scrollgeschwindigkeit:** Gibt die Geschwindigkeit an in welcher der Text in dem Textfeld nach oben scrollt, 0 für aus, 10 für schnell.
- **Editor ausblenden nach:** Gibt an nach wieviel Sekunden die Editorzeile ausgeblendet wird, sollte kein Text eingegeben werden. 0 stellt das Ausblenden der Editorzeile ab.
- **Hilfetext zeigen nach:** Gibt an nach wieviel Sekunden der Hilfetext angezeigt wird. Hilfetext wird angezeigt wenn du für die hier angegebene Zeit den Mauszeiger bewegungslos über ein Objekt hältst. 0 stellt das Anzeigen des Hilfetextes aus.
- **Beschreibung anzeigen für:** Gibt die Zeit in Sekunden an, wie lange die Beschreibung eines Charakters oder eines Gegenstandes angezeigt wird, wenn dein Charakter sie anschaut oder untersucht.
- **Hindernisse ausblenden in:** Gibt die Geschwindigkeit in Millisekunden an, in welcher Gegenstände ausgeblendet werden, die deinen Charakter verdecken würden.

4.4.3 Spezial

- **Bildfrequenz:** Gibt die Framerate in Frames pro Sekunde an. Auf älteren Systemen kann eine niedrige Bildfrequenz den Client beschleunigen, eine zu hohe hingegen den Client stark verlangsamen.
- **Grafikqualität:** Abhängig von deinem System kann es notwendig sein, die Grafikqualität herunterzusetzen. Das wird den Client beschleunigen und den Speicherverbrauch senken.
- **Mausrad arbeitet relativ:** Wenn Probleme mit der Mausradfunktion auftreten, bitte diese Option aktivieren.
- **kein Mausumbruch:** Bei Problemen mit dem Mauscursor beim Verlassen des Spielfensters kann das aktivieren dieser Option manchmal helfen.
- **Maus einfangen:** Bei Problemen mit lokalen Hotkeys, welche auch im Spiel für verschiedene Aktionen benötigt werden, kann das aktivieren dieser Option helfen.

- **keine Texturupdates:** Manche Grafikkarten können Probleme mit den Texturupdates der Minimap haben. Wenn der Client beim Start hängenbleibt, aktiviere diese Option für eine alternative Zeichenmethode der Minimap.
- **Sounds vorladen:** Lädt die Musik und Soundeffekte beim Start des Client in den Speicher. Dies sollte nur auf Rechnern mit viel Arbeitsspeicher aktiviert sein. Wenn es nicht aktiviert ist, kann es zu kurzen Verzögerungen im Spiel kommen.

4.5 Info

Zeigt Informationen zu dem Client und den Pfad zu dem Ordner mit den Daten deiner Charaktere.

4.6 Spielen

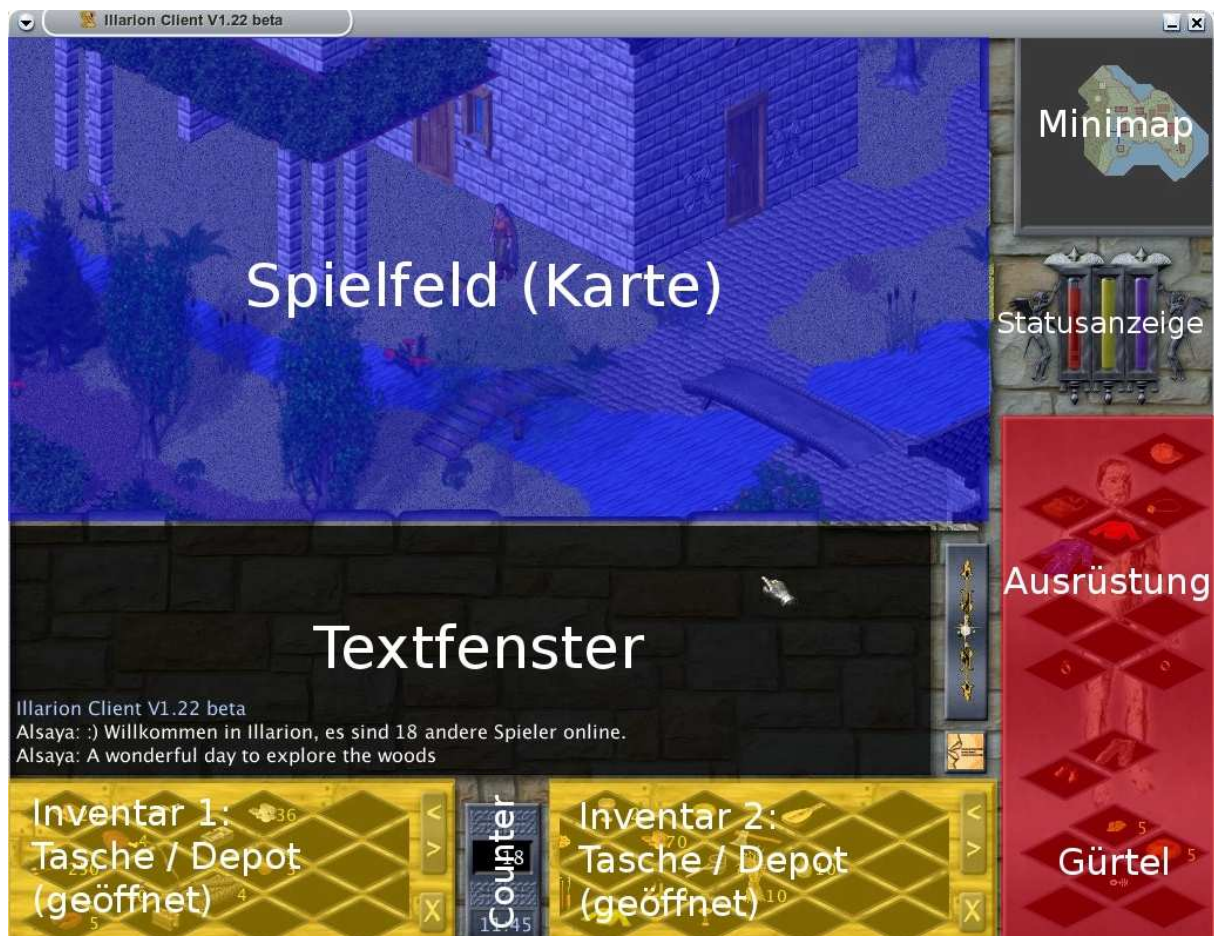
Klicke diesen Button um das Spiel zu starten. Das Laden des Client und die Verbindung zum Server werden ein wenig Zeit in Anspruch nehmen.

4.7 Abbrechen

Bricht den Loginvorgang ab und schließt den Client.

5 Bildschirmelemente

5.1 Spielfeld



In dem Hauptfenster des Client siehst du deinen Charakter in der Mitte und seine Umgebung in Form von anderen Charakteren, Tieren, Monstern oder der Natur. Die Namen mancher Charaktere haben verschiedene Farben, diese Farben haben die folgenden Bedeutungen:

Gelb: Eine unbewaffnete Person.

Grün: Diese Person hat eine Distanzwaffe in der Hand, zum Beispiel einen Bogen.

Blau: Diese Person hat einen Zauberstab in der Hand.

Rot: Diese Person hat eine Waffe in der Hand zum Beispiel ein Schwert oder eine Kriegssaxt.

5.2 Textfeld

In dem Textfeld kannst du sehen was geschrieben wurde und von wem. Auch hier gibt es verschiedene Farben, welche die folgende Bedeutung haben:

Weiß: Dies ist normaler Text.

Gelb: Dies sind Aktionen die dein oder andere Charaktere ausführen.

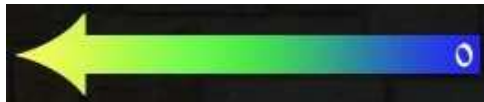
Rot: Dieser Text wurde von einem Charakter geschrien und ist über weite Strecken hörbar.

Grau: Dieser Text wurde geflüstert und ist nur in unmittelbarer Nähe des Charakters zu hören.

Blau: Dies sind Systemnachrichten.

Um Text in das Textfeld einzugeben braucht man nur anzufangen zu tippen. Es öffnet sich dann eine Texteditorzeile in der man den geschriebenen Text sieht. Mit Enter schickt man den Text ab.

Wenn du einen Rechtsklick auf das Textfeld machst, kannst du zwischen zwei Befehlen wählen „Aufklappen“ und „Fähigkeiten“. Aufklappen bedeutet dass das Textfeld vergrößert wird, so kannst du Text nachlesen den du vielleicht verpasst hast. Fähigkeiten öffnet eine Liste mit Dingen die dein Charakter kann. Unten kann man einen Pfeil mit dem Farbcode sehen. Dunkelblau bedeutet das dein Charakter nur sehr wenig über diese Fähigkeit weiß, Gelb bedeutet das dein Charakter Meister in dieser Fähigkeit ist. Die Namen der Fähigkeiten sind zudem noch mit einem farblichen Balken hinterlegt. Er zeigt an wieviel Erfahrung du schon gesammelt hast. Ist der Balken voll bekommt dein Charakter einen Skillpunkt in der Fähigkeit.



5.2.1 Befehle im Textfeld

Im Textfeld kann man verschiedene Befehle ausführen. Diese sind im folgenden aufgelistet und beschrieben:

- **#w <Text>**: Dieser Text wird geflüstert und ist nur zwei Tiles in jede Richtung und ein Tile in der Diagonale von deinem Charakter hörbar.
- **#s <Text>**: Dieser Text wird geschrien und ist noch über dein sichtbares Spielfeld hörbar.
- **#me <Text>**: Mit diesem Befehl kannst du anzeigen was dein Charakter gerade macht oder wie er aussieht. Zum Beispiel resultiert „#me lächelt“ in „<Dein Charaktername> lächelt“.

- **#o <Text>**: Dieser Text wird geflüstert und in zwei Klammern eingefügt ((..)) um zu signalisieren das es sich um OOC (out of character) Text handelt. Dieser Text geht von Spieler zu Spieler und hat keinerlei Einfluss auf deinen Charakter.
- **!l <Sprache>**: Mit diesem Befehl kannst du die Sprache ändern die dein Charakter spricht. Beachte das dein Charakter nur Sprachen sprechen kann die in der Fähigkeitenliste auftauchen. Sprachen sind: common, human, elf, dwarf, orc, halfling, lizard, fairy, gnome und goblin. Die Sprache welche alle Charaktere können ist common.

Es gibt noch eine weitere Art diese Befehle zu benutzen. Rechts neben dem Textfeld ist ein kleiner Button welcher grafisch anzeigt in welchem Sprachmodus du dich gerade befindest. Mit einfachen Klicks kannst du den Sprachmodus verändern oder mit rechtsklick den gewünschten Sprachmodus aus einer Liste auswählen, hier kannst du auch die Sprache die dein Charakter spricht ändern.

- **!suffix <Text>**: Setzt einen Anhang an den Namen deines Charakters.
- **!prefix <Text>**: Setzt einen Titel vor den Namen deines Charakters.
- **!gm <Text>**: Sendet eine Nachricht an das Gamemaster Team. So kannst du leicht Regelbrüche melden oder um Hilfe bitten wenn du ein Problem hast. Sobald ein Gamemaster deine Nachricht liest, wird er sich darum kümmern. Dies kann manchmal auch ein bisschen dauern.
- **!bag <Text>**: Mit diesem Befehl kannst du deine Tasche umbenennen. Gebe den Befehl ein und schicke ihn mit Enter ab, anschließend benutze deine Tasche. Du solltest eine Nachricht bekommen wenn du den Namen erfolgreich geändert hast.

5.2.2 Texteditorzeile

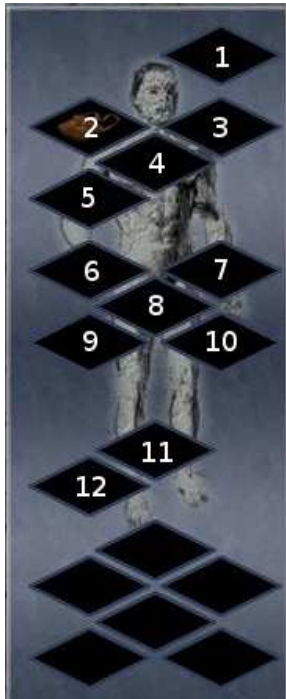
Die Texteditorzeile erlaubt es verschiedene Befehle auszuführen, sie werden im Folgendem beschrieben.

- shift + pos1: Editorzeile leeren. Alternativ: Rechtsklick auf das Textfenster und „Löschen“ auswählen.
- Einfg: Sprachmodus wechseln. Alternativ: auf das Symbol neben dem Textfenster klicken oder rechtsklick auf das Symbol und den gewünschten Sprachmodus auswählen
- shift + einfg: Text aus der Zwischenablage in den Texteditor einfügen
- strg + F2-F6: Editorzeile als Schnelltext speichern. Alternativ: der Inhalt von F2 kann auch mit rechtsklick und „Beschreibung speichern“ gespeichert werden
- F2-F6: Schnelltext in die Editorzeile laden

- strg + shift + F2-F6: Inhalt der Editorzeile als alternativen Text speichern
- shift + F2-F6: Alternativen Text in Editorzeile laden

5.3 Ausrüstung

Hier kannst du sehen was dein Charakter zur Zeit trägt und dieses bei Bedarf ändern.



- Kasten 1: Kopfbedeckung z.B. Hut, Helm
- Kasten 2: Tasche
- Kasten 3: Umhängeschmuck z.B. Kette
- Kasten 4: Oberkörper zB Hemd
- Kasten 5: Oberbekleidung z.B. Mantel
- Kasten 6: Rechte Hand
- Kasten 7: Linke Hand
- Kasten 8: Handschuhe
- Kasten 9: Ringfinger rechts
- Kasten 10: Ringfinger links
- Kasten 11: Beine z.B. Hose
- Kasten 12: Füße z.B. Schuhe

Die sechs Kästchen an der Unterseite werden der „Gürtel“ genannt, hier kann man alle Gegenstände ablegen welche man öfters braucht und schnell zur Hand haben möchte.

5.4 Inventar

Das Inventar öffnet sich, wenn man mit rechts auf eine Tasche oder ein Depot klickt und „Öffnen“ aus dem Menü auswählt. Hier kann man all die Dinge lagern die man nicht immer braucht. Die Dinge die du in einem Depot einlagerst sind nur für dich zugänglich. Depots können magisch miteinander verknüpft sein, das heißt deine Sachen können von mehreren Orten zugänglich sein.

5.5 Sonstiges

5.5.1 Minimap

Die Minimap zeigt dir deine Position auf der Karte an. Die schwarzen Stellen sind Orte die du noch nicht erkundet hast. Im Laufe des Spiels werden diese Stellen immer kleiner, bis die ganze Karte erkundet ist. Mit einem Klick auf die Karte kannst du hinein und hinauszoomen.

5.5.2 Statusanzeige

Die Statusanzeige besteht aus drei verschiedenen Balken. Der rote Balken zeigt dir an ob dein Charakter verletzt ist, der gelbe Balken zeigt dir an ob dein Charakter Hunger hat und der blaue Balken zeigt dir an wieviel Mana dein Charakter hat.

Der blaue Balken wird nur von Magiern gebraucht um zu sehen wieviel sie noch zaubern können. Für alle anderen Charaktere ist dieser Balken immer leer und wird nicht benötigt.

5.5.3 Drachenuhr

Mit F7 oder einem Klick auf die Statusanzeige erscheint die Drachenuhr. Sie zeigt die momentane Tageszeit, die Temperatur und das Datum an. Einen Kalender mit den einzelnen Monaten und ein Tool zum Umrechnen von Real- in Illarionzeit kann auf der Homepage gefunden werden.

5.5.4 Counter

Der Counter ist sehr nützlich wenn du eine große Anzahl von einem Item von einem zu einem anderen Ort verschieben möchtest. Stelle die gewünschte Anzahl einfach mit einem Klick auf den Counter ein und verschiebe die Items wie gehabt. Zusätzlich gibt es noch ein paar andere Möglichkeiten den Counter zu verändern:

- Mit drehen des Mausekaders kann der Counter gesetzt werden.
- Mit den Bild auf/ Bild ab Tasten kann der Counter gesetzt werden.
- Pos1 setzt den Counter auf 1.
- Ende setzt den Counter auf 250.
- Rechtsklick auf den Counter öffnet ein Menü mit voreingestellten Zahlen.

6 Bedienung

Generell öffnet ein Rechtsklick auf irgendein Bildelement ein kontextsensitives Menü. Den Mauszeiger länger über Elemente des Spielbildschirms zu halten zeigt eine Kurzbeschreibung an. Für die meisten Aktionen gibt es sowohl einen Tastaturbefehl als auch einen Menübefehl.

6.1 Bewegen

Man steuert den Charakter mit Hilfe der Pfeiltasten. Zusätzlich kann man seinen eigenen und andere Charaktere auch per Drag& Drop (klicken und ziehen mit der Maus) schubsen.

Mit shift + Pfeiltaste kann man seinen Charakter drehen ohne das Feld zu verlassen, alternativ kann man auf dem Ziffernblock auch die 7 und 9 nehmen oder mit der Maus auf den Charakter gehen und das Mausrad drehen.

6.2 Arbeiten

Per Drag& Drop kann man Gegenstände an andere Orte verschieben. Man kann Gegenstände auch benutzen in dem man shift gedrückt hält, auf den Gegenstand klickt bis ein Kreis darum erscheint und shift anschließend loslässt. Man kann mit dem selben Prinzip auch zwei Gegenstände mit einander benutzen. Alternativ Rechtsklickt man auf einen Gegenstand und wählt „Benutzen“ oder „Benutzen mit“ aus.

Um Gegenstände zu untersuchen kann man entweder auf diese klicken oder Rechtsklick auf den Gegenstand machen und „Untersuchen“ auswählen.

Für verschiedene Tätigkeiten braucht man Handwerkzeuge wie Hämmer und Sägen, statische Werkzeuge wie einen Amboss oder eine Werkbank und natürlich Rohstoffe wie Erze und Holz.

6.3 Kampf

Es gibt zwei Möglichkeiten ein Monster, Tier oder Charakter anzugreifen. Zum einen kann man strg drücken, auf das Ziel klicken und strg anschließend wieder loslassen, oder man rechtsklickt

auf das Ziel und wählt „Angreifen“. Das angegriffene Ziel wird mit einem roten Kreis hervorgehoben.

Um den Angriff abubrechen kann man wieder mit strg auf das Ziel klicken oder in dem Kontextmenü „Angriff abbrechen“ auswählen.

Beachte, dass es gegen die Spielregeln ist Charaktere ohne rollenspielerischen Grund anzugreifen. Zuwiderhandlungen können und werden bestraft.

6.4 Zaubern

Wenn dein Charakter die hohe Kunst der Magie erlernt hat, so kann er verschiedene magische Sprüche wirken, die aus Kombinationen von Runen bestehen. Das Runenmenü mit allen Runen die deinem Charakter bekannt sind, kann mit drücken der Taste Alt aufgerufen werden.

6.4.1 Zauber wirken

1. Taste Alt gedrückt halten
2. Runen per Klick kombinieren, um ausgewählte Runen erscheint ein Kreis. Beachte das nicht alle Kombinationen einen Zauber ergeben
3. Ziel per Klick auswählen
4. Alt loslassen um den Zauber zu wirken oder auf das X neben dem ausgewählten Spruch klicken um den Zauber abubrechen

Das Ziel kann ein Monster, Tier, ein anderer Charakter oder ein Gegenstand sein. Wenn kein Ziel ausgewählt wurde ist immer dein eigener Charakter das Ziel.

Du kannst deinen Charakter auch mit einem Zauberstab ausstatten. Wenn du nun ein Monster, Tier oder anderen Charakter angreifst, wird dies zu deinem primären Zauberziel. Du brauchst nun also kein gesondertes Ziel auswählen um deinen Gegner anzuzaubern.

6.4.2 Zauber speichern

Um Zauber schneller zur Hand zu haben ist es möglich bis zu 8 Zaubersprüche zu speichern. Dazu einfach die Runen wie gehabt kombinieren, doch anstatt den Zauber durch loslassen der Alt Taste zu wirken, einfach auf die Schreibfeder neben dem ausgewählten Spruch klicken.

Um einen Zauberspruch zu löschen einfach per Rechtsklick auf den Spruch klicken und „Löschen“ auswählen.

Um einen gespeicherten Zauber auszulösen einfach auf den Spruch klicken, das Ziel auswählen und die Alt Taste loslassen.

7 Support

7.1 Illapedia

Illapedia ist das Wiki von Illarion. Hier stehen viele nützliche Dinge drin, wie zum Beispiel was verschiedene Händler kaufen, was man zum Herstellen verschiedener Dinge benötigt, welche Götter es gibt und worin sie sich auszeichnen und die Beschreibungen von einigen Charakteren die du im Spiel treffen kannst. Zudem gibt es im Illapedia viele Hintergrundtexte zu der Welt Illarion und besonders der Insel Gobaith, die du mit Beginn des Spiels betrittst.

7.2 Forum

Im Forum gibt es insbesondere zwei Kategorien die wichtig sind wenn man Fragen hat. Zum einen „Support/ Hilfe“ und zum Anderen „Newbies/ Anfänger“. Wenn du ein bestimmtes Problem hast oder eine Frage schaue bitte erst in diese zwei Foren ob die Frage nicht schon beantwortet wurde, benutze insbesondere auch die Suchfunktion.

Der Index des Forums ist in zwei Teile aufgeteilt. Dem Spieler Teil oben (Dinge die dein Charakter nicht weiß) und dem Rollenspiel Teil unten (Dies können alle möglichen Dinge sein, Anschläge, ein geheimer Platz zum Austausch von Informationen oder niedergeschriebene Charakter Geschichten).

7.3 Chat

Auf der linken Seite der Homepage gibt es einen Link zu unserem Chat-Plugin. Der Chat selbst ist ein IRC-Channel im Quakenet und kann mit einem beliebigen IRC Client erreicht werden:

Server: irc.quakenet.org

Channel: #Illarion

In dem Chat kann man alle Fragen stellen die einem auf dem Herzen liegen. Doch bitte habt manchmal ein bisschen Geduld denn nicht immer ist sofort jemand zur Stelle der einem Antworten kann. Es hilft manchmal direkt nach einem Gamemaster zu fragen.

7.4 FAQ

Fragen die öfters gestellt werden, finden ihren Weg früher oder später in die FAQ:

<http://illarion.org/community/wiki/index.php/FAQ>

8 Schnellhilfe

Taste	Funktion
Pfeiltasten	Bewegen
Shift+ Pfeiltasten	Drehen
Zahlenblock 2486	Bewegen
Zahlenblock 79	Drehen
Shift+ Linksklick	Einen Gegenstand benutzen
Strg+ Linksklick	Angreifen / Angriff abbrechen
Bild auf/ Bild ab	Counter setzen
Pos1	Setzt den Counter auf 1
Ende	Setzt den Counter auf 250
Zahlenblock +	Zoomt in die Minimap hinein
Zahlenblock -	Zoomt aus der Minimap heraus
F1	Lädt dieses Handbuch
Strg+ F2- F6	Speichert die Texteditorzeile als Schnelltext
F2- F6	Lädt den Schnelltext in die Texteditorzeile
Strg+ Shift+ F3-F6	Speicher die Texteditorzeile als alternativen Schnelltext
Shift+ F3- F6	Lädt den alternativen Schnelltext in die Texteditorzeile
F7	Wechselt zwischen Statusanzeige und Drachenuhr
F8	Zeigt die Fähigkeitenliste an
F9	Öffnet und schließt die Weltkarte
F10	Vergrößert oder verkleinert das Textfenster
F11	Wechselt zwischen Vollbild- und Fenstermodus
F12	Wechselt den Namensanzeigemodus
Shift+ Pos1	Leert den Texteditor
Einfg	Ändert den Sprachmodus
Shift+ Einfg	Lädt die Zwischenablage in den Texteditor