

 XBOX 360



# OF ORCS AND MEN

**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE



**CYANIDE**  
studio

## INHALT

|   |    |
|---|----|
| EINLEITUNG .....                          | 4  |
| HAUPTMENÜ .....                           | 4  |
| STEUERUNG .....                           | 5  |
| DIE CHARAKTERE.....                       | 6  |
| Arkaïl .....                              | 6  |
| Styx.....                                 | 8  |
| Andere charaktere .....                   | 10 |
| DAS KAMPFSYSTEM.....                      | 11 |
| Spielbildschirm während des kampfes ..... | 11 |
| Kampfphasen .....                         | 12 |
| Charakter-kampfanzeige .....              | 13 |
| Taktikmenü .....                          | 14 |
| Kampfstellungen.....                      | 15 |
| Fähigkeiten-shortcuts.....                | 16 |
| Feindesanzeige.....                       | 17 |
| MENÜ.....                                 | 18 |
| Attribute .....                           | 18 |
| Arkaïl .....                              | 19 |
| Styx.....                                 | 19 |
| Inventar.....                             | 20 |
| Der Handelsbildschirm .....               | 21 |
| Fähigkeiten .....                         | 22 |
| Karte .....                               | 24 |
| Aufgabenbuch .....                        | 24 |
| GEWÄHRLEISTUNG.....                       | 25 |
| TECHNISCHE HILFE.....                     | 25 |
| MITWIRKENDE.....                          | 26 |



## EINLEITUNG

Der Große Krieg wütet.

Seit nunmehr 10 Jahren führen die Menschen einen erbitterten Krieg gegen die im Süden lebenden Orks und Goblins. Doch die sogenannten Grünhäute wehren sich standhaft, wodurch sich das Gleichgewicht der Stärke stetig verändert. Die Konstruktion der Mauer ist im vollen Gange; ein gigantisches Bauwerk, das den Kontinent ganz einfach in zwei Hälften teilt. Es wurde erschaffen, um den Norden vor Übergriffen der Grünhäute zu schützen und den Krieg zum Feind zu tragen. Doch dieser Krieg ist zu grausam und dauert bereits viel zu lange. Er muss enden!

Das Ergebnis rechtfertigt die Mittel: Die Menschen suchen einen Weg, den Konflikt schlagartig zu beenden und haben nur einen Gedanken in ihren Köpfen: Geschichte wird von Siegern geschrieben. Somit wurde das Schicksal der Grünhäute besiegelt. Offiziell werden sie... dominiert, um "integriert" zu werden. Inoffiziell werden sie vernichtet. Die Menschen treiben dies voran und entfesseln einen Völkermord. Sobald die Allianz mit den Zwergen und Elfen eingegangen ist, wird ihnen nichts mehr im Wege stehen. Und Frieden ist zum Greifen nah. Doch es gibt ein kleines Problem: Du bist ein Ork. Und ein Blutkiefer, Mitglied der stolzen Elitetruppe der Orklegion. Deine Mission kann den Konflikt drehen: Um die Ehre der Orks zurückzugewinnen und das Überleben der Clans zu sichern, musst du den Imperator der Menschen töten.

## HAUPTMENÜ



**Fortfahren:** Lade deinen letzten Spielstand, um weiterzuspielen.

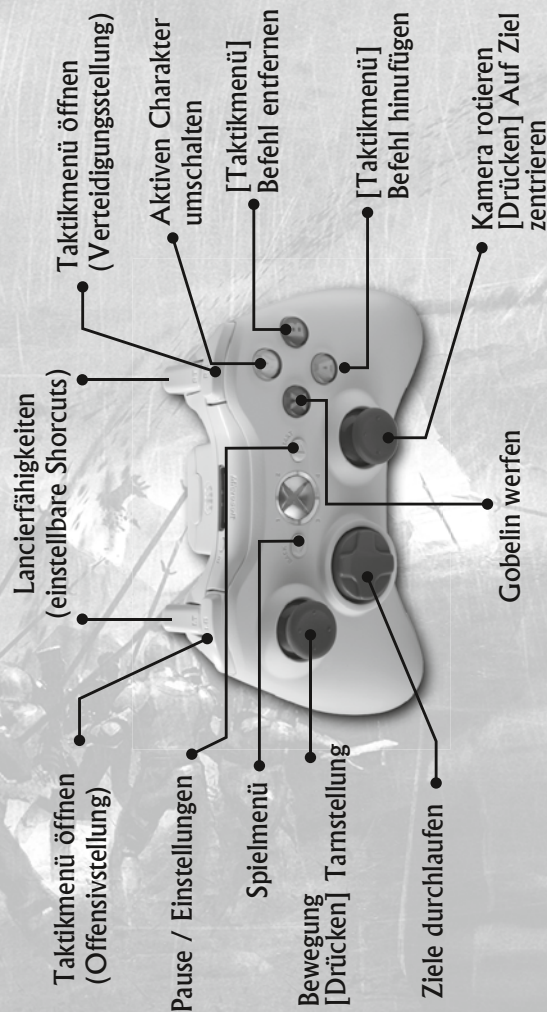
**Neues Spiel:** Hier beginnt dein Abenteuer.

**Laden:** Lade einen Spielstand.

**Anleitung:** Eine Anleitung zur Grundsteuerung des Spiels.

**Optionen:** Hier kannst du die Einstellungen des Spiels für Audio und Darstellung einstellen, sowie die Credits einsehen.

## STEUERUNG





## DIE CHARAKTERE

Of Orcs and Men steckt dich in die (kratzigen) Schuhe eines ziemlich ungleichen Paares, eines Orks und eines Goblins. Während deiner Erkundungen oder des Kampfes kannst du entweder Arkail oder Styx steuern. Drücke Y um jederzeit zwischen den Charakteren umzuschalten. Wenn du Styx steuerst, wird Arkail dir automatisch folgen und umgekehrt.

### Arkail

Arkail gehört zu den Blutkiefen, einer Eliteeinheit von Kriegern, die im gesamten Imperium aufgrund ihrer Wildheit und Effektivität im Kampf gefürchtet sind.

Als „Schlächter von Buchhafen“ bezeichnet, ist Arkail härter als die meisten seiner Brüder. Sein Name entstand beim Kampf von Buchhafen, bei dem die Orkkrieger einer Übermacht der imperialen Armee gegenüberstanden. Die Orks gewannen den Kampf, doch zu einem hohen Preis: Arkail ließ seiner Wut freien Lauf und wurde zum Berserker... und tötete wahllos Menschen, sowie Orks. Diese Tat erweckte die Aufmerksamkeit der Blutkiefer, bei denen er nun einer der meist respektierten - und gefürchteten - Krieger ist. Die Mission, die ihm heute aufgetragen wurde, könnte seine letzte Chance der Wiedergutmachung sein und ihm die Möglichkeit geben, endlich die in ihm wohnende Wut beherrschen zu lernen.

Arkail ist ein furchterregender Nahkämpfer. In seiner Offensivstellung vernachlässigt er seinen eigenen Schutz, um großzügig Schläge auszuweiten. Doch durch eingesteckte Treffer wächst seine Wut, bis er die Kontrolle verliert und Feinde, sowie Verbündete gleichermaßen angreift.

In Verteidigungsstellung kann Arkail hingegen seine Wut besser kontrollieren und hat die Zeit, die Stärken und Schwächen seiner Gegner besser einzuschätzen. Auf diese Weise kann er deren Schwachstellen besser ausmachen.

### SPEZIALITÄT: RASEREI

Bei jedem Feindestreffer steigt der Wutbalken von Arkail.

Wenn er voll ist, verfällt der Ork in Raserei und wird unkontrollierbar.

Während der Raserei verursacht Arkail sehr viel mehr Schaden, ist jedoch unkontrollierbar bis die Wutanzeige komplett leer ist. Blind vor Wut ignoriert der Ork seine Verteidigung und kann sogar Verbündete angreifen.

Wenn Arkail den Berserkermodus verlässt, ist er für einige Sekunden betäubt. In diesem Zustand ist er sehr verwundbar, wenn der Kampf noch nicht vorbei ist.



### ARKAILS ANFANGSFÄHIGKEITEN

#### • OFFENSIVE KAMPFSTELLUNG



**Schnellangriff:** Standardangriff. Wird automatisch ausgeführt, wenn Arkail in Nahkampfstellung kämpft.



**Mächtiger Hieb:** Starke vertikale Attacke, die von Normalsterblichen nicht pariert werden kann, aber der leichter ausgewichen werden kann als normalen Attacken.



**Täuschung:** Dem Täuschungsangriff ist schwer auszuweichen, aber er hat nur leichte Wirkung und kann einfacher pariert werden.

#### • SPEZIALFÄHIGKEITEN



**Verbündeten erwecken:** Hilft Styx wieder auf die Beine und regeneriert einige Lebenspunkte.



**Goblin werfen:** Arkail wirft Styx gegen einen fernen Feind, verursacht dadurch großen Schaden und betäubt das Ziel. Nur einer der Charaktere muss die Fähigkeit anwenden, um sie auszuführen.

#### • DEFENSIVE KAMPFSTELLUNG



**Schnellangriff:** Standardangriff. Ein automatischer Konter, wenn Arkail einen erfolgreichen Gegenangriff ausführt.



**Betäubungsschlag:** Starker Hieb, der das Ziel betäubt und seine Reaktion dadurch für einige Sekunden verhindert.



**Wutfreigabe:** Verringert die Wutanzeige für eine kurze Zeit.



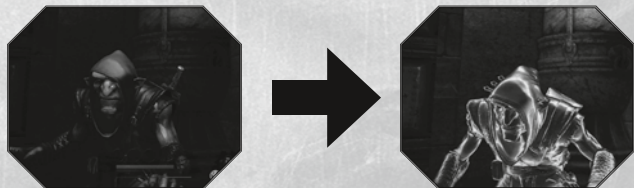
## Styx

Styx ist ein Goblin und, soweit wir wissen, der einzige seiner Art, der Kleidung trägt, in der Lage ist zu sprechen und zwischen einem Haufen Mist und einer gutgefüllten Geldbörse unterscheiden kann.

Styx hat einen ausgesprochenen Überlebenssinn, wodurch er ein großes Netzwerk von mehr oder weniger unehrenhaften Charakteren erzeugt hat. Wenn man in der Umgebung der Mauer etwas sucht, weiß Styx, wo es zu finden ist... oder zumindest, wer es finden kann.



### SPEZIALITÄT: TARNSTELLUNG



Um seine Mission auszuführen, benutzt Styx seine Tarnfähigkeit, um isolierte Ziele zu meucheln.

Wenn er sich nicht im Kampf befindet, kann Styx mit der Umgebung verschmelzen und so die Ziele leise eliminieren, die ihn nicht gesehen haben. Dazu wechselt er in den Tarnmodus.

Zur Tarnung drücke LS.



**Hinweis:** Du bist nicht vollständig unsichtbar für deine Feinde und einige können dich trotzdem erkennen, wie Hunde, die dich wittern können. Wenn du getarnt bleiben willst, gehe um sie herum.

## STYX' ANFANGSFÄHIGKEITEN

### • NAHKAMPFSTELLUNG



**Schnellangriff:** Standardangriff. Wird automatisch ausgeführt, wenn Styx in Nahkampfstellung kämpft.



**Fliegende Dolche:** Styx wirbelt seine Dolche um das Ziel herum und verursacht für eine bestimmte Zeit erheblichen Schaden.



**Rüstungsbrechend:** Beschädigt die Rüstung des Ziels und verursacht Verwundbarkeit und hohen Schaden.

### • SPEZIALFÄHIGKEITEN



**Verbündeten erwecken:** Belebt Arkail wieder und regeneriert einige seiner Lebenspunkte.



**Goblin werfen:** Arkail wirft Styx gegen einen fernen Feind, verursacht dadurch großen Schaden und betäubt das Ziel. Nur einer der Charaktere muss die Fähigkeit anwenden, um sie auszuführen.

### • FERNKAMPFSTELLUNG



**Messerwurf:** Standardangriff. Wird automatisch ausgeführt, wenn Styx in Fernkampfstellung kämpft.



**Genauer Wurf:** Expertenwurf, der mehr Schaden verursacht und eine hohe Chance hat, die Aktion des Ziels zu unterbrechen.



**Tiefschlag:** Ein Tritt, der das Ziel etwas zurückstößt und mit großer Wahrscheinlichkeit dessen Aktion unterbricht.



## Andere Charaktere

### DER IMPERATOR

Als Kopf des Imperiums der Menschen ist er es, der die Vernichtung der Grünhäute verantwortet oder bestenfalls ihre Versklavung. Ihn zu töten ist die einzige Lösung für das Überleben der Orks und Goblins. Allerdings hat der Imperator eine ganze Armee zu seinem Schutz, wobei noch nicht die Inquisitoren in seinem Dienst einbezogen sind. Es wird nicht einfach, ihn zu erreichen. Doch genau das ist deine Aufgabe. Für das Wohl deiner Brüder.



### DIE INQUISITOREN

Die Inquisition wurde gegründet, um das Herz des Imperiums vor seinen Feinden zu schützen, die Ungläubigen zu bekehren und die Grünhäute zu jagen, die beschuldigt werden, die Ruhe des Imperiums zu bedrohen. Als echte Fanatiker und furchteinflößende Fechter, sind die Inquisitoren so mächtig wie Magier. Wenn du jemals einem begegnen solltest, mach dich auf einen harten Kampf gefasst...



## DAS KAMPFSYSTEM

Of Orcs and Men besitzt ein taktisches Kampfsystem. Das Taktikmenü kannst du jederzeit während des Kampfes öffnen, um deine Angriffe und Ziele auszuwählen, sowie den besten Weg zu finden, deine Feinde mit Arkails und Styx' Fähigkeiten zu besiegen.

### Spielbildschirm während des Kampfes



**1. Feindesanzeige.**

**2. Anvisierte Feinde:** Arkails Zielkreis wird rot dargestellt (entsprechend seiner Wutanzeige) und Styx' in blau (entsprechend seiner Konzentrationsanzeige). In diesem Fall haben beide Charaktere das gleiche Ziel, um den Schaden zu erhöhen.

**3. Gesteuerter Charakter:** Benutze Y, um jederzeit zwischen den Charakteren zu wechseln.

**4. Taktikmenü des Charakters:** Benutze LB und RB um das Taktikmenü des Charakters zu öffnen oder zu schließen.

**5. Kampfstellungen des Charakters.**

**6. Kampfanzeigen des Charakters.**



## Kampfphasen

Wenn du dich einer Feindesgruppe näherst, wechseln Arkail und Styx automatisch in den Kampfmodus. Die Charakter-Kampfanzeige wird angezeigt:

1. Öffne das Taktikmenü (durch Drücken von LB oder RB): Die Aktionen verlangsamen sich, damit du die Situation analysieren kannst.
2. Wähle den Charakter, mit dem du angreifen willst (drücke Y um zwischen den Charakteren zu wechseln).
3. Benutze das Steuerkreuz, um den anzugreifenden Feind auszuwählen. Benutze die Auswahl, um die Feindesanzeige anzuzeigen und die Eigenschaften der Gruppe zu analysieren, die dir gegenüber steht. Arkails Zielkreis wird rot dargestellt (entsprechend seiner Wutanzeige) und Styx' in blau (entsprechend seiner Konzentrationsanzeige).

4. Benutze die Pfeile im Taktikmenü, um die unterschiedlichen Kampfstellungen des Charakters aufzurufen. Jede Stellung bietet spezifische Fähigkeiten. Wähle die Fähigkeit(en), die du benutzen willst. Du kannst Fähigkeitenkategorien verändern, um ihre Stärke zu steuern. Ein fundiertes Wissen über die Fähigkeiten deiner Charaktere macht sie effektiver. Es ist wichtig, deine Feinde zu schwächen (verwunde sie zum Beispiel oder bring sie aus dem Gleichgewicht), bevor du sie mit mächtigen Hieben attackierst, damit sie diese nicht abwehren oder ihnen ausweichen.

5. Wähle mehrere Fähigkeiten in Folge. Sie werden der Befehlsliste in der Charakter-Kampfanzeige hinzugefügt und nacheinander automatisch gegenüber dem gewählten Ziel ausgeführt.

Du kannst ebenso ein Ziel auswählen, eine Fähigkeit wählen, dann ein zweites Ziel und eine weitere Fähigkeit wählen. Diese Fähigkeiten werden dann nacheinander an den entsprechenden Zielen ausgeführt.

6. Wechsel den Charakter mit Y.

7. Ziele auf einen Feind (du kannst enormen Schaden verursachen, wenn du mit beiden Charakteren den gleichen Feind anvisierst) und wähle die Fähigkeiten, die du einsetzen willst.

8. Verlasse das Taktikmenü mit LB oder RB. Der Kampf läuft wieder in Echtzeit und die Befehle werden ausgeführt.

- Um die Befehlsliste zu modifizieren, öffne das Taktikmenü und lösche die Liste manuell mit B. Dann ziele auf einen neuen Feind und wähle neue Fähigkeiten, um ihn zu schlagen.

- Wenn der gewählte Feind stirbt, bevor die Befehlsliste abgearbeitet wurde, wird sie zurückgesetzt. Der Charakter wird dann automatisch den nächsten Feind mit deinen Basisfähigkeiten angreifen.

Scheue dich nicht, das Taktikmenü so oft wie möglich zu nutzen, um deine Angriffs- und Verteidigungstaktik anzupassen.

- Manchmal ist es besser, in sicherer Entfernung zu bleiben (zum Beispiel mit Styx), um weniger Schaden zu nehmen und Fernkampffähigkeiten einzusetzen. Du musst das Taktikmenü verlassen, um dich zu bewegen (mit dem linken Stick).

- Nutze Spezialfähigkeiten (grün), um Aktionen zwischen den beiden Charakteren auszuführen: Zum Beispiel Goblinwurf, um einen Feind zu Beginn des Kampfes zu

schwächen oder Feinde zu erreichen, die an erhöhter Stelle stehen. Oder Gefährte wiederbeleben, wenn der andere Charakter von den Feinden niedergestreckt wurde.

- Deine Mission ist gescheitert, wenn beide Charaktere gleichzeitig gefallen sind.

Vor einem Kampf ist es eine gute Idee, die Tarnfähigkeit von Styx zu nutzen, um isolierte Feinde auszuschalten und so die Gruppe zu dezimieren und ihre gesammelte Kampfkraft zu schwächen.

## Charakter-kampfanzeige



Diese Anzeige wird im Kampfmodus dargestellt. Informationen über deine 2 Charaktere werden hier angezeigt. Die Anzeige des Charakters den du nicht kontrollierst, ist leicht transparent.

**1. Kontrollierter Charakter.**

**2. Genutzte Fähigkeit.**

**3. Befehlsliste:** Jede gewählte Fähigkeit wird der Warteliste hinzugefügt. Die Aktionen werden dann der Reihe nach von dem Charakter ausgeführt. Wähle die Befehle, die dein Charakter ausführen soll. Du kannst bis zu vier Befehle in Reihe ausführen. Wenn ein Feind stirbt, werden die restlichen Befehle automatisch von der Liste gelöscht.

**4. Lebensanzeige des Charakters:** Ist sie leer, verliert der Charakter sein Bewusstsein, kann aber von seinem Gefährten wiederbelebt werden.

**5. Styx:** Bei ihm gibt es die Konzentrationsanzeige. Jede genutzte Fähigkeit benötigt Konzentration und reduziert sie. Ist die Anzeige leer, muss er einige Zeit warten, um sie wieder aufzufüllen.

**5. Arkail:** Bei ihm gibt es die Wutanzeige. Sie wächst mit jedem ausgeführten oder erhaltenen Schlag. Sobald sie voll ist, verfällt Arkail in Raserei und ist für kurze Zeit unkontrollierbar.

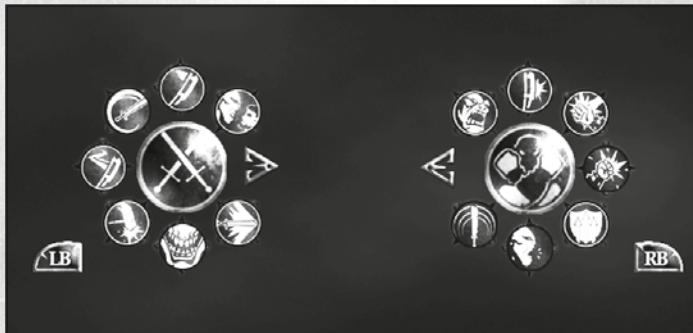
**6. Erfahrungsanzeige:** Wenn diese voll ist, erhält dein Charakter eine neue Stufe.



## Taktikmenü

Du kannst das Taktikmenü während des Kampfes jederzeit öffnen. Dadurch wird das Geschehen verlangsamt und gibt dir die Möglichkeit die Fähigkeiten auszuwählen, die du benutzen willst.

Wenn du bereits eine Fähigkeit ausgewählt hast, werden die anschließend gewählten Fähigkeiten der Befehlsliste hinzugefügt, um dann nacheinander ausgeführt zu werden.



- Drücke LB, um das Taktikmenü zu öffnen, wenn du in Offensivstellung (mit Arkail) oder im Nahkampf (mit Styx) bist.
- Drücke RB, um das Taktikmenü zu öffnen, wenn du in Defensivstellung (mit Arkail) oder im Fernkampf (mit Styx) bist.
- Du kannst die Kampfstellungen mit dem linken Stick mittels der Pfeile im Taktikmenü durchlaufen.
- Wähle eine Fähigkeit mit dem linken Stick und bestätige die Auswahl mit A.
- Benutze B, um eine Fähigkeit aus der Befehlsliste zu entfernen.
- Benutze erneut LB oder RB, um das Taktikmenü zu schließen.

## Kampfstellungen

Wenn du eine Fähigkeit auswählst, himmt der Charakter automatisch die Kampfstellung an, aus der die Fähigkeit stammt. Jede Kampfstellung besitzt einen Bonus für Verteidigung, Regeneration oder Angriff. Im Taktikmenü werden die Fähigkeiten nach Kampfstellungen sortiert.



Während des Kampfes kannst du durch die Räder des Taktikmenüs gehen, um die unterschiedlichen Kampfstellungen und somit die dazugehörigen Fähigkeiten auszuwählen.

Wenn du während des Kampfes eine Serie von offensiven und defensiven Aktionen befehlst, erhältst du beim Ausführen der Aktionen den Bonus der entsprechenden Kampfstellung.

Die Kampfstellung der zuletzt genutzten Fähigkeit bestimmt den Standardangriff des Charakters, den du nicht steuerst. Wenn du zum Beispiel Arkail steuerst und der letzte Befehl für Styx war eine Fernkampffähigkeit, dann wird er die Feinde weiterhin mit Dolchen bewerfen.

### ARKAILS KAMPFSTELLUNGEN

#### Offensiv:

- Erhöht den Schaden und erlaubt Arkail, die mächtigsten Angriffe der Blutkiefer auszuführen.

#### Defensiv:

- Erhöht die Chance der Abwehr um 20%, verlangsamt den Wutanstieg und erlaubt Arkail, einige der abgewehrten Attacken zu kontern.

#### Spezialfähigkeiten:

- Spezialaktionen, die in beliebiger Stellung ausgeführt werden



## STYX' KAMPFSTELLUNGEN

### Nahkampf:

- Benutzt seine Dolche, um eine schnelle Serie von Nahkampfangriffen auszuführen.

### Fernkampf:

- Steckt die Messer weg und benutzt Wurfdolche.

### Spezialfähigkeiten:

- Spezialaktionen, die in beliebiger Stellung ausgeführt werden.

## Fähigkeiten-shortcuts

Du kannst im Fähigkeitenmenü deine Kurzwahlkosten bestimmen: Mit ihnen kannst du Kampfactionen ausführen, ohne zuerst in das Taktikmenü zu wechseln.



Öffne das Menü mit BACK, um die Fähigkeiten anzuzeigen. Wähle dann einen der Fähigkeitenbäume. Um einen Shortcut zu definieren, wähle die gewünschte Fähigkeit mit dem rechten Stick und drücke RT oder LT, um die Fähigkeit daran zu binden.

## Feindesanzeige

Wenn das Taktikmenü aktiv ist, werden Informationen über das Ziel über diesem angezeigt. Bewege den Zielerzeiger von einem Feind zum nächsten, um einen Überblick über die gesamte Feindgruppe zu erhalten.



1. Gegnertyp
2. Lebensanzeige
3. Angriffsstärke
4. Verteidigungswert

Während deines Abenteuers triffst du auf unterschiedliche Gegnertypen. Jeder Feind hat seine eigenen Stärken und Schwächen und du musst lernen, wie du mit ihnen umgehst und welche Fähigkeiten am effektivsten gegen sie wirken. Styx' und Arkails Fähigkeiten zu kombinieren ist der beste Weg ihre Effektivität zu steigern.

Wenn du Fähigkeiten nutzt, achte auf ihre Effektivität gegen bestimmte Gegnertypen und welche Gegner es regelmäßig schaffen, deine Angriffe zu blocken. Feinde können deine Angriffe unterbrechen oder ihnen ausweichen (sowie es deine Charaktere können).

Daher solltest du deine Ziele sorgfältig wählen: Zum Beispiel können Speerträger den mächtigen Angriffen von Arkail ausweichen, da sie in sicherer Entfernung bleiben, während Schildträger versuchen die leichten Nahkampfangriffe von Styx zu unterbrechen.

Somit kannst du den Sieg Erlangen, wenn Arkail die Schildträger betäubt und Styx die Rüstung der Speerträger beschädigt und sie somit aus dem Gleichgewicht bringt.



Drücke während des Spiels BACK, um das Menü zu öffnen. Durch die unterschiedlichen Seiten (Attribute, Inventar, Fähigkeiten, Karten und Journal) blätterst du mit LB und RB.

## Attribute

Arkail und Styx besitzen Basisattribute die du im Laufe des Abenteuers weiterentwickelst. Durch den Kampf erhältst du Erfahrungspunkte (XP). Wenn die Erfahrungsanzeige voll ist, steigt dein Charakter eine Stufe auf (die Erfahrungsanzeige wird in der Kampfanzeige des Charakters und auf der Seite der Attribute angezeigt). Bei jedem Stufenaufstieg deines Charakters erhältst du einen Punkt den du zu einem der Attribute hinzufügen kannst, abhängig von deiner Art zu spielen.



Die Attribute der Charaktere werden in 4 eindeutige Kategorien aufgeteilt, die jeweils 2 Unterkategorien beeinflussen:

**STÄRKE:** Beeinflusst die Schlagkraft und den physischen Schaden, der von dem Charakter bei einer erfolgreichen Attacke verübt wird.

- Schaden: Physischer Basisschaden, der bei erfolgreicher Grundattacke mit der ausgerüsteten Waffe verübt wird.
- Schlagkraft: Basiskraft eines jeden Schlages mit der ausgerüsteten Waffe. Sie beeinflusst die Chance, die Aktion des Feindes zu unterbrechen.

**BEWEGLICHKEIT:** Beeinflusst die Chance, einen kritischen Treffer zu landen und zudem einen physischen Angriff abzuwehren oder ihm auszuweichen.

- Chance für kritischen Treffer: Die Chance, einen kritischen Treffer zu landen, der den Schaden des Angriffs um zwei oder mehr erhöht, abhängig von der Ausrüstung.
- Ausweichen: Durchschnittliche Anzahl physischer Angriffe, denen Styx ausweicht und die somit keinen Schaden verursachen.

**AUSDAUER:** Beeinflusst die maximalen Lebenspunkte und die Standfestigkeit des Charakters.

- Standfestigkeit: Widerstand gegen die Schlagkraft des Feindes, wodurch die Wahrscheinlichkeit reduziert wird, dass der eigene Angriff unterbrochen wird.
- Lebenspunkte: Die Menge an Schaden, die der Charakter einstecken kann, bevor er das Bewusstsein verliert.

**GEIST:** Beeinflusst die Verteidigung (Ausweichen oder Abwehren) und zudem Styx' Konzentration und Arkails Wut.

Jeder Charakter besitzt zudem 2 eigene Unterkategorien:

## Arkail :

- Abwehr: Durchschnittliche Anzahl physischer Angriffe, die Arkail abwehrt und die somit keinen Schaden verursachen.
- Wutpunkte: Menge an Wut, die Arkail ansammeln kann, bevor er in Raserei gerät.

## Styx :

- Ausweichen: Durchschnittliche Anzahl physischer Angriffe, denen Styx ausweicht und die somit keinen Schaden verursachen.
- Konzentration pro Sekunde: Menge an Konzentration, die pro Sekunde regeneriert wird.



## Inventar



Das Inventar wird in 3 Hauptbereiche unterteilt: Waffen / Ausrüstung / Schmuck.

- **Waffen:** Während deines Abenteuers findest oder kaufst du unterschiedliche Waffen. Auf dieser Seite wählst du die aktuell ausgerüstete Waffe aus.

- **Ausrüstung:** Du kannst unterschiedliche Ausrüstungsteile auswählen, die einzelne Körperteile schützen: Rumpf, Arme und Beine.

- **Schmuck:** Unterschiedliche Objekte, die einen Einfluss auf die Attribute des Charakters haben, so wie Schaden und Standfestigkeit.

### Ausrüstung handeln und aufrüsten

Während du das Spiel durchstreifst, findest du Waffen und Ausrüstung für Arkail oder Styx. Es ist zudem möglich, Dinge von den Charakteren zu erhalten, denen du begegnest (wie beispielsweise bei der Schwarzen Hand). Dieser Charakter können mit euch Artikel gegen „Handelspunkte“ tauschen.



Du erhältst Handelspunkte durch das Verkaufen von Ausrüstung, die du nicht benötigst oder indem du sekundäre Aufgaben erfüllst.

**Aber Vorsicht:** Einige Händler bieten dir nur einen einzigen Handel an, während andere dir nur Verbesserungen anbieten. Denke gut nach, bevor du ein Angebot ablehnst.

## Der Handelsbildschirm



**1. Kaufen:** Du kannst verschiedene Dinge kaufen. Waffen, Rüstungen und Schmuck.

**2. Verkaufen:** Du kannst Objekte, die du nicht mehr brauchst in Profit umwandeln.

**3. Aufrüstung:** Neben dem Kauf von Ausrüstung, kannst du diese auch gegen Bezahlung aufrüsten.

**4. Die Stufe deines Charakters.**

**5. Deine Handelspunkte.**

**6. Name und Attribute der zum Kauf angebotenen Ausrüstung.**

**7. Name und Attribute der aktuell genutzten Ausrüstung.**

**Hinweise:** Da Styx und Arkail ungleich groß sind, haben sie eigene Inventare.



# Fähigkeiten

## DER FÄHIGKEITENBILDSCHIRM

Über diesen Bildschirm kannst du die Fähigkeiten von Arkail und Styx prüfen und aufwerten.

Bei jedem Stufenaufstieg erhalten sie einen Fähigkeitenpunkt, mit dem du eine neue Fähigkeit für jeden Charakter wählen kannst, je nach deiner individuellen Art zu spielen.



Die Fähigkeiten werden in Stellungen unterteilt, wie auch im Kampf:

-  Offensiv (Arkail)
-  Nahkampf (Styx)
-  Spezialfähigkeiten
-  Defensiv (Arkail)
-  Fernkampf (Styx)

Die Fähigkeiten der einzelnen Kampfstellungen liefern einen zusätzlichen Stellungenbonus zu ihren Attributen. Lese unter [**Kampfstellungen**] mehr über Kampfstellungsboni und-malusse.

## BESCHREIBUNG UND AUFWERTUNG DER FÄHIGKEITEN

Wähle eine Kampfstellung, um die zugehörigen Fähigkeiten anzuzeigen:



1. Stufe des Charakters (hier hat Styx Stufe 21).
2. Verfügbare Fähigkeitenpunkte (wenn du eine Stufe aufgestiegen bist).
3. In diesem Beispiel wurde das Rad für Styx' Fernkampffähigkeiten ausgewählt.
4. Die Fähigkeiten, die mit einem «+» markiert sind, können erlernt (momentan grau) oder aufgewertet (in blau, rot, oder grün, abhängig von der Art der Fähigkeiten) werden.
5. Beschreibung der gewählten Fähigkeit.
6. Mögliche Aufwertung für die gewählte Fähigkeit.

Einige Fähigkeiten können nur beim Erreichen einer bestimmten Stufe aufgewertet werden.

Jede Fähigkeit hat spezifische Attribute, die auf dieser Seite aufgeführt sind. Die Hauptinformation über die Fähigkeit wird zudem während des Kampfes angezeigt, wenn die Fähigkeit über das Taktikmenü ausgewählt wird.

### Erklärung einiger Effekte der Fähigkeiten:

- **Aufschlag: Schwer:** Ausweichbonus und Abwehrmalus für das Ziel.

**Normal:** Kein Bonus.

**Leicht:** Abwehrbonus und Ausweichmalus für das Ziel.

- **Bluten:** Verursacht für eine kurze Zeit den Verlust von Lebenspunkten.

- **Verwundbarkeit:** Starke Reduzierung der Verteidigungspunkte des Ziels. Sehr effektiv gegen Feinde mit hohen Verteidigungswerten.

- **Verwirrt:** Das Ziel kann Angriffen während der Dauer des Effekts nicht mehr ausweichen oder diese abwehren.

- **Betäubt:** Das Ziel ist für kurze Zeit handlungsunfähig.



Einige Fähigkeiten verbessern die Attribute deiner Charaktere. Lese unter **[Attribute]** mehr darüber.

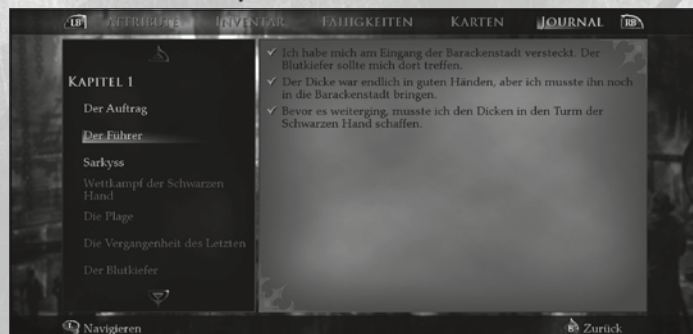
Auf dem Fähigkeitenbildschirm kann du zudem Shortcuts für LT und RT festlegen. Lese unter **[Fähigkeiten-Shortcuts]** mehr darüber.

## Karte



Die Karte zeigt dir deine Position im jeweiligen Gebiet an. Styx' und Arkalls Positionen werden durch grüne Punkte gekennzeichnet. Das Dreieck zeigt deine Blickrichtung an. Zudem wird das Ziel auf der Karte markiert.

## Aufgabenbuch



Styx schreibt regelmäßig in das Aufgabenbuch und erfasst alle relevanten Informationen über aktuelle und abgeschlossene Aufgaben. Es ist in Kapitel aufgeteilt und nach Wichtigkeit sortiert, jeweils für Haupt- und Nebenaufgaben.

## GEWÄHRLEISTUNG

### PRODUKTNAME: Of orcs and Men

Focus Home Interactive garantiert für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab dem Kauf des Produkts, dass das Medium, auf dem das Produkt ausgeliefert wurde, bei normalem Gebrauch (ausgeschlossen Fahrlässigkeit, Missbrauch oder fehlerhafter Gebrauch) frei von verborgenen Defekten oder Herstellungsfehlern ist. Falls das Medium, auf dem das Produkt ausgeliefert wurde, in diesem Zeitraum einen Defekt aufweisen sollte, verspricht Focus Home Interactive, nach eigenem Ermessen entweder das Produkt zu ersetzen (sofern das Produkt zu dem Zeitpunkt weiterhin von Focus Home Interactive hergestellt wird) oder Ihnen unter den im Folgenden beschriebenen Bedingungen ein Produkt desselben oder niedrigeren Wertes zur Verfügung zu stellen. Falls das fehlerhafte Produkt ausgetauscht werden kann, senden Sie das Produkt bitte in seiner Originalverpackung auf Ihre Kosten inklusive des Originalkaufbelegs, einer Beschreibung des aufgetretenen Problems und Ihrer vollständigen Adress- und Kontaktdaten an den technischen Kundendienst von Focus Home Interactive. Wir empfehlen Ihnen, das Produkt und die zugehörigen Dokumente als versichertes und unterschriftspflichtiges Paket zu verschicken – bitte senden Sie es an die folgende Adresse:

**Focus Home Interactive, Support Technique, 100 avenue du général Leclerc,  
93692 PANTIN CEDEX FRANCE**

## TECHNISCHE HILFE

Sollte es bei der Installation oder beim Spielen zu Problemen kommen, wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.

**Email :** [support@oforcsandmen.com](mailto:support@oforcsandmen.com)

**Telefon:** +33 1.48.10.75.95 (Montag bis Freitag, 9:00-13:00 Uhr)



# CREDITS

## SPIDERS

**Executive producer**  
Jehanne Rousseau

**Technical Direction**  
Wilfried Mallet

**Engine Programming**  
Romain Blanchais  
Julien Le Corre  
Mathieu Simon  
Guillaume Werlé

**Additional Programming**  
Bertrand Carré  
Guillaume Munier-Richard  
Amine Tahri

**Junior Programmers**  
Adrien Allard  
Tarik Belabbas  
Julien Bertolini  
Léo Carnaut-Delord  
Eric Hauchecorne  
Julien Nuncq  
Charles Spitzer

**Concept Art**  
Camille Bachmann  
Léo Lafargue

**Lead Artist**  
Julien Briatte

**3D Artists**  
Julien Blanc  
Mathieu Gasperin  
Luter Ionov  
Anthony Lacroix  
Hervé Nedelec

**Special Effects**  
Charles Vernier

**Junior Artists**  
Guillaume Ballet  
Carine Jourden  
Alexandre Lutz  
Timothée Sadowski

**Cut-Scenes Direction**  
Alex Chaudret  
Tom Gutt

**Game User Interface**  
Camille Bachmann  
Alex Chaudret

**Lead Animation**  
Arnaud Beaume

**Animation**  
Nicolas Debon  
Arthur Munoz

**Lead Game Design**  
Stéphane Versini

**Level Design**  
Olivier Neumayer

**Game Design**  
Fabrice Colin

**Lead Sound Design**  
Sylvain Prunier

**Musics**  
Olivier Derivière

**Development Of The Universe**  
Mathieu Gaborit

**Dialogues**  
Fabrice Colin  
Mathieu Gaborit  
Jehanne Rousseau

**Tests**  
Samuel Bagla

**Administrative Manager**  
Caroline Pierini

**CYANIDE**  
**Executive Producer**  
Patrick Pligersdorffer

**Producers**  
Thomas Veauclin  
Sylvain Sechi

**Art Director**  
Thomas Veauclin

**Game Designer**  
Sylvain Sechi

**Lead Writers**  
Thomas Veauclin  
Sylvain Sechi

**Business Development Director**  
Olivier Masclef

**Additional Level Design**  
Julien Desourteaux

**Additional Game Design**  
Mathias Chataignier

**Assistant Producer**  
Julien Velicitat

**QA Testing**  
Côme Catellier  
Yann Bijou

**Additional QA Testing**  
Marion Mollet  
Jean-Baptiste Forel  
Maxime Bozzini  
Mathieu Jordan

**Production Director**  
Antoine Villepreux

**Marketing Manager**  
Camille Lisoir

**Marketing Assistant**  
Florian Saugues

**Playtesters**  
Cedric Demiere  
Christophe Live Tha Kine  
Yann Bijou  
Max Lutz  
Sebastien Lachambre  
Pierre Gilbert  
Kévin Lamarque

**FOCUS HOME INTERACTIVE**  
**War Lord**  
Cédric Lagarrigue

**Rakashes**  
Thomas Barrau  
Xavier Assémat  
Anne-Sophie Vernhes  
Adrien Rotondo  
Tristan Hauvette  
Sandra Mauri

**Bloodjaws**  
Luc Heninger  
Mohad Semlali  
Nathalie Phung  
Thierry Ching  
Florent D'hervé

**Inquisition**  
Naddir Meridji  
Olivier Baudart  
Marie-Thérèse Nguyen  
Julian Ricq  
Jean Tramier  
Larbi Ghalem  
Xavier Sanson  
Léo Hervillard  
Léo Millot  
Bertrand Maillard  
Ludovic Marchesseau  
Ugo Ribaud

**The High Mages Order**  
François Weytens  
Diane Dufraisay-Cou-  
raud  
Manon Lestrade

**Archivist**  
Marie-Caroline Le  
Vacon

**Khwarsan**  
John Bert  
Aurélien Rodrigues  
Pierre Vinson  
Aline Janzekovic  
Vincent Chataignier  
Yann Le Guellaut  
Vincent Duhnen

**Militia**  
Jean-Michel Hellen-  
dorff  
Damien Duca

**The Magesmiths**  
Jean-Joseph Garcia  
Gildas Souka

**Black Hand**  
Stéphan Le Gac  
Savoye  
Camille Lallement

**The Sisters Of Laments**  
Nathalie Jérémie  
Adrien Bro  
Florette Nsele  
Sebastien Lin  
Lasconie Lukusa M.  
Maureen Bolger  
Ramata Diallo

**Barimen**  
Deborah Bellangé

**Emperor**  
Jean-Pierre Bourdon

**Recording Studio - US voices**  
LA MARQUE ROSE  
**Art Direction - US Voices**  
David Gasman

**Project Manager - US Voices**  
Mathieu Donsimoni

**Actors - US Voices**  
Paul Bandy  
Geoff Bateman  
Andy Chase  
Kaycie Chase  
Leslie Clack  
David Coburn  
David Gasman  
Matthew Geczy  
Edward Hamilton-  
Clark  
Peter Hudson  
Saul Jephcott  
Tercelin Kirtley  
Sharon Mann  
Tom Morton  
Joe Rezwin  
Bruce Sherfield  
Jimmy Shuman  
Jesse Walsh  
Allan Wenger

**Recording Studio - GE voices**  
TONEWORX

**Art Direction - German Voices**  
Michael Grimm

**Project Manager - German Voices**  
Mathias Geissler

**Actors - German Voices**  
Marie Biermann  
Robin Brosch  
Sven Dahlem  
Klaus Dittmann  
Frank Felicetti  
J. Fischer-Antze  
Michael Grimm  
Gerhart Hinze  
Jürgen Holdorf  
Michael Krowas  
H.J. Krumpholz  
K.H. Möller  
Klaus Nietz  
Josh Peters  
Sonja Szykowski  
Frank Thome  
Andreas Torwesten  
Douglas Welbat

**Recording studio - FR voices**  
BIG WHEELS

**Art Direction - Fr Voices**  
Frédéric Devanlay  
Adrien Hermans

**Actors - Fr Voices**  
Patrice Baudrier  
Patrick Bethune  
Laura Blanc  
Luc Boulad  
Philippe Bozo  
Philippe Catoire  
Marie Chevalot  
Frantz Confiac  
Cedric Dumond  
Pascal Germain  
Lucien Jean-Baptiste  
Thierry Kazazian  
David Kruger  
Sylvain Lemarié  
Martial Leminoux  
Daniel Lobé

Cyrille Monge  
Thierry Mercier  
Serge Thiriet  
Antoine Tomé

**Motion Capture studio**  
Atopos

**Motion Capture Management**  
Stéphane Dalbera  
Marie Delsol

**Motion Capture Technical Director**  
Jeremy Meunier

**Motion Capture Assistant**  
Caroline Vaillant

**Actors - Motion Capture**  
Alban Lenoir  
Audrey Ottaviano

**Special Thanks**  
Nathalie, Julie et  
Manon Beaume,  
Audrey, Lou et Mael  
Briatte,  
Nicolas Delille, Cécile  
Duperray, Marie-Pierre  
Gariel,  
Eléonore Lamour,  
Sarah-Marie Maffesoli,  
Paloma et Malo  
Nedelec,  
Galadrielle Steiner,  
Liko Takehana,  
Marie Van Der Mar-  
lière, Anne-Laure,  
Mélusine et Marilou  
Werlé

**Play Tests**  
Maël Lecrurier  
Romain Gegas  
Cyril Foussat  
Dorian Gobard  
Kévin Lamarque





**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

SPIDERS

**CYANIDE**  
studio

**DOLBY**  
DIGITAL

**PhysX**  
NVIDIA

©2012 Cyanide Studio and Focus Home Interactive. Of Orcs and Men and its logo are trademarks or registered trademarks of Cyanide Studio and Focus Home Interactive. Of Orcs and Men is developed by Spiders and published by Focus Home Interactive. All other trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.