

# Abendwind Anleitung

## Inhaltsverzeichnis

Erste Schritte: .....	2
Wie Ihr Euch bei Abendwind einloggt .....	2
Reichs- und Charakterauswahl .....	2
Optionen .....	2
Spielen .....	2
Das Spiel: .....	3
Bewegen .....	3
User Interface .....	3
Sprechen .....	5
Interagieren .....	6
Rüstungen und Gegenstände .....	7
Wichtige Befehle .....	8
Animierte Emotes .....	9
Kämpfen .....	10

## Erste Schritte:

### Wie Ihr Euch bei Abendwind einloggt

- Wenn Ihr das Spiel nach der Anleitung im Forum <http://donru.de/phpBB3/viewtopic.php?f=22&t=133> komplett fertig installiert habt startet ihr einfach mit der *start.bat*
- Zuvor bearbeitet ihr am besten eure *.bat* und tragt eure entsprechenden Daten ein, damit es dauerhaft auf eurem PC gespeichert bleibt.  
Dazu macht ihr auf eurer *.bat* einen Rechtsklick und geht auf Bearbeiten.  
Es öffnet sich ein Text-Dokument. Dort könnt ihr die IP-Adresse anpassen und euren Accountnamen sowie euer Passwort eintragen.
- Nach dem ihr die Daten gespeichert habt könnt ihr durch einen Doppelklick einfach die Datei ausführen und Abendwind wird gestartet.

### Reichs- und Charakterauswahl

- „Wählt Euer Reich“ – hier könnt ihr das Reich auswählen, welchem eure Charaktere zugeordnet sind. Klickt auf das entsprechende Reich und ihr kommt in die Charakterauswahl.
- Wenn ihr bisher noch keinen Charakter erstellt habt ist die Liste auf der rechten Seite „Verfügbare Charaktere“ noch leer und ihr müsst erst einen Charakter erstellen. Wählt dazu einen beliebigen freien Punkt aus und klickt unten auf „Charakter erstellen“.
- In der Charaktererstellung findet ihr auf der linken Seite entsprechende Informationen zur Erstellung und auf der rechten Seite alles was ihr zum erstellen benötigt. Tragt euren gewünschten Namen ein, wählt eure Rasse und das Geschlecht aus.  
Es ist egal, welchen „Weg“ ihr auswählt, da ihr beim betreten der Welt von Abendwind später den „Abenteurer“ zugewiesen bekommt. Dieser macht es euch möglich alles zu tragen und zu benutzen.  
Wählt nun noch die entsprechenden Attribute aus. Diese können nach Charaktererstellung nicht neu gesetzt werden. Klickt nun auf Weiter und gebt eurem Charakter das passende Gesicht. Klickt erneut auf Weiter wenn ihr fertig seid. Euer Charakter befindet sich nun in der Liste der verfügbaren Charaktere.

### Optionen

- Unter Optionen könnt ihr eure Grafik- und Soundeinstellungen euren Wünschen anpassen und auch die Tastaturbelegung ändern.

### Spielen

- Wählt euren Charakter aus mit dem ihr die Welt von Abendwind betreten wollt. Klickt nun auf „Spielen“ und es geht los.

## Das Spiel:

### Bewegen

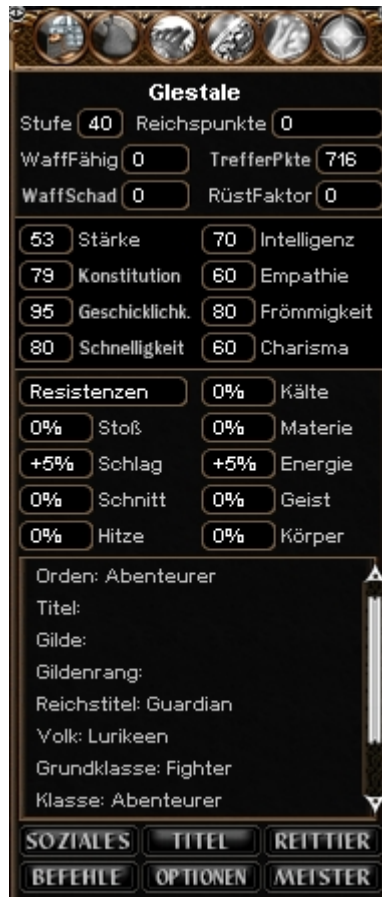
- Es gibt zwei Möglichkeiten sich im Spiel fortzubewegen. Zum einen mit der bekannten Tastatursteuerung WASD und zum anderen mit der Maus. (Wenn euch die Steuerungsmöglichkeiten missfallen könnt ihr die Tastaturbelegung InGame jeder Zeit mit dem Befehl /keyboard aufrufen und ändern.
- Der Mauszeiger ist im Spiel das wichtigste Instrument. Damit wählt ihr Gegenstände aus, beginnt Gespräche mit einem NPC, geht einkaufen oder visiert Spieler und Monster an. Dazu später mehr.
- Bei uns gibt es die Möglichkeit zwischen zwei Schnelligkeiten zu wählen. Gehen ist der Standard, welcher innerhalb von Städten und Dörfern verwendet wird. Möchtet ihr schneller vorwärts kommen nutzt /rennen und ihr lauft schneller. Zurück im Dorf nutzt einfach den Befehl /gehen und ihr habt wieder die Standardeinstellung zurückgesetzt.

### User Interface

- Das UI ist das Bedienfeld und die Fenster, welche ihr im Spiel immer seht. Es besteht aus verschiedenen Fenstern: der Steuerleiste, dem Chat-Fenster, dem Effekt-Fenster, der Bereitschaftsleiste und dem Status-Fenster.
- Die Steuerleiste seht ihr oben rechts hier findet ihr die Attribute, das Gepäck, die Fähigkeiten, die Kampftechniken, die Zaubersprüche und die Gruppenanzeige. Jedes Symbol steht für eine der genannten Rubriken.



- Im Spielerbogen findet ihr alle allgemeinen Informationen zu eurem Charakter. Das Gepäck stellt euer Inventar dar. Hier habt ihr viele „Säckchen“ in denen ihr euer Gut verstauen könnt. Habt ihr Rüstung, Waffen oder Schmuck erstanden, so könnt ihr dieses anziehen in dem ihr einfach darauf klickt und es auf euren Charakter in kleiner Ansicht darüber zieht.



- Mit Kampfstilen und Zaubersprüchen verhält es sich ähnlich. Diese könnt ihr um sie zu verwenden in eure Quickbar ziehen. Die Quickbar ist die Leiste links oben. Diese Ermöglicht es euch diese Dinge schnell durch einen Klick darauf oder durch drücken der entsprechenden Zahl auf der Tastatur auszuführen. Möchtet ihr ein Symbol aus der Quickbar entfernen haltet die Shift-Taste gedrückt und macht einen Rechts-Klick auf das Symbol.



- Unten links findet ihr das Main und das Combat Fenster. Im Mainfenster könnt ihr sämtliche Nachrichten lesen. Texte die euch ein Spieler schreibt oder zum Beispiel Gruppennachrichten. Im Combat Fenster werden sämtliche Texte gezeigt die im Zusammenhang mit Kämpfen stehen oder anderen Informationen, wie euren Zustand über Hunger und Durst. Farben und weitere Fenster könnt ihr beliebig ändern und hinzufügen. Klickt dazu einfach rechts auf eines der Fenster um dieses anzupassen und folgt der Erklärung.



- Im Status-Fenster seht ihr euren eigenen Zustand. Es enthält drei Leisten die euch zum einen eure Trefferpunkte in Prozent anzeigt (rot), eure Ausdauer (grün) und euer Mana (gelb). Außerdem findet ihr noch eine blaue Leiste die euch euren Erfahrungsstand (Level) anzeigt. Dieses ist ja nun für Abendwind nicht mehr von Bedeutung. Die unterste Leiste zeigt die Trefferpunkte eures Ziels an, welches ihr gerade ausgewählt habt.



## Sprechen

- Um euch Unterhalten zu können müsst ihr immer erst die Enter-Taste drücken, um die Funktion im Nachrichtenfenster zuschreiben anzuschalten. Mit einem zweiten Druck auf die Entertaste senden ihr eure getippte Nachricht ab.
- Es gibt verschiedene Möglichkeiten zu sprechen. Wenn ihr normal spricht ist es nur in einer gewissen Umgebung zu hören. Spieler die weiter weg stehen empfangen euren Text nicht mehr. Setzt ihr vor eure Worte /y (für yell = schreien) ruft ihr eure Worte laut heraus und es ist auch entfernter zu hören. Seid ihr in einer Gruppe, Gilde oder Chatgruppe kann auch hier ooc mit anderen Spielern gesprochen werden. Nutzt hierfür /group, /guild oder /chat vor eurem Text.
- Möchtet ihr einem Spieler eine Nachricht schicken nutzt ihr ooc den Befehl /send <name>. Soll es eine Nachricht sein, die der Charakter selbst erhalten soll, so nutzt den Falkner, der in einigen Dörfern zu finden ist.

## Interagieren

- Möchtet ihr mit einem NPC interagieren so klickt einfach mit der Rechten Maustaste auf diesen. Es öffnet sich dann ein Textfenster. Worte die **[dick eingerahmt]** sind kann man durch einen Links Klick auswählen und führt somit das „Gespräch“ mit dem NPC fort.
- Bei einem Händler öffnet sich so ein Handelsfenster. Dort könnt ihr die Waren, welche er verkauft einsehen und kaufen. Im unteren Bereich seht ihr sogar zusätzlich noch euren Stand an Gold und Silber. Habt ihr Besitz den ihr selbst loswerden wollt gibt es auch Händler die euch dieses gern abkaufen werden. Dafür seht ihr die Knöpfe Kaufen und Verkaufen im Handelsfenster. Der Knopf Angebot zeigt euch, wie viel der Händler euch für euer Gut geben würde, wenn ihr es verkauft.



- Neben sprechenden NPCs und Händlern gibt es auch statische Schmiede und Heiler. Diese können eure mit der Zeit abgenutzte Waffe reparieren oder euch nach langer Hunger oder Durststrecke wieder aufbauen. Genutzt werden diese wie gehabt über Rechtsklick. Leider helfen diese NPCs nur gegen eine natürlich freiwillige „Spende“.

## Rüstungen und Gegenstände

- Natürlich bekommt man nicht alles geschenkt. Es muss natürlich mit eurem hart verdientem Geld bezahlt werden. Hierzu gibt es die Einheiten Kupfer, Silber, Gold, Platin und Mithril.

Währungseinheiten
100 Kupfer = 1 Silber
100 Silber = 1 Gold
1000 Gold = 1 Platin
1000 Platin = 1 Mithril

- Als Abenteurer könnt ihr alle Waffenarten und Rüstungen tragen und auch verwenden. Rüstungsgegenstände besitzen zwei einzigartige Werte: den Rüstungsfaktor und die Absorption. Der Rüstungsfaktor beschreibt die grundlegende Wirksamkeit einer Rüstung - ihre Fähigkeit, Euch vor einem Treffer zu bewahren. Je höher der Rüstungsfaktor, desto mehr Schutz bietet die Rüstung. Jeder einzelne Rüstungsgegenstand, den Ihr an Euch tragt, erhöht Euren Rüstungsfaktor, den Ihr auf dem Spielerbogen nachlesen könnt.

Rüstungsabsorption beschreibt die Höhe des Schadens, die eine Rüstung absorbieren kann. Eine Rüstung mit einer Absorption von 20 absorbiert demnach 20% eines Schlages. Jeder Rüstungstyp besitzt einen absoluten Absorptionswert - der von Leder liegt bei 10%, bei einem Nietenleder beträgt er 19%, bei der Kettenrüstung 27% und bei der Plattenrüstung sind es 35%. Der Rüstungsfaktor bei den verschiedenen Varianten hängt vom Material, der Verarbeitungsqualität und dem Zustand ab.

- Mit einem Rechtsklick auf eine Waffe oder eine Rüstung (etwa im Laden oder in Eurem Gepäck) öffnet Ihr ein Fenster mit Zusatzinformationen über den betreffenden Gegenstand: Geschwindigkeit/Schaden bei Waffen, Schadensabsorption bei Rüstung.
- Die Gegenstände haben auch verschiedene Farben, um das Level des Gegenstandes mit eurem zu vergleichen (Die Farben kann man mit denen von Mobs gleichsetzen).

**Grau** Viel zu schwach für Eure Zwecke

**Grün** Unterhalb Eurer Stufe, aber brauchbar

**Blau** Optimal

**Gelb** Volle Ausnutzung nicht möglich, aber trotzdem einsetzbar

**Orange** Liegt über Eurer Fertigungsstufe, nutzt sich schneller ab.

**Rot** Bei Gebrauch dieses Gegenstandes werdet Ihr ihn bald ruinieren.

**Lila** Der Gegenstand nutzt sich derart schnell ab, dass sich schon der erste Rost bildet.

*Rüstungen und Waffen nutzen sich schneller ab und sind weniger effektiv, wenn sie von Spielern einer zu niedrigen Erfahrungsstufe benutzt werden.*

## Wichtige Befehle

<b>Chat-Befehle</b>	
/s	Sendet eine Nachricht an alle Beteiligten in unmittelbarer Nähe.
/g	Sendet eine Nachricht an Eure Gruppenmitglieder.
/send	Sendet eine persönliche Nachricht an eine andere Person (z.B. /send Arguile Hallo ).
/em	Rollenspielelement im Textfenster, das es im Spiel sonst nicht gibt
<b>Handlungsbefehle</b>	
/r	Ruhepause. Gibt der Figur die Möglichkeit sich hinzusetzen und zu erholen. Im Sitzen erholt sich die Figur etwa doppelt so schnell wie im Stehen.
/sit	Sitzen. Wirkt wie /r.
/stand	Aufstehen. Lässt Eure Figur aufstehen (oder verwendet einfach die Richtungstasten Rauf bzw. Runter).
/q	Das Spiel verlassen.
/bind	Binden. Bindet Eure Spielfigur an einen Bindestein, an dem sie im Falle des Todes wiederauferstehen kann.
/release	Erlösen. Gebt im Todesfall den Befehl /release ein, um ins Leben zurückzukehren.
/pray	Beten. Visiert Euren Grabstein an und gebt /pray ein, um einen Teil der beim Tod verloren gegangenen Erfahrung zurückzuerhalten.
/macro <TEXT>	Weist dem Cursor einen <TEXT> zu. Klickt auf ein leeres Feld in der Bereitschaftsleiste, um diesen Befehl als Kurzbefehl zu speichern. Funktioniert auch mit Slash-Befehlen.
/face	Zuwenden. Erlaubt es der Figur, sich ihrem Ziel automatisch zuzuwenden (für Magier und Bogenschützen).
<b>Informationsbefehle</b>	
/who	Listet die Zahl aller aktiven Spieler auf.
/who help	Listet mögliche /who-Optionen auf
/who all	Listet alle Teilnehmer des Spiels, ihre Klasse, ihren Level und ihre Position auf.
/who gm	Listet alle GameMaster auf, die gerade online sind.
/who <NAME>	Listet alle Spieler auf, deren Name mit <NAME> beginnt.
/who <KLASSE>	Listet alle Spieler einer bestimmten Klasse auf.
/who <ORT>	Listet alle Spieler in einem bestimmten Bereich auf.
/who <LEVELNUMMER> level	Listet alle Spieler eines bestimmten Levels auf.
/task	Aufträge. Ruft Informationen über alle laufenden Aufträge auf, die Ihr übernommen habt.
/quest	Ruft Details über alle noch offenen und/oder abgeschlossen Quests auf. Wenn Ihr Euch nur die laufenden Quests anschauen wollt, ruft auf dem Spielerbogen das Quest-Notizbuch auf.
/where <NAME>	Verwendet diesen Befehl mit einem beliebigen NPC, um festzustellen, wo sich der NPC <NAME> gerade aufhält.
/d	Zeigt die Richtung an, in die Ihr blickt.
/time	Spielzeit. Zeigt die aktuelle Spielzeit an.

<b>Gruppenbefehle</b>	
/invite	Einladen. Lädt eine ausgewählte Person ein, Eurer Gruppe beizutreten.
/disband	Auflösen. Löst eine Gruppe auf oder lässt Euch aus einer Gruppe austreten.
/join	Anschließen. Mit diesem Befehl schließt Ihr Euch einer Person an, die Euch in ihre Gruppe eingeladen hat.
/cg invite <NAME>	Bittet einen Spieler, sich einer Chat-Gruppe anzuschließen.
/cg who	Listet aller Mitglieder der Chat-Gruppe auf.
/cg remove <NAME>	Entfernt einen Spieler aus der Chat-Gruppe.
/cg disband	Löst die Chat-Gruppe auf.
/friend <CHAT>	Sendet eine Nachricht an alle Mitglieder Eurer Chat-Gruppe (oder wählt die Freunde-Option)
<b>Hilfebefehle</b>	
/stuck	Loggt Eure Spielfigur neu ein, wenn sie feststeckt, und versetzt sie an die nächstmögliche gültige Position (wenn ihr in einer Stadt feststeckt, versetzt Euch der /STUCK-Befehl an einen sicheren Ort in der Stadtmitte).

### **Animierte Emotes**

Manche Emotes werden als eigene Befehle behandelt und sind mit besonderen Animationen verbunden. Die folgende Liste enthält nur einen Auszug aller verfügbaren animierten Emotes:

- /beckon (locken)
- /blush (erröten)
- /bow (verneigen)
- /cheer (zujubeln)
- /clap (applaudieren)
- /cry (weinen)
- /curtsey (einen Knicks machen)
- /flex (Muskeln spielen lassen)
- /kiss (küssen)
- /dance (tanzen)
- /laugh (lachen)
- /point (zeigen)
- /salute (salutieren)
- /bang (aufs Schild schlagen)
- /victory (Siegeseichen)
- /wave (winken)

## Kämpfen

- Wählt ein Ziel aus, welches ihr angreifen möchtet. Drückt die Kampfmodus-Taste und ihr beginnt mit eurer Waffe auf das Ziel einzuschlagen, wichtig hierbei ist nicht zu weit vom Ziel entfernt zustehen. Hierbei werden keine Styles benutzt und der Charakter hört automatisch auf zu schlagen, wenn das Ziel gestorben ist. Drückt ihr die Taste erneut, während das Ziel noch lebt, beendet ihr den Kampfmodus und wehrt euch nicht mehr.
- Möchtet ihr Styles benutzen, wählt die entsprechenden aus eurer Fertigkeitenliste und fügt sie in die Quickbar ein. Nutzt sie dann durch drauf Klicken oder drücken der Nummer auf der Tastatur. Verschieden Styles benötigen manchmal bestimmte Voraussetzungen. Diese könnt ihr in den Informationen (Rechtsklick und Info) nachlesen.
- Dies verhält sich mit den Zaubern ähnlich. Lest nach, was ihr benötigt und prüft dass ihr die weiteste Entfernung gewählt habt, damit euer Zauber nicht unterbrochen wird. Werden ihr nämlich geschlagen, ist eure Konzentration gestört und ihr könnt den Zauber nicht weiter ausführen.
- Es gibt die Möglichkeit den so genannten Quick Cast zu benutzen. Dieser Zauber lässt sich dann nicht unterbrechen. Jedoch hat diese Fähigkeit einen Timer und ist daher nicht sofort wieder verwendbar.
- Sterbt ihr einmal dann können euch Spieler der Profession Heiler wieder zum Leben erwecken. Ist keiner in der Nähe, dann nutzt die release Funktion. Läuft der Timer ab, dann werdet ihr automatisch released. Nach einem Tod ist die Konstitution verringert. Diese könnt ihr dann bei einem NPC Heiler wieder herstellen lassen. Im Rollenspiel solltet ihr natürlich versuchen nicht allzu oft zu sterben. Und nach einem Tod nicht sofort wieder fidel in die Abenteuer stürzen, sondern euch erst ein mal ein wenig erholen.