



Games
for Windows®

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™



Bethesda

UITBREIDINGSCONTENT SPELEN

Uitbreidingscontent is beschikbaar als je met een nieuw of opgeslagen spel begint. Als je Skyrim al gespeeld hebt, vind je al je opgeslagen spellen in de menu's voor laden en opslaan. Je kunt dus gewoon verder spelen met een bestaand personage.

Dawnguard

Zodra je personage level 10 of hoger is, vertellen de wachters in de grote steden je geruchten over een eeuwenoude orde van vampierjagers, die bekendstaat als de Dawnguard. Als je personage nog geen level 10 is of je wilt de Dawnguard op eigen houtje gaan zoeken, dan kun je hun hoofdkwartier zo'n beetje ten oost-zuidoosten van Riften vinden.

Hearthfire

Als je al taken hebt voltooid voor de Jarls uit Falkreath, Hjaalmarch of Dawnstar, en hun vertrouwen hebt gewonnen, ontvang je een brief van de steward van hun respectievelijke steden om je te melden dat er land te koop is. Om land te kunnen kopen, heb je deze brief nodig. Je krijgt een gevarieerde opdracht en een missiedoel dat leidt naar de steward of de bewuste bestuurder van dat fort.

Als je nog niet het vertrouwen van de Jarls hebt gewonnen, ontvang je per koerier een brief wanneer je personage level 9 of hoger is. Deze brief zal je personage aansporen om langs te komen en te vernemen wat voor voordelen het biedt om voor hen te werken en hoe je land kunt kopen. Als je personage al level 9 of hoger is wanneer Hearthfire voor de eerste keer wordt geïnstalleerd, krijg je al snel wanneer je een stad of nederzetting bezoekt, een brief van een koerier.

Om in een vesting land te kopen moet je het vertrouwen van de Jarl winnen. Om het vertrouwen van een Jarl in een vesting te winnen, moet je bepaalde missies voltooien of gunsten verlenen. Daarna ontvang je een brief die je personage laat weten dat er land te koop is. Deze brief is nodig om land te kopen.

Wat zijn de specifieke vereisten om in elke vesting land te bemachtigen?

- **Voor Falkreath:** je moet de gunsten **Rare Gifts** en **Kill the Bandit Leader** voltooien. Vervolgens kun je land kopen van steward Nenyra.
- **Voor Hjaalmarch:** je moet de missie **Laid to Rest** voltooien. Vervolgens kun je land kopen van steward Aslfur.
- **Voor Dawnstar:** je moet de missie **Waking Nightmare** voltooien en de gunst **Kill the Giant** verlenen. Let op: om deze gunst te kunnen verlenen moet je eerst level 22 of hoger hebben bereikt, en de missie **Waking Nightmare** Daedric hebben voltooid. Vervolgens kun je bij Jarl Skald the Elder terecht om land te kopen.

Dragonborn

Om te beginnen met het verkennen van Solstheim moet je naar de Windhelm-haven reizen en Gjalund Salt-Sage opzoeken, een zeekapitein die je voor een kleine vergoeding misschien wel naar het eiland wil brengen.

De centrale missie van Dragonborn begint kort nadat je van start bent gegaan met de hoofdmissie uit het spel, **The Horn of Jurgen Windcaller**, nadat je voor het eerst met de Greybeards hebt gesproken. Als die missie begonnen is, ontmoet je een groep Cultists die de missiestructuur van Dragonborn met je zullen bespreken.

⚠ Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames

Lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuiprekkings waaraan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn.

Wanneer je een van deze symptomen ondervindt, dien je onmiddellijk de game te staken en een arts te raadplegen. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - het ondervinden van deze aanvallen treedt met meer waarschijnlijkheid op bij kinderen en tieners dan bij volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verminderd door de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen: verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen wanneer je slaperig of moe bent.

Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.

Wat is het PEGI-classificatiesysteem?

Het PEGI-classificatiesysteem beschermt minderjarigen tegen games die niet geschikt zijn voor een bepaalde leeftijd. OPMERKING dit systeem geeft geen informatie over de moeilijkheidsgraad van games. Het PEGI-systeem bestaat uit twee delen, die ouders en anderen die games kopen voor kinderen helpen bij het kiezen van een game die geschikt is voor de leeftijd van de speler. Het eerste deel is een leeftijds categorie:



Het tweede deel bestaat uit pictogrammen die een indicatie geven van het type game-content. Afhankelijk van de game kan er een aantal verschillende pictogrammen worden gebruikt. De leeftijds categorie heeft betrekking op de intensiteit van de game-content. De pictogrammen zijn:



Ga naar <http://www.pegi.info/> en pegionline.eu voor meer informatie.

INHOUDSOPGAVE

Ouderlijk toezicht, installatie en het spel spelen	1
Bediening, hoofdmenu	2
Het gamescherm	3
Kompas, personagemenu	4
Vaardigheden, je vaardigheden verbeteren en een level omhoog gaan	5
Extra's	6
Voorwerpenmenu, favorieten	7
Magiemenu	8
Kaarten en snel reizen	9
Dagboek	10
Dialogen, ruilhandel en huurlingen	10
Vechten	13
Sluipen, zakkenrollen en inbreken	14
Misdad en straf	15
Alchemie	16
Betoveren	17
Smeden	18
Smelten, looien en koken	19
Paarden, huizen, boeken en opbergplekken	20
Garantie, technische ondersteuning en klantenservice	17

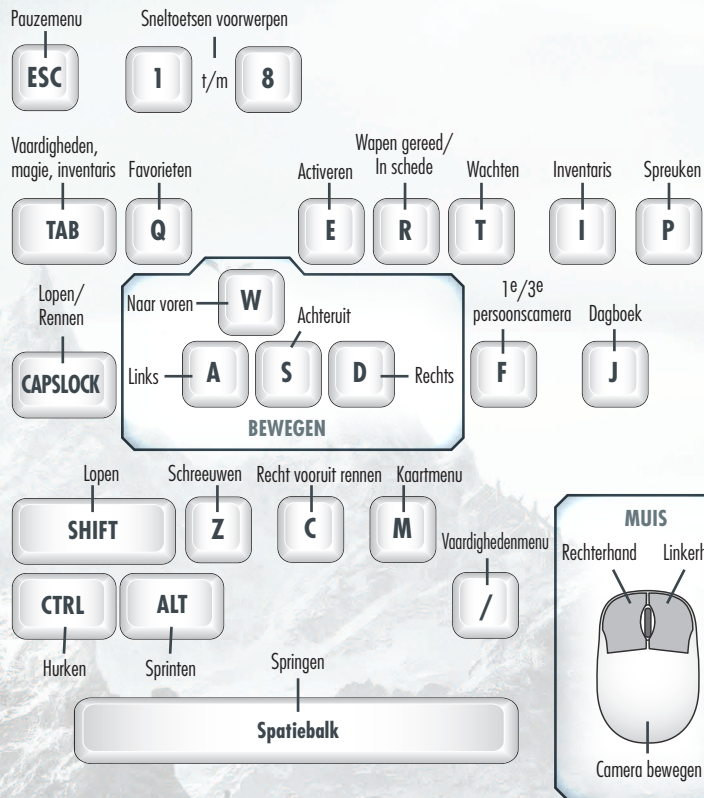
OUDERLIJK TOEZICHT

Met Windows Ouderlijk Toezicht (Vista en Windows 7) kunnen ouders en verzorgers de toegang beperken tot spellen met een leeftijdsclassificatie voor volwassenen. Ook kan ingesteld worden hoe lang er gespeeld mag worden. Ga voor meer informatie naar www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

HET SPEL INSTALLEREN EN SPELEN

Om Skyrim te installeren, plaats je de disk in de speler en start je **setup.exe** op, als dit niet automatisch gebeurt. Volg de instructies op het scherm om het spel te installeren. Als Skyrim geïnstalleerd is, kun je het spel opstarten vanuit het menu Start of door op het pictogram op je bureaublad te dubbelklikken.

BEDIENING



HOOFDMENU

CONTINUE (HERVATTEN)

Speel verder met je meest recente opgeslagen game.

NEW (NIEUW)

Een nieuwe Skyrim-game beginnen.

LOAD (LADEN)

Je kunt kiezen uit een lijst met eerder opgeslagen games.

DOWNLOADABLE CONTENT (DOWNLOADBARE CONTENT)

Bekijk alle downloadbare content die je hebt verkregen voor Skyrim.

CREDITS

Bekijk de credits van Skyrim.

HET GAMESCHERM



1. KOMPAS

Toont richting, locaties en zoektochtmarkeringen.

2. NAAM VAN DOELWIT

De naam van het aangewezen personage en de daarbij behorende gezondheidsbalk.

3. DRAADKRUIS

Helpt je richten op voorwerpen en personages.

4. LINKER- OF RECHTERHAND

Toont je actieve wapen of spreuken. Schilden kunnen alleen worden gebruikt in je linkerhand.

5. FAVORIETEN

Een lijst van de voorwerpen in je inventaris die je hebt gemarkeerd als je favorieten.

6. PIJLEN

Als je een boog hebt geactiveerd, staat hier het aantal beschikbare pijlen.

7. BETOVERINGSENERGIE

Toont de resterende energie van een betoverd wapen.

8. MAGICKA

Het gebruiken van spreuken verbruikt Magicka. Magicka herstelt langzaam met het verstrijken van de tijd; de mate van herstel kan worden vergroot door ras-gebonden krachten of magische voorwerpen. Slapen, wachten of drankjes kunnen je Magicka ook herstellen.

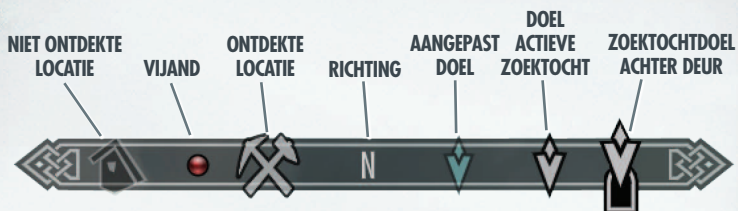
9. GEZONDHEID

De hoeveelheid schade die je kunt incasseren. Slapen, wachten, drankjes, voedsel of spreuken kunnen je gezondheid herstellen.

10. UITHOUDINGSVERMOKEN

Sprinten, krachtige aanvallen en slapen verbruiken uithoudingsvermogen. Uithoudingsvermogen herstelt met het verstrijken van de tijd; ras-gebonden krachten en magische voorwerpen vergroten de mate van herstel. Slapen, wachten, drankjes, voedsel of spreuken kunnen ook helpen het uithoudingsvermogen te herstellen.

KOMPAS



Pictogrammen op het kompas geven belangrijke plekken in de buurt weer, zoals kerkers, steden of boerderijen. Zoektochtmarkeringen geven aan in welke richting de doelen van je actieve zoektocht zich bevinden. De aangepaste zoektochtmarkering geeft aan in welke richting een aangepast doel zich bevindt dat je op de wereldkaart geplaatst hebt.

PERSONAGEMENU



De vier onderdelen van het personagemenu zijn: Magic (magie), Skills (vaardigheden), Items (voorwerpen) en Map (kaart).

Open het personagemenu door **TAB** in te drukken. Druk **W**, **A**, **S**, of **D** of een van de **PULIJSTOETSEN** in om het corresponderende menu te selecteren, druk dan nogmaals dezelfde toets in om het menu te openen. Of houd **W**, **A**, **S**, of **D** of een van de **PULIJSTOETSEN** ingedrukt om snel naar een menu te gaan.

“Zij die keizer worden en de drakenvuren ontsteken, zijn zeker geboren uit draken - het bewijs ligt in het dragen van het amulet en het ontsteken van de vuren. Maar waren zij geboren uit draken en daardoor in staat dit soort dingen te doen, of was het verrichten van die handelingen het bewijs dat de zegen van Akatosh op hen neer daalde? Het enige wat we kunnen zeggen is dat het beide, en geen van beide is - een goddelijk mysterie.”

- Emelene Madrine, het Boek van de uit draken geboren

VAARDIGHEDEN



Het vaardighedenmenu toont het totaal aan vaardigheden van je personage en de Perks (extraatjes). Je ziet ook de naam, het level en het ras van je personage.

VAARDIGHEDEN

Je hebt 18 vaardigheden. Onder elke vaardigheid staat een balk, die aangeeft hoe dicht je bij het verbeteren van die vaardigheid bent. Hoe vaker je een vaardigheid gebruikt, des te sneller zal deze verbeteren.

POSITIEVE/NEGATIEVE INVLOED OP EIGENSCHAP

Je gezondheid, Magicka en uithoudingsvermogen worden onder in het scherm weergegeven. Waarden in rood worden negatief beïnvloed door spreuken, vermogens, krachten of andere uitwerkingen. Waarden in groen worden positief beïnvloed.

VOORTGANGSBALK NAAR HOGER LEVEL

Hoe dicht je bij het verhogen van het level van je personage bent.

VAARDIGHEDEN VERBETEREN EN IN LEVEL OMHOOGGAAN

VAARDIGHEDEN VERBETEREN

Er zijn drie manieren om een vaardigheid te verbeteren:

- Gebruik van een vaardigheid regelmatig. Hoe lager de vaardigheid, des te sneller deze verbetert door gebruik. Hoe hoger de vaardigheid, des te langzamer deze verbetert door gebruik. Je kunt aan de balk in het vaardighedenmenu zien hoe ver je verwijderd bent van het verbeteren van een vaardigheid.
- Train met een ander personage. Je kunt sommige personages betalen om je vaardigheden te verbeteren.
- Zoek een vaardighedenboek. Door het lezen van een vaardighedenboek wordt een bepaalde vaardigheid verbeterd.

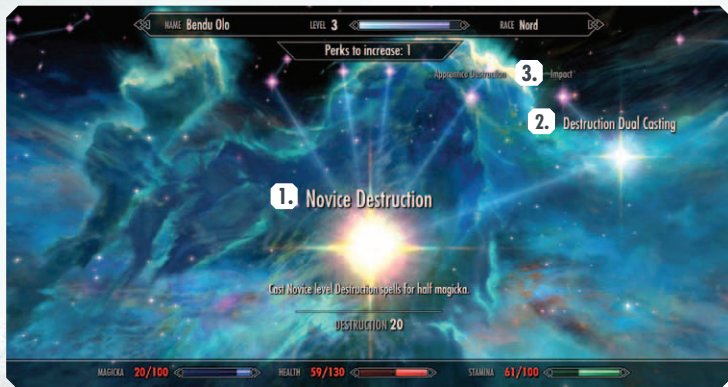
EEN LEVEL OMHOOG GAAN

Om je level te verhogen, moet je een willekeurige combinatie van je vaardigheden meerdere keren verbeteren. Je bereikt sneller een hoger level door vaardigheden met hogere waarden te verbeteren. Je kunt aan de balk in het vaardighedenmenu zien hoe ver je bent verwijderd van het verhogen van je level.

IN LEVEL OMHOOGGAAN

Als je een level omhoog gaat, moet je kiezen of je je gezondheid, Magicka of uithoudingsvermogen wilt verhogen. Je mag ook een extraatje selecteren. Je kunt meteen een extraatje selecteren, of dit voor later bewaren.

EXTRA'S



Perks (extraatjes) zijn speciale vermogens en uitbreidingen van je vaardigheden. Als je een level omhoog gaat, kun je een extraatje kiezen; je kunt er ook voor kiezen dit voor later te bewaren. Om een extraatje te selecteren, moet je voldoen aan de daarvoor benodigde vaardigheid en eventuele andere daarvoor verplichte extra's bezitten. Om bijvoorbeeld Destruction Dual Casting te selecteren, moet je eerst Novice Destruction kiezen.

1. Door jou gekozen extra's (Novice Destruction)
2. Voor jou beschikbare extra's (Destruction Dual Casting)
3. Niet voor jou beschikbare extra's (Impact)

CONJURATION 15 REQUIRES 20

Elk extraatje toont je huidige vaardigheid en de vaardigheid die je nodig hebt om het extraatje te selecteren.



Sommige extra's bestaan uit meerdere fases en die kun je dan ook meerdere malen upgraden.

“De steden van Skyrim vormen het bewijs van het vernuft en de vakmanschap van de Nord. De belangrijkste steden zijn Solitude, residentie van de High King en hoofdstad van de provincie; Windhelm, antiek en geëerd, een juweel in de sneeuw; Markath, uitgebouwd in de rots zelf, in een tijd die in het verleden vergeten is; Riften, genesteld in de gouden schaduwen van het Fall Forest, waar heerlijke vis en honingwijn vandaan komen; en Whiterun, gebouwd rond het voorportaal van Jorrvask, het huis van de nobelste Companions en de vereerde Skyforge.”

— Hrothmund Wolf-Heart, Nords van Skyrim

VOORWERPENMENU



Het voorwerpenmenu toont al je voorwerpen. Je voorwerpen kun je filteren op de volgende categorieën: Alles, wapens, kleding, drankjes, voedsel, ingrediënten, boeken, sleutels en overige.

BEDIENING MENU

A en **D** of **PULTJESTOETS NAAR**

LINKS / RECHTS – Lijsten openen/sluiten

W en **S** of **PULTJESTOETS**

OMHOOG / OMLAAG – Door lijsten bladeren

LINKER / RECHTER MUISKNOP –

Linkerhand/rechterhand uitrusten met wapens

E of **ENTER** – Voorwerp uitrusten / gebruiken / lezen

R – Voorwerp laten vallen

F – Favoriet voorwerp

Carry Weight (draagkracht): Het gewicht dat je kunt meedragen voordat je overbelast raakt. Je maximale draagkracht is gebaseerd op je eigenschap uithoudingsvermogen.

Gold (goud): De hoeveelheid goud die je bezit.

Armor Rating (pantserklasse): De gecombineerde effecten van je fysieke pantser, actieve magische pantser-effecten en relevante Perks (extra's).

Damage (schade): De gecombineerde schade van je huidige wapen of wapens.

FAVORIETEN

In de Voorwerpen- en Magiemenu's kun je je favorieten aangeven door het gewenste wapen, pantser, spreuk of voorwerp te kiezen en dit markeren door **F** in te drukken.

Tijdens de game kun je je lijst met favorieten oproepen met **Q**. Je kunt vervolgens met **W**, **A**, **S**, en **D** of de **PULTJESTOETSEN** door de lijst bladeren. Je kunt met **E** of **ENTER** voorwerpen of spreuken gebruiksklaar maken en gebruiken, en je kunt snel wapens wisselen tussen je linkerhand (**LINKERMUISKNOP**) en rechterhand (**RECHTERMUISKNOP**).

Je kunt ook primaire en secundaire sneltoetsen toewijzen, druk op **F** om naar het Inventaris/Magiemenu te gaan. Houd vervolgens in het Favorietenmenu een van de cijfertoetsen (1 t/m 8) ongeveer één seconde ingedrukt. Druk tijdens het spelen op de toegewezen cijfertoetsen om van voorwerp te wisselen.

MAGIEMENU



SPREUKEN

Succesvol gebruik van spreuken verhoogt je vaardigheden met spreuken binnen die groep. Je kunt nieuwe spreuken kopen bij verkopers of ze leren uit spreukenboeken die je in de wereld vindt.

KRACHTEN

Druk op **Z** om een kracht te gebruiken, die je in bezit hebt. Elk ras begint met een unieke kracht. In de loop van je avontuur kun je extra krachten krijgen. Je kunt maar met één kracht tegelijk zijn uitgerust en de meeste krachten kunnen maar één keer per dag worden gebruikt.

SCHREEUWEN

Schreeuwen zijn speciale combinaties van drakentaal die krachtige effecten hebben. Druk op **Z** om een schreeuw te gebruiken, die je in bezit hebt. Hoe langer je de knop ingedrukt houdt, des te meer woorden van een schreeuw worden gebruikt en hoe krachtiger de schreeuw. Je kunt slechts met één kracht of schreeuw tegelijk zijn uitgerust.

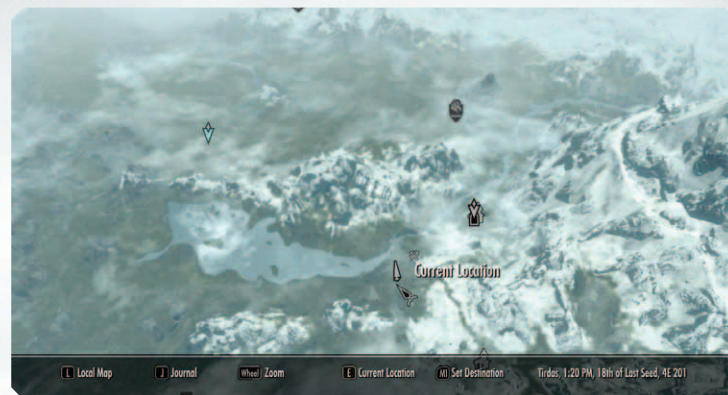
Na het gebruiken van een schreeuw moet je wachten voordat je opnieuw kunt schreeuwen. Je kompas knippert tijdens het opladen. Als je kompas niet meer knippert, kunt je weer schreeuwen.

De afzonderlijke woorden van iedere schreeuw moeten worden geleerd door het vinden van woordmuren in de wereld. Nadat je een woord hebt geleerd, moet je dit ontgrendelen met een drakenziel voordat je het kunt gebruiken. Drakenzielen worden geabsorbeerd door draken te doden.

“Veel te vaak zien edele bezoekers uit Cyrodiil weinig meer van Skyrim dan het uitzicht vanuit hun rijtuig. Zeker, deze ruwe, onbeschaafde provincie is verre van gastvrij, maar het is ook een plek vol woeste, wilde schoonheid, met schitterende vergezichten en inspirerende natuurwonderen die wachten op hen die willen vinden en beschaafd genoeg zijn deze echt te waarderen.”

– Marcus Carvain, *Skyrim voor 5 munten per dag*

KAARTEN EN SNEL REIZEN



WERELDKAART

De wereldkaart toont de hele provincie Skyrim. Ga met de muis over de pictogrammen om informatie te zien over locaties in de wereld. Gebruik de **MUIS** om over de kaart te bewegen, het **MUISWIEL** om in en uit te zoomen en **E** om de kaart weer te centreren op je huidige positie. Je kunt de lokale kaart bekijken, die de onmiddellijke omgeving laat zien, door **L** in te drukken.



Jouw positie: de pijl toont je positie op de kaart en de richting waarin je kijkt.



Doel(en) van de zoektocht: de doelen van je actieve zoektocht worden bepaald door de actieve zoektochten.



Aangepast doelwit: deze markering plaats je door op een locatie op de kaart te klikken.

SNEL REIZEN

Klik op een locatie op de kaart om er snel naar toe te reizen. Je kunt niet snel reizen vanuit gebouwen of terwijl je in gevecht bent. Tijdens snel reizen verstrijkt de tijd sneller, afhankelijk van hoe ver je reist. Als je een paard hebt, komt dat mee tijdens het snel reizen. Als je naar steden reist, zal je paard in de dichtstbijzijnde stal worden geplaatst.



Helgen

Ontdekte locatie: Je kunt oplichtende markeringen selecteren om snel te reizen.



Whiterun

Bekende locatie: Donkere markeringen zijn je bekend, maar je kunt ze pas selecteren om snel naar toe te reizen nadat je er een keer bent geweest.

DAGBOEK

Druk op **J** om je dagboek te openen. Klik op de menukoppertjes om toegang te krijgen tot Quests (zoektochten), Stats (statistieken) en de System (systeem)menu's.

ZOEKTOCHTEN

Om een zoektocht als actief te markeren, selecteer je deze en druk je op **ENTER**. Het activeren van een zoektocht voegt een of meerdere doelen voor een zoektocht toe aan je kompas, je wereldkaart en je lokale kaart.

De categorie Overige bevat bijzondere doelstellingen die kunnen leiden tot nieuwe zoektochten, locaties en beloningen.

OP DE KAART TONEN

Druk op **M** om het doel van de zoektocht op je wereldkaart te tonen.

ALGEMENE STATISTIEKEN

Algemene statistieken toont informatie over de vorderingen van je personage in het spel.

SYSTEMEMENU

SAVE (OPSLAAN)

Sla de game op elk gewenst moment handmatig op.

LOAD (LADEN)

Selecteer uit een lijst met eerder opgeslagen spellen.

INSTELLINGEN

GAMEPLAY

In dit menu kun je de opties Game difficulty (moeilijkheidsgraad van de game - hoe moeilijk de gevechten zijn), Look Sensitivity (kijkgevoeligheid), Invert the Y axis (Y-as omkeren), Autosave settings (instellingen voor automatisch opslaan) en Vibration (vibratie) aanpassen.

DISPLAY (BEELDSCHERM)

In dit menu kun je de Brightness (helderheid) en HUD Opacity (HUD-transparantie) aanpassen. Je kunt ook het draadkruis, ondertiteling van dialogen en algemene ondertiteling aan/uit zetten.



AUDIO (GELUID)

Gebruik dit menu om het volume aan te passen.

CONTROLS (BEDIENING)

In dit menu kun je de configuratie van de gamecontroller aanpassen.

HELP

Dit menu biedt extra instructies over hoe het spel te spelen.

QUIT (STOPPEN)

Terug naar het hoofdmenu.

DIALOGEN, RUILHANDEL EN HUURLINGEN



DIALOGEN

Druk op **E** om met iemand te praten. Om een gesprek te beëindigen, druk je op **TAB**.

1. Naam van personage
2. Onderwerpen die je niet hebt besproken
3. Onderwerpen die je hebt besproken

DIALOGOPTIES

De lijst met onderwerpen die je met deze persoon kunt bespreken. Soms moet je omlaag scrollen om aanvullende opties te zien. Het vragen naar bepaalde onderwerpen kan aanvullende dialoogopties opleveren. Lichtgekleurde dialoogopties geven onderwerpen aan die je nog niet hebt besproken. Donkergekleurde dialoogopties geven aan dat je dit onderwerp al hebt besproken, hoewel er binnen dit onderwerp misschien nog andere onderwerpen zijn te bespreken.

Soms moet je informatie verkrijgen van een personage. Er zullen ook speciale dialoogopties verschijnen, waaronder:

Persuade (overtuigen): Overtuig een personage door alleen te praten om je iets te vertellen. Een hogere vaardigheid in Speech (spreken) geeft meer kans dat je iemand kunt overtuigen.

Intimidate (intimideren): Beweeg een personage met enige aandrang om te praten. Het succes hangt af van je vaardigheid en level in Speech (spreken).

Bribe (omkopen): Overtuig iemand om te praten met behulp van een bedrag aan goud.

Brawl (vechtpartij): Ga een vuistgevecht aan met het personage. Als je wint, krijg je de informatie die je nodig hebt. Jullie kunnen geen van beiden sterven tijdens een vuistgevecht, maar als je een wapen gebruikt, zal de vechtpartij overgaan in een gevecht, met de daarbij behorende criminaliteit.

VAARDIGHEIDSTRAINING

Tegen betaling kunnen sommige personages je trainen om je vaardigheden te verbeteren. Slechts een beperkt aantal personages is in staat om je vaardigheden te leren en nog minder kunnen vaardigheden op hogere niveaus aan je leren.



RUILHANDEL

Als je ruilhandel wilt doen, krijg je zowel je eigen inventaris als die van de verkoper te zien. Voorwerpen boven de streep zijn van de verkoper; voorwerpen onder de streep zijn van jou.

Selecteer een of meer voorwerpen die je van de ander wilt kopen. Je kunt ook iets verkopen aan de verkoper door het desbetreffende voorwerp in je inventaris te selecteren. Verkopers kopen alleen voorwerpen van de soort die ze verkopen, dus niet al je voorwerpen worden weergegeven.

De prijzen waartegen je voorwerpen koopt en verkoopt, hangt af van je vaardigheid Speech (spreken) en extra's. Handeldrijven verbetert je vaardigheid Speech (spreken).

HUURLINGEN EN VRIENDEN

In de kroegen in de wereld vind je huurlingen die je kunt inhuren om met je mee te vechten. Elke huurling heeft zijn eigen gevechtsspecialiteit en je kunt ze opdrachten geven. Ze kunnen ook voorwerpen voor je dragen.

Soms vinden vrienden het goed dat je bij wijze van cadeau voorwerpen uit hun inventaris haalt. Ze kunnen je ook op je reis vergezellen. Soms kun je hen ook iets cadeau geven.

BEVELEN GEVEN AAN VOLGELINGEN

Wijs een volgeling aan en houd **E** ingedrukt om de commandomodus te activeren. Je kunt je volgelingen dan opdragen:

- **Op een bepaalde plek te wachten**
- **Een voorwerp te gebruiken in de wereld, zoals een schakelaar of een stoel**
- **Een vijand aan te vallen**
- **Een gesloten deur of opbergplek te openen**
- **Voorwerpen in de wereld op te rapen**

Je kunt niet alle volgelingen bevelen geven en sommige zijn misschien niet in staat om bepaalde opdrachten uit te voeren. Denk eraan dat de bewakers jou verantwoordelijk houden voor misdaden die je volgelingen plegen.

VECHTEN

Skyrim is een gevaarlijke plaats, zelfs voor de meest ervaren avonturier. Het leren van essentiële gevechtstechnieken is vereist om te overleven.

WAPENS

Er zijn allerlei soorten wapens in Skyrim. De schade die je aanricht hangt af van het wapen zelf, je vaardigheden en alle relevante Perks (extraatjes). Het duurt langer om met zwaardere wapens te zwaaien en ze kunnen in de loop der tijd minder schade toebrengen dan een sneller wapen. Zwaardere wapens vertragen je ook tijdens het bewegen.

HANDGEMEENAANVALLEN

Er zijn twee soorten aanvallen: standaardaanvallen en krachtige aanvallen. Standaardaanvallen zijn snel, maar richten minder schade aan; krachtige aanvallen zijn langzaam, maar richten meer schade aan. Druk de **LINKER MUISKNOP** in om een standaardaanval uit te voeren. Voor een krachtige aanval houd je de **LINKER MUISKNOP** ingedrukt.

BOOGSCHieten

Houd de **LINKER MUISKNOP** ingedrukt om de pees maximaal te spannen. Laat vervolgens de **LINKER MUISKNOP** los om de pijl af te schieten. Het duurt even om de boog voldoende te spannen voor een volledige aanval. Je kunt Perks (extraatjes) kiezen in de categorie Marksman (scherpschutter) om vaardigheden te krijgen als inzoomen met je boog.

EENHANDIGE EN TWEEHANDIGE WAPENS

Bepaalde wapens, zoals dolken, zwaarden, knoetsen en oorlogsbijlen, zijn eenhandige wapens en kunnen worden gebruikt in combinatie met een schild of een ander wapen. Voor andere wapens, zoals strijdbijlen, slagzwaarden en strijdhamers, heb je twee handen nodig en deze kunnen niet worden gebruikt in combinatie met een schild of een ander wapen. Tweehandige wapens zijn trager maar richten meer schade aan.

BLOKKEREN

Houd de **RECHTER MUISKNOP** ingedrukt om te blokkeren. Blokkeren met een schild of een wapen vermindert de schade die je incasseert. Blokkeren met een schild is effectiever dan met een wapen. Houd de **RECHTER MUISKNOP** ingedrukt en druk de **LINKER MUISKNOP** kort in om een zet uit te delen. Een zet kan de tegenstander aan het wankelen brengen, zodat je een opening krijgt om een aanval te plaatsen. Je kunt geen zet uitdelen als je uithoudingsvermogen laag is.

PANTSER

Elk stuk pantser dat je draagt, verbetert je algemene bescherming, of armor rating. Hoe hoger je armor rating, des te beter je beschermd bent. De hoeveelheid bescherming die je pantser geeft hangt af van het pantser zelf, je vaardigheid met dat type pantser en alle relevante Perks (extraatjes) die je hebt geselecteerd.

OVERGAVE

Als je in gevecht raakt met een vriend of een bewaker, dan kun je jezelf overgeven door je wapen op te bergen. Als je tegenstander dat wil, zal hij stoppen met vechten.

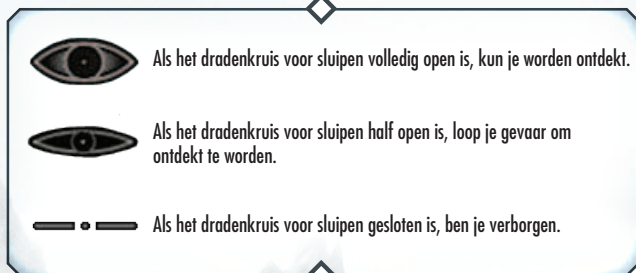
“Blokkeer, plaats een tegenstoot, geef een zet! Raak ze als ze op de grond liggen! Zij tonen geen genade, dus waarom zou jij dat wel doen? Bij vechten draait het om de aanval, om het vroeg aanpakken van je vijand en nooit opgeven.”

— Eduardo Corvus, Doden voordat je gedood wordt

SLUIPEN, ZAKKENROLLEN EN INBREKEN

SLUIPEN

Met **CTRL-LINKS** zet je sluipen aan en uit. Door te sluipen kun je zakkenrollen en stiekeme, krachtige aanvallen uitvoeren. Je stealthstatus wordt weergegeven als je hurkt:



Als het oog volledig open is en het dradenkruis "DETECTED" (ontdekt) toont, dan ben je ontdekt door een vijand in de buurt die op het punt staat de aanval te openen. Als het oog volledig gesloten is en het dradenkruis "HIDDEN" (verborgen) toont, zijn alle vijanden in de omgeving je uit het oog verloren en stoppen ze met zoeken.

Hoe efficiënt je sluipt, wordt beïnvloed door vele factoren:

- **Je vaardigheid sluipen helpt je alleen als je gehurkt bent.** Hoe hoger je vaardigheid sluipen, des te makkelijker het is om onontdekt te blijven. Verbeter je vaardigheid sluipen door met succes heimelijke aanvallen uit te voeren, of binnen het bereik van een doel te sluipen. Er zijn diverse extra's voor sluipen die je aanvullende bonussen voor stealth geven.
- **Line of sight (zichtlijn):** Een vijand kan je veel slechter ontdekken als hij je niet kan zien.
- **Darkness (duisternis):** In donkere gebieden ben je slechter zichtbaar.
- **Movement (beweging):** Je bent het moeilijkst te ontdekken als je niet beweegt en het makkelijkste als je rent.
- **Sound (geluid):** Tweehandige wapens maken het meeste lawaai. Eenhandige wapens zijn stiller, dolken en bogen zijn geruisloos. Het gebruiken van spreuken zorgt voor zowel geluid als licht. Zwaarder pantser maakt meer lawaai als je beweegt.

Het aanvallen van een vijand die jou niet heeft ontdekt, geeft je een schadebonus. Hoeveel dat is, is afhankelijk van het wapen en kan worden verhoogd door extra's.

Vijanden reageren op geluiden in de omgeving, zoals de inslag van pijlen of het afgaan van valstrikken. Soms kun je hier gebruik van maken om een vijand weg te lokken van zijn positie.

ZAKKENROLLEN

Je moet sluipen om te kunnen zakkenrollen. Benader het doel en activeer het om de inventaris ervan te openen. Selecteer het voorwerp dat je wilt stelen, of een voorwerp uit jouw inventaris dat je op hem wilt planten. Als je slaagt, wordt het voorwerp toegevoegd aan je inventaris. Als je wordt ontdekt tijdens het zakkenrollen, word je aangegeven zonder dat je het voorwerp bemachtigt.

Hoe hoger je Pickpocket (zakkenroller)-vaardigheid, des te kleiner de kans dat je betrapt wordt. Alleen kijken naar de inventaris van een personage is geen misdaad.

INBREKEN



Druk op **A** en **D** om het slot te draaien en gebruik de **MUIS** om het inbreekgereedschap te draaien. Hoe dichter het inbreekgereedschap bij de juiste positie is als je het draait, des te verder draait de cilinder van het slot voordat het gereedschap breekt. Alleen wanneer het inbreekgereedschap in de juiste positie is, zal het slot volledig draaien en open gaan.

MISDAAD EN STRAF

MISDAAD, PREMIES EN DE GEVANGENIS

Onderstaande acties worden beschouwd als misdaden en worden gerapporteerd als je betrapt wordt: Voorwerpen of paarden stelen, zakkenrollen, een slot openbreken, verboden terrein betreden, een gevecht beginnen (zelfverdediging is geen misdaad) of het doden van een vreedzaam personage.

Als er een misdrijf wordt gemeld, wordt een Bounty (premie) op je hoofd gezet voor de stad of het dorp waarin je je bevindt. De hoogte van de premie is afhankelijk van de ernst van de begane misdaad.

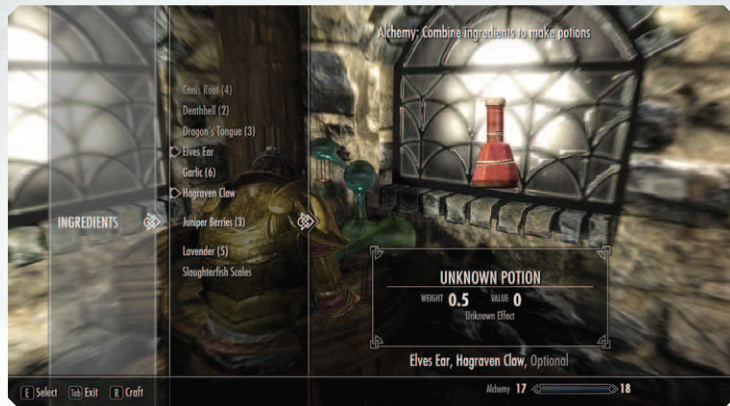
Iedereen die ziet dat je een misdaad begaat, wordt een getuige. Als je erin slaagt om vlak na het begaan van een misdaad alle getuigen uit de weg te ruimen, krijg je geen prijs op je hoofd.

Als er een premie op je hoofd staat, zullen wachters op je af komen en je arresteren. Als je vlucht, komen ze achter je aan. Als je ontsnapt naar een andere stad of gemeente waar geen premie op je hoofd staat, zullen de wachters daar je negeren.

Als je gevangen genomen wordt door de wachters, heb je meestal de volgende opties:

- **Betaal de prijs die op je hoofd staat om uit de gevangenis te blijven.** Alle gestolen voorwerpen in je inventaris worden verwijderd, inclusief voorwerpen die je ongemerkt had gestolen.
- **Verzet plegen tegen je arrestatie.** Als je verzet pleegt, vallen de wachters je aan. Als je ontsnapt, blijft de premie in de betreffende stad of het dorp op je hoofd staan en als je terugkeert, zullen de wachters proberen je te arresteren. Als je jezelf overgeeft door je zwaard in de schede te steken, kunnen de bewakers, afhankelijk van je reputatie, stoppen je aan te vallen. Maar je wordt dan wel gewoon gearresteerd.
- **Ga naar de gevangenis en ontloop de boete.** Als je naar de gevangenis gaat, kun je proberen het slot van je cel te openen om ongemerkt te ontsnappen. Activeer het bed in je cel om je tijd uit te dienen. Als je straf er op zit, verschijn je weer buiten. Je voortgang wat betreft het opwaarderen van vaardigheden gaat verloren, afhankelijk van hoe lang je straf is.

ALCHEMIE



Overal in Skyrim zijn alchemistische ingrediënten te vinden. Drinkjes en vergiften worden gemaakt door bij Alchemy Workbenches (alchemistische werkbanken) ingrediënten die een gemeenschappelijke uitwerking bezitten, met elkaar te mengen. Je personage kan drankjes gebruiken om positieve effecten te verkrijgen. Vergif wordt toegepast op je wapens om deze extra schade te laten aanrichten.

Hoe hoger je vaardigheid Alchemy (alchemie), des te krachtiger de drankjes en gifstoffen zijn die je kunt maken. Je vaardigheid Alchemy (alchemie) wordt verbeterd door het eten van ingrediënten en het maken van drankjes en vergiften.

Alle ingrediënten hebben vier verschillende uitwerkingen. Ontdek de eerste uitwerking door het ingrediënt te eten en experimenteer met het combineren van ingrediënten om de overige uitwerkingen te ontdekken. Als een drankje of een vergif mislukt, hadden de ingrediënten geen gemeenschappelijke uitwerkingen. Je kunt ook Perks (extraatjes) verdienen, waarmee je meer uitwerkingen kunt ontdekken door een ingrediënt te eten.

“De trol mag dan dood zijn, maar je werk is nog niet klaar. Laat de vlammen uitdoven en onderzoek daarna het lijk van de trol. Als je geluk hebt, vind je wat vetresten die een goede prijs zullen opleveren in de apotheek. Trouwens, als je zelf aanleg hebt voor alchemie, dan kun je het vet koken voor gebruik in allerlei drankjes en tonicums.”

— Finn, Trolle doden

BETOVEREN



Betoveren is de kunst van het toepassen van magische effecten op pantser en wapens. Voor het maken van een betovert voorwerp, heb je een nodig: een geleerde betovering, een gevulde zielelsteen en een niet betovert voorwerp dat je kunt gebruiken. Hoe hoger je vaardigheid Enchantment (betoveren), des te beter het betoverde voorwerp.

Je leert betoveringen door betoverde voorwerpen te vernietigen. Breng betoverde voorwerpen naar een Arcane Enchanter om ze te vernietigen.



Je kunt gevulde zielelstenen in de wereld vinden of ze maken met behulp van de spreuk Soul Trap (zielevel) om de ziel van een wezen te vangen in een lege zielelsteen.

Sommige betoveringen kunnen alleen aan wapens worden gekoppeld, terwijl andere alleen kunnen worden gebruikt met gedragen voorwerpen of items, of bepaalde soorten gedragen voorwerpen. Betoverde wapens verbruiken met elke treffer energie en moeten weer worden opgeladen. De krachtbalk en de grootte van de ziel in de zielelsteen bepaalt hoeveel zielsenergie het betoverde wapen kan bevatten.

Betoveringen door gedragen voorwerpen zijn permanent en hoeven niet te worden opgeladen.

SMEDERIJ



Gebruik smederijen om nieuwe wapens en pantser te maken. Hoe hoger je Smithing (smeed)-vaardigheid, des te betere wapens en pantsers je kunt smeden. Verbeter je vaardigheid Smithing (smeden) door het creëren of verbeteren van wapens, pantser, training of het lezen van vaardighedenboeken.

Om wapens en pantser te maken heb je componenten nodig als ijzer of staal. Deze kun je vinden in de wereld, evenals de kennis hoe je een voorwerp moet maken. Om nieuwe wapen- en pantserrecepten te ontgrendelen, selecteer je Perks (extra's) in de groep Smithing (smeed)-vaardigheden.

Grindstones (slijpstenen): De slijpsteen verhoogt de schade die wapens aanrichten. Om een wapen te slijpen moet je het daarvoor benodigde materiaal hebben. De mate van verbetering hangt af van je vaardigheid Smithing (smeden) en de extra's.



Workbenches (werkbanken): Gebruik werkbanken om armor rating van een voorwerp te verbeteren. Je hebt componenten nodig om je pantser te upgraden. De mate van verbetering hangt af van je vaardigheid Smithing (smeden) en de extra's.



SMELTEN, LOOIEN EN KOKEN



SMELTEN

Ruw erts kan overal in de wereld worden gevonden, voornamelijk in mijnen. Je kunt dit erts bij een smelterij omsmelten tot metalen baren die nodig zijn om wapens en pantser te smeden.



LOOIEN

Op looirekken worden dierenhuiden gedroogd tot ruw leer. Hoe groter het dier, des te meer leer een huid zal opleveren. Ruw leer wordt in reepjes gesneden. De reepjes worden gebruikt als componenten voor het maken van pantser en wapens.



KOKEN

In kookpotten kun je diverse soorten voedsel bereiden dat verschillende tijdelijke uitwerkingen heeft. Elk recept vereist specifieke culinaire ingrediënten die je overal in Skyrim kunt vinden.

PAARDEN, HUIZEN, BOEKEN EN OPBERGPLEKKEN



PAARDEN

Loop naar het zadel en druk op **E** om een paard te berijden. Houd **ALT-LINKS** ingedrukt om te galopperen. Druk op **E** tijdens het rijden om af te stijgen. Bezoek de stallen buiten de grote steden om een paard te kopen. Wanneer je snel naar een stad reist, blijft je paard op je wachten bij de plaatselijke stal buiten de stadspoorten.

HUIZEN TE KOOP

In elke grote stad zijn huizen te koop. Nadat je een huis hebt gekocht, kun je dit inrichten. Praat met de rentmeester van Jarl in elke grote stad voor meer informatie.

BOEKEN EN ANDERE DOCUMENTEN

Als je een boek of document activeert, kun je het lezen. Daarna kun je het met **TAB** terugzetten of het met **E** meenemen. Met **A** en **D** kun je door een boek bladeren.

Als je een vaardighedenboek voor de eerste keer leest, verbeteren je vaardigheden. Spreukenboeken leren je spreuken en ze worden verbruikt als je ze leest.

OPBERGPLEKKEN

Opbergplekken zijn kisten, kratten, vaten, dressoirs, dozen, dode lichamen of wezens en nog veel meer. Druk op **A** om een opbergplek te openen. Als de tekst **OPEN** in rood wordt weergegeven, zijn de voorwerpen het eigendom van iemand anders.

WAARSCHUWING! Laat geen dingen achter in opbergplekken die niet van jou zijn! Als je later terugkomt, zijn ze waarschijnlijk verdwenen. Het kopen van een huis is één manier om in bezit te komen van opbergplekken.

GARANTIE

ZeniMax Europe Limited garandeert de oorspronkelijke koper van deze computerprogrammatuur dat de bij dit product geleverde disc/cartridge gedurende de eerste 90 dagen van de eigendomsoverdracht geen gebrek zal vertonen. In dat geval dient u in eerste instantie het gebrekkige product te retourneren aan het verkooppunt, samen met enig aankoopbewijs. Indien dit om wat voor reden dan ook niet mogelijk is, dient u het product te retourneren aan ZeniMax Europe Limited op het hieronder vermelde adres, samen met enig aankoopbewijs, het verkooppunt, een verklaring die het gebrek omschrijft plus de originele verpakking indien u die nog heeft. ZeniMax Europe Ltd zal de verzendkosten van geretourneerde gebrekkige producten vergoeden. Deze garantie geldt in aanvulling op uw bestaande wettelijke rechten en tast die rechten niet aan, en uw wettelijke rechten worden op geen enkele manier beperkt of aangetast door deze garantie. Als u nader advies over uw wettelijke rechten wilt inwinnen adviseren wij u contact op te nemen met de Consumentenautoriteit, een consumentenorganisatie of een juridisch adviseur.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark - 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Verenigd Koninkrijk

KLANTENSERVICE EN TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Bel voor klantenservice en technische ondersteuning in het Engels naar +44 203 0270982 tussen 9.00 en 20.00 uur op maandag tot vrijdag, openbare feestdagen uitgezonderd, of van 10.00 tot 18.00 uur op zaterdag of ga naar **www.bethsoft.com**. Stuur voor garantieclaims de speldisc aan ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Verenigd Koninkrijk, met een aankoopbewijs waarop de datum wordt vermeld, het productnummer, een korte omschrijving van de fout of defect en een retouradres.



Bethesda

ZeniMax
EUROPE LTD.

The Elder Scrolls® V: Skyrim™ © 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Uses Havok™. © Copyright 1999-2011. Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Scaleform GFX © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. FaceGen from Singular Inversions Inc. FaceFX Software used for facial animation. ©2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. Windows, de Windows-startknop, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE en de Xbox-logo's zijn handelsmerken van de Microsoft bedrijvengroep en "Games for Windows" en de Windows-startknop worden gebruikt onder licentie van Microsoft.

MAN-44415-DUT