



Games
for Windows®

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™



Bethesda

ADD-ON-INHALTE SPIELEN

Der Add-on-Inhalt steht Ihnen zur Verfügung, sobald ein neues oder gespeichertes Spiel gestartet wird. Wenn Sie bereits Skyrim gespielt haben, erscheinen Ihre Spielstände in den Laden/Speichern-Menüs, sodass Sie mit Ihrem bestehenden Charakter fortfahren können.

Dawnguard

Sobald Ihr Charakter Stufe 10 oder höher erreicht hat, hören Sie von Wachsoldaten in den großen Städten Gerüchte über einen uralten Orden von Vampirjägern namens Dämmerwacht. Hat Ihr Charakter Stufe 10 noch nicht erreicht oder möchten Sie die Dämmerwacht auf eigene Faust finden, begeben Sie sich im Südosten von Rifton auf die Suche nach ihrem Hauptquartier.

Hearthfire

Wenn Sie bereits Aufgaben für die Jarl von Falkenring, Hjaalmarsch oder Dämmerstern erfüllt und deren Vertrauen gewonnen haben, erhalten Sie vom Vogt der jeweiligen Stadt einen Brief, in dem steht, dass Sie jetzt Land kaufen können. Sie müssen diesen Brief besitzen, um Land erwerben zu können. Sie erhalten ein Nebenziel sowie ein Questziel, das auf den Vogt oder die entsprechende Instanz des betreffenden Fürstentums hinweist.

Wenn Sie das Vertrauen der Jarl noch nicht gewonnen haben, wird Ihnen von einem Kurier ein Brief überbracht, sobald Ihr Charakter Stufe 9 oder höher erreicht hat. In dem Brief wird Ihr Charakter dazu aufgefordert, den Jarl einen Besuch abzustatten, um mehr über die Vorteile einer Zusammenarbeit und die Möglichkeit des Landerwerbs zu erfahren. Sollte Ihr Charakter bereits die 9. Stufe oder höher erreicht haben, wenn Sie Hearthfire zum ersten Mal installieren, erhalten Sie von einem Kurier einen Brief, sobald Sie eine Stadt oder Siedlung betreten.

Wie lauten die speziellen Bedingungen, um Land in den jeweiligen Fürstentümern erwerben zu können?

- **Für Falkenring:** Sie müssen den Gefallen **“Seltene Geschenke”** und den Gefallen **“Töte den Banditenanführer”** erfüllen. Anschließend können Sie von Vogt Nanya Land erwerben.
- **Für Hjaalmarsch:** Sie müssen die Quest **“Die letzte Ruhe”** abschließen. Anschließend können Sie von Vogt Aslfur Land erwerben.
- **Für Dämmerstern:** Sie müssen die Quest **“Ein lebendiger Albtraum”** abschließen und den Gefallen **“Töte den Riesen”** erfüllen. Bitte beachten Sie, dass bei diesem Gefallen Ihr Charakter als Voraussetzung mindestens Stufe 22 besitzen und zuvor **“Ein lebendiger Albtraum”** abgeschlossen haben muss. Anschließend können Sie von Jarl Skald dem Älteren Land erwerben.

Dragonborn

Um nach Solstheim reisen zu können, begeben Sie sich in den Hafen von Windhelm und suchen Sie Gjalund Salz-Weiser auf, einen Schiffskapitän, der sich bereit erklärt, Sie gegen eine geringe Bezahlung zur Insel mitzunehmen.

Die Hauptquest von Dragonborn beginnt kurz nachdem Sie die Quest **“Das Horn von Jurgen Windrufer”** im Hauptspiel gestartet und das erste Mal mit den Graubärten gesprochen haben. Nachdem Sie diese Quest angefangen haben, werden Sie schon bald einer Gruppe von Kultisten über den Weg laufen, die über die Dragonborn-Questreihe spricht.

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

INHALTSVERZEICHNIS

- Jugendschutz, Installation & Spiel starten 1**
- Spielsteuerung & Hauptmenü 2**
- Der Spielbildschirm 3**
- Kompass & Charaktermenü 4**
- Fertigkeiten, Fertikeitsverbesserung und Charakterstufenaufstieg. . . 5**
- Talente 6**
- Gegenstandsmenü & Favoriten 7**
- Magiemenü 8**
- Karten und Schnelles Reisen. 9**
- Tagebuch 10**
- Dialoge, Handeln und Tagelöhner 11**
- Kampf 13**
- Schleichen, Taschendiebstahl und Schlossknacken 14**
- Verbrechen und deren Bestrafung 15**
- Alchemie 16**
- Verzauberung. 17**
- Schmiedekunst 18**
- Schmelzen, Gerben und Kochen 19**
- Pferde, Häuser, Bücher und Behältnisse 20**
- Garantiebestimmungen, Technischer Kundendienst 21**

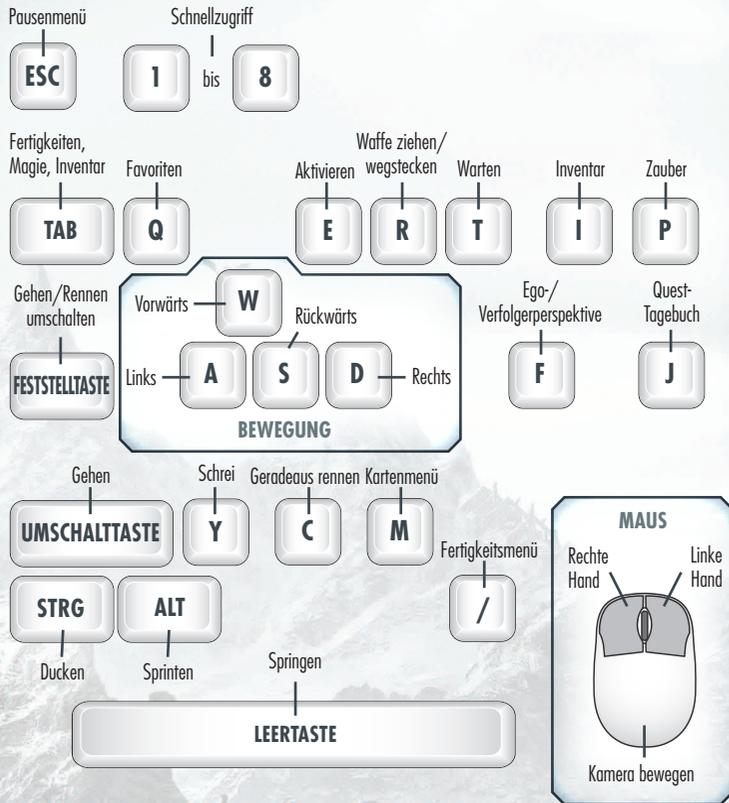
JUGENDSCHUTZ

Die in Windows Vista und Windows 7 integrierte Jugendschutzfunktion ermöglicht es Eltern und Erziehungsberechtigten, die Nutzung von Spielen anhand der Altersfreigabe zu regeln, und die Spielzeit zu beschränken. Weitere Informationen finden Sie unter www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

INSTALLATION & SPIEL STARTEN

Um Skyrim zu installieren, legen Sie Ihre Skyrim-Disc ein und führen Sie setup.exe aus, sofern die Installation nicht automatisch startet. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm, um das Spiel zu installieren. Nachdem Sie Skyrim installiert haben, starten Sie es vom Startmenü aus oder per Doppelklick auf das Symbol auf Ihrem Desktop.

SPIELSTEUERUNG



HAUPTMENÜ

FORTFAHREN

Setzen Sie Ihr zuletzt gespeichertes Spiel fort.

NEU

Starten Sie ein neues Skyrim-Abenteuer.

LADEN

Hier können Sie zuvor gespeicherte Spielstände aus einer Liste auswählen.

HERUNTERLADBARE INHALTE

Hier können Sie sich alle herunterladbaren Inhalte für Skyrim ansehen, die Sie erworben haben.

MITWIRKENDE

Sehen Sie sich eine Liste der Entwickler von Skyrim an.

DER SPIELBILDSCHIRM



1. KOMPASS

Zeigt Richtung, Orte und Quest-Markierungen an.

2. NAME DES ZIELS

Hier wird der Name des erfassten Charakters mit dazugehörigem Gesundheitsbalken angezeigt.

3. ZIELHILFE

Hilft Ihnen beim Erfassen von Gegenständen und Charakteren.

4. LINKE ODER RECHTE HAND

Zeigt Ihre aktiven Waffen oder Zauber. Schilde können nur in der linken Hand ausgerüstet werden.

5. FAVORITEN

Eine Liste der Gegenstände im Inventar, die Sie als Ihre Favoriten ausgewählt haben.

6. PFEILANZAHL

Bei einem ausgerüsteten Bogen sehen Sie hier die Anzahl der Pfeile.

7. VERZAUBERUNGSLADUNG

Zeigt die verbleibende Ladung einer verzauberten Waffe.

8. MAGICKA

Das Wirken von Zaubern kostet Magicka, die sich langsam von selbst regeneriert. Die Regenerationsgeschwindigkeit können Sie durch die etwaige Kräfte Ihrer Rasse oder verzauberte Gegenstände erhöhen. Schlafen, Warten oder Tränke stellen Magicka ebenfalls wieder her.

9. GESUNDHEIT

Die Menge an Schaden, die Sie einstecken können. Schlafen, Warten, Tränke, Essen oder Zauber stellen Ihre Gesundheit wieder her.

10. AUSDAUER

Sprinten, mächtige Angriffe und Gegenangriffe verbrauchen Ausdauer. Ausdauer regeneriert sich langsam wieder von selbst; etwaige Kräfte Ihrer Rasse oder verzauberte Gegenstände können die Regenerationsgeschwindigkeit erhöhen. Schlafen, Warten, Tränke, Essen oder Zauber unterstützen die Regeneration ebenfalls.

KOMPASS



Auf dem Kompass zeigen Symbole interessante Orte an, die sich in der Nähe befinden, darunter Dungeons, Städte oder Bauernhöfe. Questziel-Markierungen zeigen die Richtung Ihrer aktiven Quests an. Ihre eigene Questziel-Markierung weist in die Richtung des Ortes, den Sie auf der Weltkarte bestimmen haben.

CHARAKTERMENÜ



Es gibt vier Hauptbereiche in Ihrem Charaktermenü: Magie, Fertigkeiten, Gegenstände und Karte.

Sie können das Charaktermenü öffnen, indem Sie **TAB** drücken. Tippen Sie **WASD** oder die gewünschte **PFEILTASTE** an, um das entsprechende Menü auszuwählen und tippen Sie erneut in dieselbe Richtung, um das Menü zu öffnen. Oder halten Sie **WASD** oder die gewünschte **PFEILTASTE** gedrückt, um in ein Menü zu springen.

“Jene, die Kaiser werden und die Drachenfeuer entzünden, sind ganz gewiss Drachengeborene - der Beweis liegt im Tragen des Amulettes und im Entzünden der Feuer. Doch waren sie von Anfang an ein Drachenblut und aus diesem Grund in der Lage, diese Dinge zu tun - oder waren ihre Handlungen vielmehr das Zeichen dafür, dass Akatosh ihnen seinen Segen gewährt? Wir können nur sagen, dass es beides ist, und keines von beiden - ein göttliches Geheimnis.”

(Emelene Madrine, Das Buch vom Drachenblut)

FERTIGKEITEN



Das Fertigmensü zeigt die Sternbilder der Fertigkeiten und Talente sowie Name, Stufe und Rasse Ihres Charakters an.

FERTIGKEITEN

Sie besitzen 18 Fertigkeiten. Ein Balken unter jeder Fertigkeit zeigt an, wie nah Sie einem Fertigkeitenstufenaufstieg sind. Je öfter Sie eine Fertigkeit einsetzen, desto schneller verbessert sie sich.

POSITIVE/NEGATIVE ATTRIBUTMODIFIKATOREN

Ihre Gesundheit, Magicka und Ausdauer werden am unteren Bildschirmrand angezeigt. Rote Werte werden durch negative Zauber, Fähigkeiten, Kräfte oder andere Effekte modifiziert. Grüne Werte werden positiv modifiziert.

STUFENFortschrittsbalken

Zeigt an, wie nah Sie einem Aufstieg zur nächsten Charakterstufe sind.

FERTIGKEITSVERBESSERUNG UND CHARAKTERSTUFENAUFSTIEG

FERTIGKEITSVERBESSERUNG

Es gibt drei Wege, um eine Fertigkeit zu verbessern:

- Setzen Sie Ihre Fertigkeiten wiederholt ein. Je niedriger die Stufe einer Fertigkeit, umso schneller verbessert sie sich beim häufigen Einsatz. Je höher die Stufe einer Fertigkeit, desto mehr Zeit braucht sie für einen Aufstieg. Der Balken im Fertigmensü zeigt an, wie nah Sie einem Fertigkeitenstufenaufstieg sind.
- Trainieren Sie mit einem anderen Charakter. Sie können einige Charaktere dafür bezahlen, dass sie Ihre Fertigkeiten verbessern.
- Suchen Sie nach Lehrbüchern. Diese verbessern eine bestimmte Fertigkeit, wenn sie gelesen werden.

CHARAKTERSTUFE UND FERTIGKEITEN

Um eine Charakterstufe aufzusteigen, müssen Sie eine beliebige Kombination von Fertigkeiten mehrmals verbessern. Wenn Sie höherstufige Fertigkeiten verbessern, steigen Sie schneller auf. Der Balken im Fertigmensü zeigt an, wie weit Sie von einem Stufenaufstieg entfernt sind.

CHARAKTERSTUFENAUFSTIEG

Wenn Sie eine Stufe aufsteigen, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie Ihre Gesundheit, Magicka oder Ausdauer erhöhen wollen. Sie haben außerdem die Möglichkeit, ein Talent auszuwählen. Dies können Sie sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt tun.

TALENTE



Talente sind besondere Fähigkeiten und Verbesserungen Ihrer Fertigkeiten. Wenn Sie eine Stufe aufsteigen, können Sie ein Talent auswählen, Sie können dies aber auch zu einem späteren Zeitpunkt tun. Um ein Talent auszuwählen, müssen Sie über die erforderlichen Fertigkeiten und Talente verfügen. Wenn Sie beispielsweise "Doppelden Zerstörungszauber" auswählen wollen, müssen Sie zuvor bereits "Zerstörung (Novize)" ausgewählt haben.

1. **Gewähltes Talent:** "Zerstörung (Novize)"
2. **Verfügbares Talent:** "Doppelter Zerstörungszauber"
3. **Nicht verfügbares Talent:** "Einschlag"



Bei jedem Talent werden Ihre aktuelle Fertigkeit und die für die Auswahl erforderliche Fertigkeit angezeigt.



Einige Talente besitzen mehrere Stufen und können mehrfach verbessert werden.

“Die Städte von Himmelsrand legen Zeugnis für den Erfindungsreichtum und die Handwerkskunst der Nord ab. Die bedeutendsten unter ihnen sind Einsamkeit, Sitz des Großkönigs und Hauptstadt der Provinz; Windhelm, uralt und ehrwürdig, ein Juwel im Schnee; Markarth, in längst vergangenen Zeiten in den lebenden Stein gebauen; Rifton, das sich in die goldenen Schatten des Herbstwaldes schmiegt, der uns köstlichen Fisch und Met liefert; und schließlich Weißlauf, errichtet um die Halle von Jorrvasker, Heimat der edelsten Gefährten und der verehrten Himmelschmiede.”

(Hrothmund Wolf-Herz, Die Nord von Himmelsrand)

GEGENSTANDSMENÜ



Im Gegenstandsmenü werden alle Ihre Gegenstände angezeigt. Sie können sich Ihre Gegenstände in folgenden Rubriken ansehen: Alle, Waffen, Bekleidung, Tränke, Essen, Zutaten, Bücher, Schlüssel und Verschiedenes.

MENÜSTEUERUNG

A und **D** oder **PFEILTASTE LINKS/RECHTS** –
Listen öffnen/schließen

W und **S** oder **PFEILTASTE OBEN/UNTEN** –
Listen durchblättern

LINKE/RECHTE MAUSTASTE –
Waffen in linker Hand/rechter Hand ausrüsten

E oder **INGABE** – Gegenstand ausrüsten/
benutzen/lesen

R – Gegenstand ablegen

F – Gegenstand favorisieren

Tragfähigkeit: Das maximale Gewicht, das Sie tragen können, ohne überlastet zu sein. Ihre maximale Tragfähigkeit hängt von Ihrer Ausdauer ab.

Gold: Die Anzahl der Goldstücke in Ihrem Besitz.

Rüstungswert: Die kombinierten Wirkungen Ihrer physischen Rüstung, Ihrer aktiven magischen Effekte und aller diesbezüglichen Talente.

Schaden: Der kombinierte Schaden Ihrer aktuellen Waffe oder Waffen.

FAVORITEN

In den Gegenstands- und Magiemenus können Sie Ihre Favoriten festlegen, indem Sie Waffen, Rüstungen, Zauber oder Gegenstände markieren und **F** drücken.

Im Spiel können Sie die Liste Ihrer Favoriten aufrufen, indem Sie **Q** antippen. Mit **WASD** oder den **PFEILTASTEN** können Sie die Liste durchblättern, mit **E** oder **INGABE** Gegenstände oder Zauber ausrüsten oder benutzen und schnell die Waffe zwischen der linken Hand (**LINKE MAUSTASTE**) und der rechten Hand (**RECHTE MAUSTASTE**) wechseln.

Sie können zwei Schnellzugriffe vergeben, indem Sie **F** drücken, um das Inventar/Magiemenu aufzurufen und anschließend eine der Zifferntaste (1 bis 8) aus dem Favoritenmenü für eine Sekunde gedrückt halten. Im Spiel können Sie zwischen Gegenständen wechseln, indem Sie die zugewiesene Zifferntaste antippen.

DAS MAGIEMENÜ



ZAUBER

Das erfolgreiche Wirken von Zaubern erhöht Ihre Fertigkeit in der jeweiligen Schule der Magie. Sie können neue Zauber bei Händlern kaufen oder aus Zauberbüchern erlernen, die Sie in Himmelsrand finden.

KRÄFTE

Tippen Sie Z an, um eine ausgerüstete Kraft einzusetzen. Jede Rasse startet mit einer einzigartigen Kraft. Sie können im Laufe des Abenteuers weitere Kräfte erhalten. Sie können immer nur eine Kraft ausgerüstet haben und die meisten Kräfte können nur einmal pro Tag angewendet werden.

SCHREIE

Schreie sind besondere Wortkombinationen der Drachensprache mit besonders starken Effekten. Drücken Sie Z, um einen ausgerüsteten Schrei einzusetzen. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto mächtiger ist der Schrei. Es kann nur eine Kraft oder ein Schrei ausgerüstet sein, nicht beides gleichzeitig.

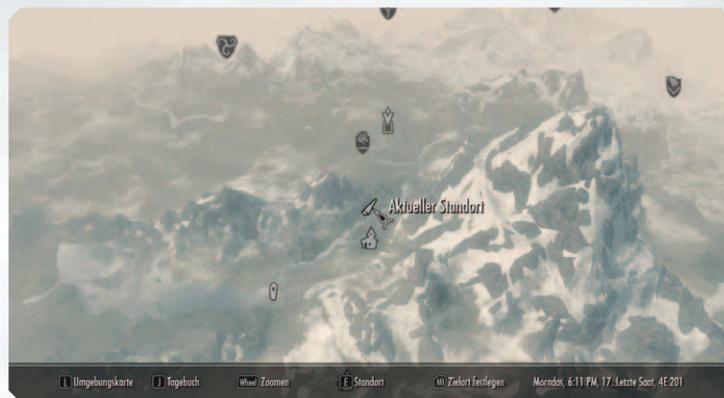
Wenn Sie einen Schrei eingesetzt haben, müssen Sie warten, bis Sie ihn erneut verwenden können. Ihr Kompass blinkt, solange er auflädt. Blinkt Ihr Kompass nicht mehr, können Sie erneut einen Schrei ausstoßen.

Die einzelnen Worte eines Schreis müssen gelernt werden, indem Sie Wortmauern in der Welt finden. Nachdem Sie ein Wort gelernt haben, müssen Sie es mit einer Drachenseele freischalten, bevor Sie es einsetzen können. Drachenseelen können Sie aufnehmen, indem Sie Drachen töten.

“Allzu oft bekommen adelige Besucher, die aus Cyrodil anreisen, von Himmelsrand nicht viel mehr als das zu Gesicht, was sie von ihrer Kutsche aus sehen können. Freilich ist diese primitive, unzivilisierte Provinz überaus unwirtlich, doch ist sie auch ein Ort von rauer, wilder Schönheit. Prachtvolle Ausblicke und begeisternde Naturwunder warten auf jene, die sowohl willens sind, sie aufzusuchen, als auch kultiviert genug, um sie wahrhaft würdigen zu können.”

(Marcius Carvain, Himmelsrand für Entdecker)

KARTEN UND SCHNELLES REISEN



DIE WELTKARTE

Die Weltkarte zeigt die gesamte Provinz Himmelsrand. Wenn Sie den Cursor über Grafiksymbbole bewegen, werden Ihnen Informationen zum entsprechenden Ort angezeigt. Mit der **MAUS** können Sie sich über die Karte bewegen, mit dem **MAUSRAD** können Sie heran- oder herauszoomen, und mit **E** zentrieren Sie die Karte auf Ihren momentanen Standort. Zum Umschalten zur Umgebungskarte, die Ihre unmittelbare Umgebung zeigt, drücken Sie **L**.



Ihre Position: Der Pfeil zeigt Ihre Position auf der Karte sowie die Richtung an, in die Sie gerade blicken.



Questziel(e): Ihr aktuelles Questziel/Ihre aktuellen Questziele hängen davon ab, welche Quests gerade aktiv sind.



Eigene Markierung: Klicken Sie auf einen Ort auf der Karte, um einen eigene Markierung zu setzen.

SCHNELLES REISEN

Klicken Sie auf einen Ort auf der Karte, um schnell dort hinzureisen. Schnelles Reisen ist nicht möglich, wenn Sie sich innerhalb von Gebäuden oder im Kampf befinden. Beim schnellen Reisen vergeht umso mehr Zeit, je größer Ihre zurückgelegte Wegstrecke ist. Besitzen Sie ein Pferd, begleitet es Sie auch auf einer schnellen Reise. Ist Ihr Zielort eine Stadt, wird es bei der Ankunft im nächstgelegenen Stall untergebracht.



Flusswald

Entdecker Ort: Helle Markierungen können als Ziel einer schnellen Reise ausgewählt werden.



Weißblauf

Bekanntere Ort: Dunkle Markierungen sind Ihnen zwar bekannt, stehen allerdings erst für schnelle Reisen zur Verfügung, wenn Sie sie einmal besucht haben.

TAGEBUCH

Drücken Sie **J**, um Ihr Tagebuch aufzurufen. Klicken Sie auf die Menüüberschriften, um das Quest-, das Statistik- und das Systemmenü zu öffnen.

QUESTS

Um eine Quest zu aktivieren, wählen Sie sie aus und drücken **EINGABE**. Nach der Aktivierung werden Ihrem Kompass sowie der Welt- und Umgebungskarte ein oder mehrere Questziele hinzugefügt.

Die Rubrik "Verschiedenes" enthält spezielle Ziele, die zu neuen Quests, Orten und Belohnungen führen können.

AUF KARTE ANZEIGEN

Durch das Drücken von **M** werden die Weltkarte und der Ort des Questziels angezeigt.

ALLGEMEINE STATISTIK

Unter "Allgemeine Statistik" werden Informationen über den Fortschritt Ihres Charakters im Spiel angezeigt.



SYSTEMMÜ

SPEICHERN

Sie können das Spiel jederzeit manuell speichern.

LADEN

Hier stehen Ihnen zuvor gespeicherte Spielstände zur Auswahl.

EINSTELLUNGEN

GAMEPLAY

In diesem Menü können Sie die Schwierigkeitsstufe und damit die Schwierigkeit der Kämpfe festlegen, die Sichtempfindlichkeit anpassen, die Y-Achse invertieren, die Einstellungen für automatisches Speichern ändern sowie die Vibrationsfunktion aktivieren oder deaktivieren.

ANZEIGE

In diesem Menü können Sie die Helligkeit und die Transparenz der Anzeige einstellen. Außerdem können Sie hier das Fadenkreuz, Dialoguntertitel sowie allgemeine Untertitel ein- oder ausschalten.

AUDIO

Über dieses Menü können Sie die verschiedenen Lautstärkepegel regeln.

STEUERUNG

In diesem Menü können Sie die Spielsteuerung neu definieren.

HILFE

Hier finden Sie zusätzliche hilfreiche Spielinformationen.

VERLASSEN

Bringt Sie zurück ins Hauptmenü.

DIALOGE, HANDELN UND TAGELÖHNER



DIALOGE

Drücken Sie **E**, um mit jemandem zu reden. Drücken Sie **TAB**, um ein Gespräch zu beenden.

1. Charaktername

2. Themen, über Sie nicht gesprochen haben

3. Themen, über die Sie gesprochen haben

DIALOGOPTIEN

Hier sehen Sie die Liste der Themen, über die Sie mit dieser Person sprechen können. Eventuell müssen Sie in der Liste nach unten scrollen, um weitere Optionen zu sehen. Wenn Sie die Person zu bestimmten Dingen befragen, können weitere Dialogoptionen erscheinen. Die hellen Dialogoptionen enthalten Themen, über die Sie noch nicht gesprochen haben. Die dunklen Dialogoptionen zeigen an, dass Sie über das betreffende Thema bereits gesprochen haben, aber noch andere Themen wichtig sein könnten.

Manchmal benötigen Sie unbedingt Informationen von einem Charakter. In diesem Fall erscheinen spezielle Dialogoptionen, darunter:

Überreden: Bringen Sie einen Charakter alleine mit Ihrer Wortgewandtheit dazu, Ihnen etwas zu erzählen. Ein höherer Wert in Wortgewandtheit bringt beim Überreden mehr Erfolg.

Einschüchtern: Schüchtern Sie einen Charakter ein, damit er redet. Der Erfolg hängt von Ihrer Wortgewandtheit und Ihrer Stufe ab.

Bestechen: Bestechen Sie einen Charakter mit Gold, damit er redet.

Prügelei anfangen: Beginnen Sie einen Faustkampf mit dem Charakter. Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie die benötigten Informationen. In einem Faustkampf können weder Sie noch Ihr Widersacher sterben. Wenn Sie allerdings eine Waffe ziehen, kommt es zu einem richtigen Kampf, der auch rechtliche Folgen haben kann.

FERTIGKEITSTRAINING

Für einen bestimmten Preis können manche Charaktere Sie trainieren und somit Ihre Fertigkeiten verbessern. Für jede Fertigkeit gibt es eine begrenzte Anzahl dieser Charaktere und nur wenige können Fertigkeiten in höheren Stufen trainieren.



HANDELN

Wenn Sie Handeln wählen, werden Ihr Inventar und das Inventar des Händlers angezeigt. Gegenstände über dem Trennstrich gehören dem Händler, Gegenstände unter dem Trennstrich gehören Ihnen.

Wählen Sie die Gegenstände aus, die Sie von dieser Person kaufen möchten. Sie können auch versuchen, dem Händler Ihre Gegenstände zu verkaufen, indem Sie sie in Ihrem Inventar auswählen. Händler kaufen nur Gegenstände der Art, die sie selbst verkaufen, deshalb sind nicht immer alle Gegenstände aufgeführt.

Die Preise, die Sie für Gegenstände bezahlen und erzielen, hängt von Ihrer Wortgewandtheit und von Ihren Talenten ab. Handeln verbessert Ihre Wortgewandtheit.

TAGELÖHNER UND FREUNDE

In den Tavernen von Himmelsrand finden Sie Tagelöhner, die Sie als Mitstreiter anwerben können. Jeder Tagelöhner besitzt eine eigene Kampfspezialität und Sie können ihnen Befehle geben. Zusätzlich können sie Dinge für Sie tragen.

Manchmal erlauben Ihnen Freunde, dass Sie sich Gegenstände aus ihrem Inventar als Geschenk aussuchen oder sie begleiten Sie auf Ihren Reisen. Manchmal können Sie ihnen im Gegenzug auch ein Geschenk machen.

ANHÄNGER BEFEHLIGEN

Erfassen Sie Ihren Anhänger wie ein Ziel und halten Sie E gedrückt, um in den Befehlsmodus zu gelangen. Im Befehlsmodus können Sie Ihrem Anhänger folgende Befehle erteilen:

- **An einem bestimmten Ort am Boden warten**
- **Ein Objekt in der Spielwelt benutzen, etwa einen Hebel oder Stuhl**
- **Einen Feind angreifen**
- **Eine verschlossene Tür oder ein verschlossenes Behältnis öffnen**
- **Gegenstände in der Spielwelt aufheben**

Manche Anhänger nehmen keine Befehle von Ihnen an, andere können bestimmte Befehle nicht ausführen. Und vergessen Sie nicht, dass die Wache Sie für alle Verbrechen Ihrer Anhänger verantwortlich macht.

KAMPF

Selbst für die größten Abenteurer ist Himmelsrand ein gefährlicher Ort. Um Ihr Überleben zu sichern, ist es wichtig, dass Sie die Grundlagen des Kampfes beherrschen.

WAFFEN

In Himmelsrand gibt es viele unterschiedliche Waffen. Der von Ihnen verursachte Schaden hängt von der jeweiligen Waffe, Ihrer Fertigkeit und wirksamen Talenten ab. Schwere Waffen benötigen mehr Zeit zum Schwingen und verursachen unter Umständen auf längere Sicht weniger Schaden als schnellere Waffen. Schwerere Waffen senken auch Ihre Geschwindigkeit bei der Bewegung.

NAHKAMPFANGRIFFE

Es gibt zwei Arten von Angriffen: normale Angriffe und mächtige Angriffe. Normale Angriffe sind schnell, verursachen aber weniger Schaden; mächtige Angriffe sind langsam, verursachen dafür aber mehr Schaden. Um einen normalen Angriff auszuführen, tippen Sie die **LINKE MAUSTASTE** kurz an. Für einen mächtigen Angriff halten Sie die **LINKE MAUSTASTE** gedrückt.

SCHIESSKUNST

Für einen Schuss mit dem Bogen halten Sie die **LINKE MAUSTASTE** gedrückt, um die Bogensehne vollständig zu spannen, und lassen Sie die **LINKE MAUSTASTE** dann los, um den Pfeil abzuschließen. Es dauert etwas, bis die Bogensehne vollständig gespannt ist. Wenn Sie Talente der Kategorie Zielkunst lernen, erlernen Sie Fähigkeiten wie das Heranzoomen mit Ihrem Bogen.

EINHAND- UND ZWEIHANDWAFFEN

Waffen wie Dolche, Schwerter, Streitkolben und Kriegssäxe sind einhändige Waffen und können zusammen mit einem Schild oder einer anderen Waffe geführt werden. Waffen wie Streitröste, Zweihänder und Kriegshämmer benötigen zwei Hände und können nicht mit einem Schild oder einer anderen Waffe geführt werden. Zweihandwaffen sind langsamer, verursachen aber mehr Schaden.

BLOCKEN

Halten Sie die **RECHTE MAUSTASTE** gedrückt, um zu blocken. Blocken mit einem Schild oder einer Waffe senkt den von Ihnen erlittenen Schaden, wobei Schilde effektiver blocken als Waffen. Um mit Ihrem Schild oder Ihrer Waffe einen Gegenangriff auszuführen, halten Sie die **RECHTE MAUSTASTE** gedrückt und tippen Sie die **LINKE MAUSTASTE** an. Ein Gegenangriff kann Ihren Gegner zurückstoßen und sie dadurch für einen Angriff verwundbar machen. Mit niedriger Ausdauer können Sie keinen Gegenangriff ausführen.

RÜSTUNG

Jedes getragene Rüstungsteil trägt zu Ihrem Gesamtschutz oder Rüstungswert bei. Je höher Ihr Rüstungswert, desto besser sind Sie geschützt. Wie sehr Sie eine Rüstung schützt, hängt von der Rüstung selbst, von Ihrer eigenen Fertigkeit im Umgang mit dem jeweiligen Rüstungstyp und diesbezüglichen Talenten ab, die Sie ausgewählt haben.

KAMPF ABBRECHEN

Wenn Sie gegen einen befreundeten Charakter oder gegen einen Wächter kämpfen, können Sie den Kampf abbrechen, indem Sie Ihre Waffe wegstecken. Wenn Ihr Gegner dazu bereit ist, wird er zu kämpfen aufhören.

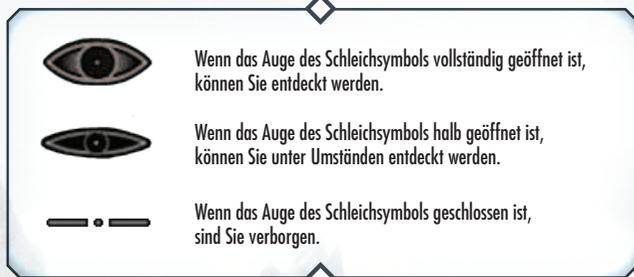
“Blocken, kontern, Gegenangriff! Wenn sie am Boden liegen, schlägt zu! Sie zeigen kein Erbarmen, warum solltet Ihr es also tun? Beim Kampf geht es um die Offensive, darum, Euren Gegner früh zu erwischen und dann nicht nachzulassen”

(Eduardo Corvus, Töten- oder getötet werden)

SCHLEICHEN, TASCHENDIEBSTAHL UND SCHLOSSKNACKEN

SCHLEICHEN

Sie können schleichen, indem Sie **STRG LINKS** gedrückt halten. Beim Schleichen können Sie Taschendiebstähle begehen und auch heimliche und mächtige Angriffe durchführen. Ihr Tarnstatus wird angezeigt, wenn Sie sich ducken:



Wenn sich das Auge ganz öffnet und das Symbol "ENTDECKT" anzeigt, hat Sie ein Feind in der Nähe entdeckt und wird Sie gleich angreifen. Wenn sich das Auge ganz schließt und das Symbol "VERSTECKT" anzeigt, heißt das, dass alle Feinde in der Nähe Ihre Spur verloren haben und nicht länger nach Ihnen suchen.

Ihre Tarnung hängt von vielen Faktoren ab:

- **Schleichen hilft Ihnen nur, wenn Sie sich ducken.** Je besser Sie im Schleichen sind, desto leichter bleiben Sie unentdeckt. Sie können Fertigkeit im Schleichen verbessern, indem Sie erfolgreich heimliche Angriffe durchführen oder in Reichweite eines Ziels schleichen. Es gibt einige Schleichtalente, die Ihnen zusätzliche Tamboni geben.
- **Sichtlinie:** Sie bleiben mit größerer Wahrscheinlichkeit unentdeckt, wenn Ihr Feind Sie nicht sehen kann.
- **Dunkelheit:** In dunkleren Bereichen werden Sie nicht so leicht gesehen.
- **Bewegung:** Sie sind am schwersten zu sehen, wenn Sie sich nicht bewegen. Wenn Sie rennen, sind Sie am leichtesten zu sehen.
- **Geräusche:** Zweihandwaffen verursachen die meisten Geräusche. Einhandwaffen sind leiser; Dolche und Bögen sind lautlos. Beim Zaubern entstehen Geräusche und Licht. Schwerere Rüstungen verursachen beim Bewegen mehr Geräusche.

Wenn Sie einen Feind angreifen, der Sie noch nicht entdeckt hat, erhalten Sie einen Schadensbonus, dessen Höhe von Ihrer Waffe abhängt und der durch Talente erhöht werden kann.

Feinde reagieren auf Geräusche in der Umgebung, wie auf das Aufprallen von Pfeilen oder das Zuschnappen von Fallen. Manchmal können Sie das Ihrem Vorteil nutzen und einen Feind weglocken.

TASCHENDIEBSTAHL

Für einen Taschendiebstahl müssen Sie schleichen. Nähern Sie sich der Zielperson und aktivieren Sie sie, um ihr Inventar aufzurufen. Wählen Sie einen Gegenstand aus, um ihn zu stehlen, oder wählen Sie einen Gegenstand aus Ihrem Inventar, den Sie ihr zustecken möchten. Wenn Sie Erfolg haben, wird der betreffende Gegenstand Ihrem Inventar hinzugefügt. Wenn Sie beim Taschendiebstahl entdeckt werden, wird das Verbrechen gemeldet und Sie können den Gegenstand nicht nehmen.

Je höher Ihre Fertigkeit Taschendiebstahl, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie erwischt werden. Es ist noch kein Verbrechen, sich das Inventar eines anderen Charakters anzusehen.

SCHLOSSKNACKEN



Drücken Sie **A** und **D**, um das Schloss zu drehen und die **MAUS**, um den Dietrich zu drehen. Wenn der Dietrich gedreht wird und je näher er sich an der richtigen Position befindet, desto weiter dreht sich das Schloss, bevor der Dietrich abbricht. Erst wenn der Dietrich in der richtigen Position ist, dreht sich das Schloss vollständig und lässt sich öffnen.

VERBRECHEN UND DEREN BESTRAFUNG

VERBRECHEN, KOPFGELDER UND KERKER

Folgende Aktionen sind Verbrechen und werden gemeldet, wenn Sie dabei erwischt werden: Gegenstände oder Pferde stehlen, Taschendiebstahl, Schlösser knacken, unerlaubtes Betreten eines Hauses/Grundstücks, einen Kampf beginnen - Selbstverteidigung ist kein Verbrechen - oder einen friedlich gesonnenen Charakter umbringen.

Wird ein Verbrechen gemeldet, setzt die Stadt, in der Sie sich gerade befinden, ein Kopfgeld auf Sie aus. Die Höhe des Kopfgeldes hängt von der Schwere Ihrer Tat ab.

Jeder, der Sie beim Begehen eines Verbrechens beobachtet, ist ein Zeuge. Wenn Sie alle Zeugen eines Verbrechens kurz danach eliminieren, wird kein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt.

Wenn ein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt ist, versucht die Wache, Sie festzunehmen. Wenn Sie weglaufen, werden Sie verfolgt. Wenn Sie in eine andere Stadt fliehen, in der kein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt ist, ignoriert Sie die dortige Wache.

Wenn Sie von der Wache festgenommen werden, haben Sie normalerweise folgende Möglichkeiten:

- **Sie können Ihr Kopfgeld bezahlen und so dem Gefängnis entgehen.** Alle gestohlenen Gegenstände in Ihrem Inventar werden entfernt, auch die Gegenstände, die Sie unentdeckt entwendet haben.
- **Sie können sich gegen die Festnahme wehren.** Die Wache greift an, wenn Sie sich wehren. Wenn Sie entkommen, bleibt das Kopfgeld in dieser Stadt bestehen und die Wache wird versuchen, Sie bei Ihrer Rückkehr festzunehmen. Wenn Sie den Kampf abbrechen, indem Sie Ihre Waffe wegstecken, greift Sie die Wache unter Umständen nicht länger an, je nach dem, welchen Ruf Sie haben. Aber Sie werden trotzdem festgenommen.
- **Ins Gefängnis gehen und Strafe absitzen.** Wenn Sie ins Gefängnis gehen, können Sie versuchen, das Schloss Ihrer Zelle zu knacken und unentdeckt zu fliehen. Um Ihre Zeit abzusitzen, aktivieren Sie das Bett in Ihrer Zelle und Sie kommen wieder frei, wenn Sie Ihre Zeit abgessen haben. Ihr Fortschritt bei der Erhöhung Ihrer Fertigkeiten ist möglicherweise verloren, je nachdem, wie lange Sie eingesperrt haben.

ALCHEMIE



Alchemiezutaten sind in ganz Himmelsrand zu finden. Tränke und Gifte werden hergestellt, indem mit Hilfe von Alchemielaboren zwei Zutaten gemischt werden, die über eine gemeinsame Wirkung verfügen. Tränke werden von Ihrem Charakter getrunken, um positive Effekte zu erzielen, während Gifte auf Ihre Waffen aufgetragen werden, um zusätzlichen Giftschaden zu verursachen.

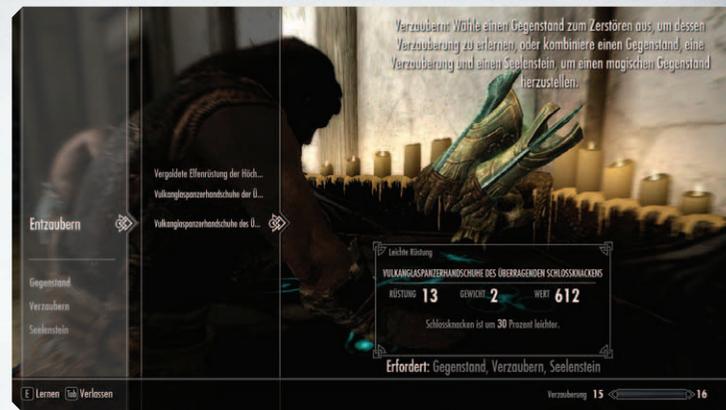
Je besser Ihre Alchemiefertigkeit, desto stärkere Zaubertränke und Gifte können Sie herstellen. Sie können Ihre Alchemiefertigkeit steigern, indem Sie Zutaten essen sowie Zaubertränke und Gifte herstellen.

Alle Zutaten haben vier verschiedene Wirkungen. Die erste Wirkung erfahren Sie, indem Sie die Zutat essen. Wenn Sie eine Zutat mit anderen Zutaten kombinieren, können Sie die übrigen Wirkungen herausfinden. Wenn ein Zaubertank oder Gift misslingt, besaßen die Zutaten keine gemeinsamen Wirkungen. Sie können auch Talente erlernen, die es Ihnen ermöglichen, durch das Essen von Zutaten mehr als eine Wirkung herauszufinden.

“Der Troll mag zwar tot sein, aber Eure Arbeit ist noch nicht beendet. Lasst die Flammen erlöschen und untersucht die Leiche des Trolls. Wenn Ihr Glück habt, findet Ihr Fettpolster, die einen guten Preis bei Trankmischern einbringen. Beschäftigt Ihr Euch selbst mit Alchemie, könnt Ihr das Fett auskochen, um es für alle Arten von Tränken und Stärkungsmitteln zu verwenden.”

(Finn, Wie töte ich einen Troll?)

VERZAUBERUNG



Verzauberung ist die Kunst, Rüstungen und Waffen mit magischen Effekten zu belegen. Um einen verzauberten Gegenstand herzustellen, benötigen Sie eine erlernte Verzauberung, einen gefüllten Seelenstein und einen ausstrahlbaren Gegenstand, der unverzaubert ist. Je besser Ihre Verzauberungsfertigkeit, desto stärker wird auch der verzauberte Gegenstand.

Verzauberungen werden gelernt, indem verzauberte Gegenstände zerstört werden. Bringen Sie verzauberte Gegenstände zu einem arkanen Verzauberer, um sie zu zerstören.



Sie finden gefüllte Seelensteine in der Welt oder können Sie herstellen, wenn Sie mithilfe des Zaubers Seelenfalle die Seele einer Kreatur in einem leeren Seelenstein einfangen.

Einige Verzauberungen können nur auf Waffen gewirkt werden, andere wiederum nur auf getragene Gegenstände oder bestimmte Arten von getragenen Gegenständen. Waffenverzauberungen verbrauchen bei jedem Treffer einen Teil ihrer Ladung und müssen wieder aufgeladen werden. Die Energiestärke und die Größe der Seele im Seelenstein bestimmen, wie viele Ladungen die Waffe besitzt.

Verzauberungen von getragenen Gegenständen sind permanent und müssen nicht wieder aufgeladen werden.

SCHMIEDEKUNST



In der Schmiede können Sie neue Waffen und Rüstung herstellen. Je besser Ihre Schmiedekunsth Fertigkeit, desto bessere Waffen und Rüstungen können Sie schmieden. Sie können Ihre Schmiedekunst verbessern, indem Sie Waffen und Rüstungen herstellen oder verbessern, Trainer bezahlen oder Lehrbücher lesen.

Die Herstellung von Waffen und Rüstungen erfordert verschiedene Bestandteile, etwa Eisen oder Stahl, die überall in der Welt gefunden werden können, sowie das Wissen über deren Herstellung. Um neue Waffen- und Rüstungsoptionen freizuschalten, wählen Sie Talente aus dem Sternbild der Schmiedekunst.

Schleifsteine: Mithilfe von Schleifsteinen lässt sich der Schaden von Waffen erhöhen. Um eine Waffe zu schärfen, brauchen Sie die richtigen Materialien. Die Höhe der Verbesserung hängt von Ihrer Schmiedekunsth Fertigkeit und von Ihren Talenten ab.



Werkbänke: Nutzen Sie Werkbänke, um den Rüstungswert eines Gegenstands zu verbessern. Dafür benötigen Sie zusätzlich Komponenten. Die Höhe der Verbesserung hängt von Ihrer Schmiedekunsth Fertigkeit und von Ihren Talenten ab.



SCHMELZEN, GERBEN UND KOCHEN



SCHMELZEN

Roherz finden Sie überall in Himmelsrand, vor allem in Minen. In einer Schmelzhütte können Sie das Erz zu Barren verarbeiten, welche zum Schmieden von Waffen und Rüstungen benötigt werden.



GERBEN

Auf Gerbstellen werden Tierfelle zu Leder verarbeitet. Je größer das Tier, desto mehr Leder wird gewonnen. Rohleder wird in Lederstreifen geschnitten, die ihrerseits Komponenten für die Herstellung von Rüstungen und Waffen sind.



KOCHEN

In Kochtöpfen können Sie Essen zubereiten, das unterschiedliche vorübergehende Effekte hat. Für jedes Rezept sind bestimmte kulinarische Zutaten notwendig, die in ganz Himmelsrand zu finden sind.

PFERDE, HÄUSER, BÜCHER UND BEHÄLTNISSE



PFERDE

Um ein Pferd zu reiten, nähern Sie sich ihm und drücken Sie **E**. Halten Sie **ALT LINKS** gedrückt, um zu galoppieren. Drücken Sie beim Reiten **E**, um abzusteigen. Ein eigenes Pferd können Sie in den Ställen vor allen größeren Städten erwerben. Beim schnellen Reisen in eine andere Stadt wartet Ihr Pferd im ortsansässigen Stall auf Sie, gleich vor den Stadttoren.

HÄUSER ZU VERKAUFEN

In jeder Hauptstadt werden Häuser verkauft. Wenn Sie ein Haus gekauft haben, können Sie es einrichten. In allen Hauptstädten erhalten Sie genauere Informationen beim Vogt des/der Jarl.

BÜCHER UND ANDERE DOKUMENTE

Sobald Sie ein Buch aktiviert haben, können Sie es lesen. Danach können Sie es entweder zurücklegen (**TAB**) oder nehmen (**B**). Mit **A** oder **D** können Sie vor- oder zurückblättern.

Lehrbücher verbessern Ihre Fertigkeiten, wenn Sie sie zum ersten Mal lesen. Aus Zauberbüchern können Sie Zauber erlernen, sie verbrauchen sich aber beim Lesen.

BEHÄLTNISSE

Zu den Behältnissen gehören unter anderem Truhen, Kisten, Fässer, Schränke, Schatullen und Leichen. Um ein Behältnis zu öffnen, drücken Sie **A**. Ist der Schriftzug "ÖFFNEN" rot, gehören die darin befindlichen Gegenstände jemand anderem.

ACHTUNG! Lassen Sie keine Gegenstände in Behältnissen zurück, die nicht Ihnen gehören! Wenn Sie Pech haben, sind sie bei Ihrer Rückkehr verschwunden. Eine Möglichkeit, eigene Behältnisse zu besitzen, ist der Kauf eines Hauses.

GARANTIEBESTIMMUNGEN

ZeniMax Europe Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Computer Software, dass die Disk-/ Datenträger, welche mit dieser Software geliefert wird, während der ersten 90 Tage seit dem Eigentumsübergang keine Fehler aufweisen wird. Sobald das Produkt Fehler aufweisen sollte, bringen Sie dieses bitte zurück an den Kaufort zusammen mit einem Kaufnachweis. Sollte dies nicht möglich sein, dann senden Sie das fehlerhafte Produkt bitte an die unten angegebene Adresse von ZeniMax Europe Limited zusammen mit einem Kaufnachweis, der Angabe des Kaufortes, einer Beschreibung des Fehlers sowie jeglicher Originalverpackung, die sich in Ihrem Besitz befindet. ZeniMax Europe Limited wird Ihnen die Portokosten für die Rücksendung fehlerhafter Produkte erstatten. Diese Garantie gilt neben den gesetzlichen Ansprüchen, die Ihnen in Bezug auf das Produkt zustehen. Ihre gesetzlichen Ansprüche werden durch diese Garantie weder eingeschränkt noch in irgendeiner Weise beeinträchtigt. Sollten Sie weitere Informationen hinsichtlich Ihrer gesetzlichen Ansprüche benötigen, dann konsultieren Sie bitte eine Verbraucherzentrale oder einen Anwalt.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Großbritannien

TECHNISCHER SUPPORT UND KUNDENDIENST

Bei Fragen zum Kundendienst und technischen Supportanfragen wenden Sie sich von Montag - Freitag von 09:00 Uhr - 18:00 Uhr, mit Ausnahme gesetzlicher Feiertage an die Rufnummer 069/50070071 (es fallen innerhalb von Deutschland die üblichen Festnetzgebühren an). Bitte beachten Sie, dass für Anrufe außerhalb von Deutschland internationale Telefongebühren anfallen. Alternativ stehen wir Ihnen auch per Email unter SupportDE@bethsoft.com zur Verfügung oder besuchen Sie unsere Webseite <http://www.bethsoft.com>.



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, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows“ und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.

MAN-41582-GUP