

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™



Bethesda

ADD-ON-INHALTE SPIELEN

Um Add-on-Inhalte spielen zu können, müssen Sie das jeweilige Add-on-Paket installieren. Achten Sie darauf, für die einzelnen Add-ons jeweils die richtige Sprache zu wählen. Wenn Sie bereits Skyrim gespielt haben, erscheinen Ihre Spielstände in den Laden/Speichern-Menüs, sodass Sie mit Ihrem bestehenden Charakter fortfahren können.

Dawnguard

Sobald Ihre 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 Nenyra 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.

SICHERHEITSHINWEISE

• Diese Disc enthält Software für das PlayStation®3-System. Verwenden Sie diese Disc niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. • Diese Disc entspricht ausschließlich den Spezifikationen für PlayStation®3 in den PAL-Ländern. Sie kann nicht auf Systemen mit anderen Spezifikationen für PlayStation®3 verwendet werden. • Lesen Sie sich die PlayStation®3-Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung des Systems zu gewährleisten. • Legen Sie diese Disc immer mit der zu lesenden Seite nach unten in Ihr PlayStation®3-System ein. • Berühren Sie nie die Oberfläche der Disc. Greifen Sie sie immer an den Seiten. • Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der Disc. Wenn Schmutz auf die Oberfläche kommt, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen trockenen Tuch sauber. • Bewahren Sie die Disc niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. • Verwenden Sie keine beschädigten oder deformierten Discs oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

3-D-GESUNDHEITSWARNUNG

Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Belastung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie sich 3-D-Videos ansehen oder stereoskopische 3-D-Videos auf 3-D-Fernseheräten spielen. Wenn Sie solches Unbehagen verspüren, sollten Sie unverzüglich den Gebrauch des Fernsehgeräts einstellen, bis die Beschwerden nachlassen.

Allgemein empfehlen wir Ihnen, Ihr PlayStation®3-System nicht über längere Zeit ohne Unterbrechungen zu benutzen und pro Spielstunde eine Pause von 15 Minuten einzulegen. Beim Betrachten von 3-D-Videos oder dem Spielen von stereoskopischen 3-D-Videospielen variiert die Länge und Häufigkeit der notwendigen Pausen allerdings je nach Person. Bitte pausieren Sie lange genug, sodass eventuelle Beschwerden nachlassen können. Falls die Symptome bestehen bleiben, wenden Sie sich bitte an einen Arzt.

Das Sehvermögen von kleinen Kindern (besonders den unter Sechsjährigen) ist noch in der Entwicklung begriffen. Fragen Sie Ihren Kinderarzt oder Augenarzt um Rat, bevor Sie kleinen Kindern erlauben, 3-D-Videos anzusehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele zu spielen. Kleine Kinder sollten von Erwachsenen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie die obigen Empfehlungen einhalten.

RAUBKOPIEN

Die unautorisierte Vervielfältigung des gesamten Produkts oder einzelner Teile und die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sind strafbare Handlungen. Raubkopien schädigen den Konsumenten und seriöse Entwickler, Publisher und Einzelhändler. Wenn Sie den Verdacht haben, dass es sich bei diesem Produkt um eine Raubkopie handelt, oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundenservice. Die Nummer finden Sie auf der Rückseite dieses Software-Handbuchs.

SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN

Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PlayStation®3-System aktualisieren können, finden Sie unter eu.playstation.com oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.



EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. **BITTE BEACHTEN SIE:** Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie www.pegi.info für weitere Informationen. PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:



Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:



Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spieler-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie www.pegionline.eu für weitere Informationen.



KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PlayStation®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI“-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI“-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI“-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	9	7	5	3	2
„PEGI“-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	18	16	12	7	3
ALTERSGRUPPE	Keine Altersfreigabe	Frei ab 16 Jahre	Frei ab 12 Jahre	Frei ab 6 Jahre	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt vermarktet wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PS3™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

BLES-01330

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen an autorisierten PlayStation®3-Systemen lizenziert. Jeder unberechtigte Zugriff, und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe eu.playstation.com/terms. Der **WIEDERERKAUF** UND DIE **VERMIETUNG** der Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST **UNTERSAGT**, **SOFERN NICHT AUSSERWEGT** VON SCEE **AUTORISIERT**. PlayStation®Network, PlayStation®Store und PlayStation®Home unterliegen den Nutzungsbedingungen und sind nicht in allen Ländern und Sprachen verfügbar (eu.playstation.com/terms). Breitband-Internet-Service notwendig. Die Nutzer sind für die Breitband-Zugangsgebühren verantwortlich. Einige Inhalte sind gebührenpflichtig. Nutzer müssen 7 Jahre oder älter sein und Nutzer unter 18 Jahren benötigen die Erlaubnis ihrer Eltern. Nur für den Verkauf in Europa, dem mittleren Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

„B“, „PlayStation“, „PS3“, „△×□○“, „SIXAXIS“ and „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PS3“ is a trademark of the same company. „Blu-ray Disc“ and „BD“ are trademarks. The Elder Scrolls® V: Skyrim™ © 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published by Bethesda Softworks. Developed by Bethesda Game Studios. 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. Made in Austria. All rights reserved.

Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.

INHALTSVERZEICHNIS

Vor dem Spiel	2
Steuerung	3
Hauptmenü, Kompass & Charaktermenü	4
Der Spielbildschirm	5
Fertigkeiten, Fertigkeitsverbesserung und Charakterstufenaufstieg	6
Talente	7
Gegenstandsmenü & Favoriten	8
Magiemenü	9
Karten und Schnelles Reisen	10
Tagebuch	11
Dialoge, Handeln und Tagelöhner	12
Kampf	14
Schleichen, Taschendiebstahl und Schlossknacken	15
Verbrechen und deren Bestrafung	16
Alchemie	17
Verzauberung	18
Schmiedekunst	19
Schmelzen, Gerben und Kochen	20
Pferde, Häuser, Bücher und Behältnisse	21
Garantiebestimmungen, Technischer Kundendienst	22



VOR DEM SPIEL

PlayStation®3-System

Zur Grafikausgabe in HD benötigen Sie ein HD-kompatibles Anzeigegerät und ein entsprechendes Kabel, die beide nicht mitgeliefert werden.

BEVOR ES LOSGEHT

Richten Sie Ihr PlayStation®3-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Zu Beginn leuchtet die power-Kontroll-Leuchte rot, um anzuzeigen, dass sich das PlayStation®3-System im Standby-Modus befindet. Drücken Sie die power-Taste, worauf die power-Kontroll-Leuchte grün leuchtet.

Schieben Sie die THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM-Disc mit der etikettierten Seite nach oben in den Disc-Einschub. Wählen Sie im HOME-Menü das -Symbol. Ein kleines Bild der Software wird angezeigt. Drücken Sie die -Taste, um den Ladevorgang zu starten. Es wird empfohlen, nach dem Einschalten des Systems keine Zusatzgeräte mehr anzuschließen oder zu entfernen.

HINWEIS: Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Im weiteren Entwicklungsverlauf können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos in diesem Handbuch wurden der englischen Version des Produkts entnommen.

Spiel verlassen: Halten Sie während des Spiels die PS-Taste des Wireless-Controllers mindestens 2 Sekunden lang gedrückt. Wählen Sie dann im angezeigten Fenster „Spiel verlassen“ aus.

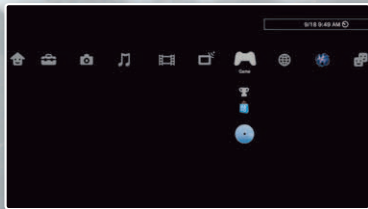
HINT: Um eine Disc zu entfernen, drücken Sie nach Verlassen des Spiels die Auswurf-Taste.

Trophäen: Durch das Erreichen bestimmter Spielerfolge können Sie Trophäen gewinnen, die Sie dann mit anderen vergleichen und teilen können.

Speicherdaten für Software im PS3™-Format

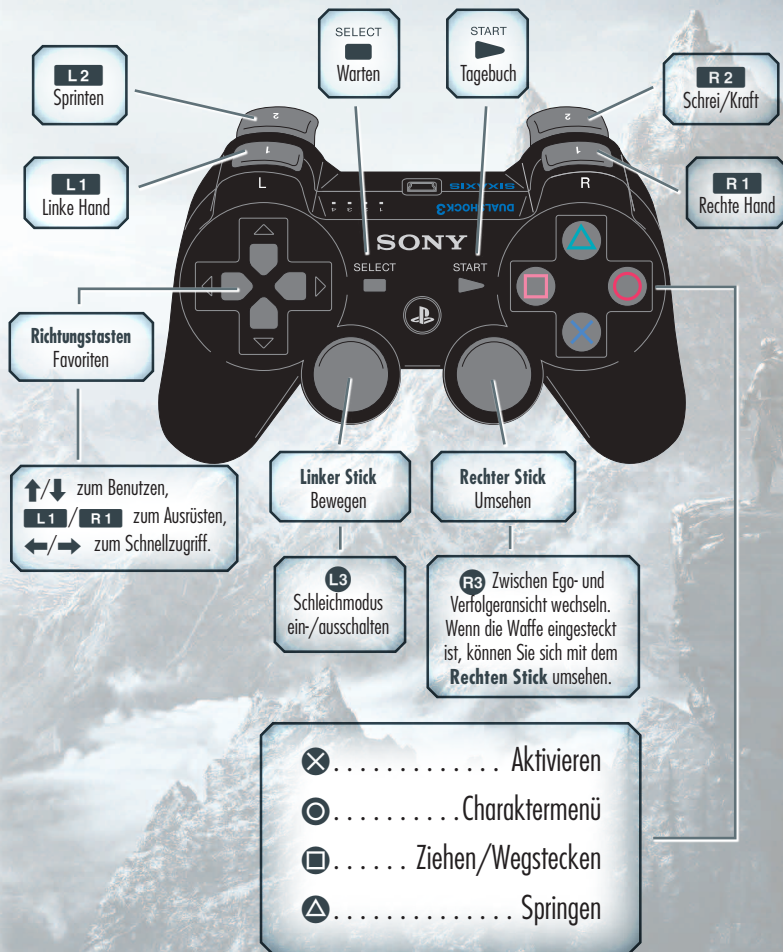
Speicherdaten für Software im PS3™-Format werden auf der Festplatte des Systems gespeichert. Diese werden unter „Speicherdaten-Dienstprogramm“ im Spiel-Menü angezeigt.

Dieser Titel kann automatisch laden und speichern. Das bedeutet, dass Daten an bestimmten Punkten im Spiel automatisch gespeichert werden. Zuvor gespeicherte Daten werden beim Booten des Spiels automatisch geladen. Bitte das System nicht ausschalten oder zurücksetzen, während die Festplatten-Kontroll-Leuchte leuchtet.



XMB™-Menü

STEUERUNG



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.

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 bestimmt haben.

CHARAKTERMENÜ



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

Sie können das Charaktermenü öffnen, indem Sie **ESC** drücken. Drücken Sie den Linken Stick oder die Richtungstasten in die gewünschte Richtung, um das entsprechende Menü auszuwählen, und drücken Sie erneut in dieselbe Richtung, um das Menü zu öffnen. Oder halten Sie den Linken Stick oder die Richtungstasten gedrückt, um in ein Menü zu springen.

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 als Favoriten gekennzeichnet sind.
- 6. PFEILANZAHL**
Bei einem ausgerüsteten Bogen sehen Sie hier die Anzahl der Pfeile.
- 7. VERZAUBERUNGSLADUNG**
Zeigt die restliche Ladung einer verzauberten Waffe an.
- 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.

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 Fertigkeitstufenaufstieg sind. Je öfter Sie eine Fertigkeit einsetzen, desto schneller verbessert sie sich.

Positive/Negative Attributmodifikatoren

Ihre Gesundheit, Magicka und Ausdauer werden unten im Bildschirm 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 nahe Sie einem Fertigkeitstufenaufstieg sind.
- Trainieren Sie mit einem anderen Charakter. Sie können einige Charaktere dafür bezahlen, dass sie Ihre Fertigkeiten verbessern.
- Suchen Sie nach Lehbüchern. 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

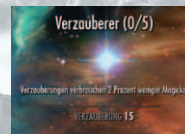


Talente sind besondere Fähigkeiten und Verbesserungen Ihrer Fertigkeiten. Wenn Sie eine Stufe aufsteigen, können Sie ein Talent auswählen, Sie können dies aber auch zu einem späteren Zeitpunkt tun. Um ein Talent auszuwählen, müssen Sie über die erforderlichen Fertigkeiten und Talente verfügen. Wenn Sie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

1. **Gewählte Talente:** "Zerstörung (Novize)"
2. **Verfügbare Talente:** "Doppelden Zerstörungszauber"
3. **Nicht verfügbare Talente:** "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.

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

Linker Stick, ←/→, – Listen öffnen/schließen

Linker Stick, ↑/↓ – Listen durchblättern

⊗ – Gegenstand ausrüsten/benutzen/lesen

L1 / R1 – Waffen in linker Hand/rechter Hand ausrüsten

□ – Gegenstand ablegen

△ – Gegenstand favorisieren

R3 – Gegenstand untersuchen

Rechter Stick – Gegenstand drehen

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 kombinierter 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 **△** drücken.

Im Spiel können Sie die Liste Ihrer Favoriten aufrufen, indem Sie die Richtungstasten **↑/↓** antippen. Mit **↑/↓** können Sie die Liste durchblättern, mit **⊗** oder **L1 / R1** Gegenstände oder Zauber ausrüsten oder benutzen und schnell die Waffe zwischen der linken Hand (**L1**) und der rechten Hand (**R1**) wechseln.

Sie können zwei Schnellzugriffe vergeben, indem Sie Richtungstasten **←/→** bei Gegenständen im Favoritenmenü gedrückt halten. Während des Spiels können Sie zwischen diesen beiden Gegenständen wechseln, indem Sie **←/→** antippen.

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 in der Welt zu finden sind.

KRÄFTE

Tippen Sie **R2** 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 in der Drachensprache mit besonders starken Effekten. Halten Sie **R2** gedrückt, 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 beide gleichzeitig.

Wenn Sie einen Schrei eingesetzt haben, müssen Sie warten, bis Sie ihn erneut verwenden können. Ihr Kompass blinkt, solange er aufleuchtet. 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.

KARTEN UND SCHNELLES REISEN



WELTKARTE

Die Weltkarte zeigt die gesamte Provinz Himmelsrand. Mit dem **Linken Stick** können Sie sich über die Karte bewegen, mit **L1 / R1** können Sie heran- oder herauszoomen, und mit **▲** zentrieren Sie die Karte auf Ihren momentanen Standort. Verändern Sie mit dem **Rechten Stick** die Ansicht. Drücken Sie **□**, um die Umgebungskarte anzusehen.



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: Um die Markierung zu platzieren, drücken Sie **⊗**.

SCHNELLES REISEN

Heben Sie einen Ort auf der Karte hervor und drücken Sie **⊗**, 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 Ankunft im nächstgelegenen Stall untergebracht.



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



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

TAGEBUCH



SYSTEMMÜ

SPICHERN

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.

Drücken Sie **L1 / R1**, um das Quest-, das Statistik- und das Systemmenü zu öffnen.

QUESTS

Um eine Quest zu aktivieren, wählen Sie sie aus und drücken **⊗**. 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 **□** werden die Weltkarte und der Ort des Questziels angezeigt.

ALLGEMEINE STATISTIK

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

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.

DIALOGUE, HANDELN UND TAGELÖHNER



DIALOGUE

Drücken Sie **X**, um mit jemandem zu reden. Drücken Sie **O**, 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, und drücken Sie **X**, um sie zu erwerben. Sie können auch versuchen, dem Händler Ihre Gegenstände zu verkaufen, indem Sie sie in Ihrem Inventar auswählen und **X** drücken. 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 Tovernen 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 **X** 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 Abenteuerer 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. Um einen normalen Angriff auszuführen, tippen Sie **R1** kurz an. Für einen mächtigen Angriff halten Sie **R1** gedrückt. Mächtige Angriffe verbrauchen Ausdauer, verursachen aber doppelten Schaden. Mächtige Angriffe stoßen Ihren Gegner unter Umständen zurück, sodass Sie zusätzliche Angriffe durchführen können. Bei mächtigen Angriffen verbrauchen schwere Waffen mehr Ausdauer als leichte Waffen.

SCHIESSKUNST

Für einen Schuss mit dem Bogen halten Sie **R1** gedrückt, um die Bogensehne vollständig zu spannen, und lassen Sie **R1** dann los, um den Pfeil abzuschließen. Je weiter Sie die Bogensehne zurückziehen, desto mehr Schaden verursachen Sie. Sie können einen Schuss abbrechen, indem Sie **□** drücken. Sie können Talente der Fertigkeit Schießkunst auswählen, um Fähigkeiten wie Heranzoomen oder Zeit verlangsamen zu erhalten. Diese Fähigkeiten wenden Sie an, indem Sie **L1** gedrückt halten, während ein Pfeil auf der Sehne liegt.

EINHAND- UND ZWEHANDWAFFEN

Waffen wie Dolche, Schwerter, Streitkolben und Kriegssäxe sind einhändige Waffen und können zusammen mit einem Schild oder einer anderen Waffe geführt werden. Waffen wie Streitäxte, 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 **L1** 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 **L1** gedrückt und tippen Sie **R1** an. Ein Gegenangriff verbraucht Ausdauer, stößt Ihren Gegner zurück und ermöglicht Ihnen einen Angriff. Durch ein bestimmtes Talent können Sie mächtige Gegenangriffe durchführen, die stärker als normale Gegenangriffe sind, indem Sie **R1** gedrückt halten, während Sie blocken.

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 **L3** gedrückt halten. Beim Schleichen können Sie Taschendiebstähle begehen und auch heimliche und mächtige Angriffe durchführen. Ihr Tarnstatus wird angezeigt, wenn Sie sich ducken:



Wenn das Auge des Schleichsymbols vollständig geöffnet ist, können Sie entdeckt werden.



Wenn das Auge des Schleichsymbols halb geöffnet ist, können Sie unter Umständen entdeckt werden.



Wenn das Auge des Schleichsymbols geschlossen ist, sind Sie verborgen.

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 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 Tarnboni 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.

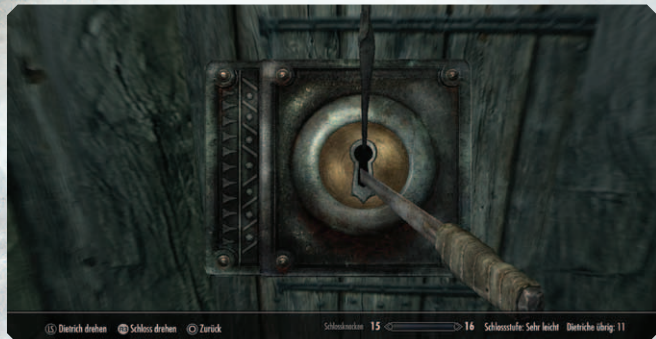
Wenn Sie einen Feind angreifen, der Sie noch nicht entdeckt hat, erhalten Sie einen Schadensbonus, dessen Höhe von Ihrer Waffe abhängt und der durch Talente erhöht werden kann.

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

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.



Drehen Sie mit dem **Rechten Stick** das Schloss und mit dem **Linken Stick** den Dietrich. 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 verwendet 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 abzusetzen, 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.



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.

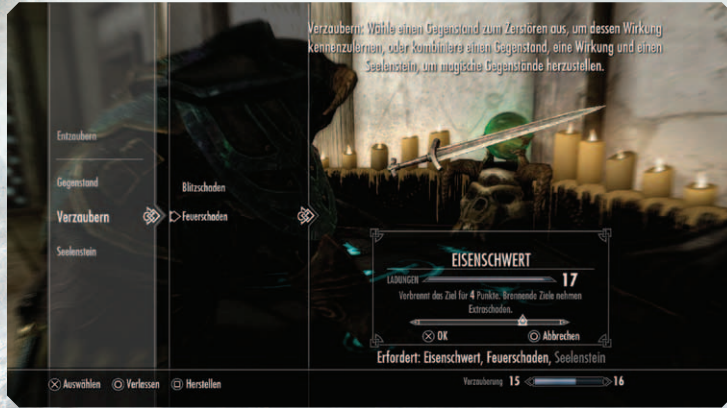
Je besser Ihre Alchemiefertigkeit, desto stärkere Zaubertänke und Gifte können Sie herstellen. Sie können Ihre Alchemiefertigkeit steigern, indem Sie Zutaten essen sowie Zaubertänke und Gifte herstellen.

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 austüchtbaren Gegenstand, der unverzaubert ist. Je besser Ihre Verzauberungsfertigkeit, desto stärker wird auch der verzauberte Gegenstand.

Verzauberungen werden gelehrt, 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 Energierstärke 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 Schmiedekunstfertigkeit, 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 Schmiedekunstfertigkeit 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 Schmiedekunstfertigkeit 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 Gerbgestellen 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 **X**. Halten Sie **L2** gedrückt, um zu galoppieren. Drücken Sie beim Reiten **X**, 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 (**O**) oder nehmen (**X**). Mit dem Linken oder Rechten Stick oder **L1** / **R1** 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 **X**. 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 Verbraucherschutzzentrale 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>.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute	Malta	23 436300 Local rate
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line Tarifováno dle platných telefonních sazeb	Norge	81 55 09 70 0,55 NOK i startavgift og deretter 0,39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
Suomi	0600 411 911 0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21	España	902 102 102 Tarifa nacional
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Россия	+7 (499) 238 36 32
Deutschland	1805 766 977 0,12 Euro/minute	Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lør–søndag 12–15
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρυσή	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	0844 736 0595 Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Diese Symbole auf unseren Elektroprodukten, Batterien oder deren Verpackungen weisen darauf hin, dass das entsprechende Produkt oder die Batterie in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung für Produkt und Batterie sicherzustellen, entsorgen Sie sie bitte gemäß den örtlichen Gesetzen und Verordnungen für die Entsorgung von Elektrogeräten/Batterien. Dadurch tragen Sie zur Erhaltung der natürlichen Ressourcen und zur Förderung des Umweltschutzes bei der Behandlung und Entsorgung von Elektromüll bei.



Dieses Symbol kann mit anderen chemischen Symbolen auf Batterien verwendet werden. Das chemische Symbol für Quecksilber (Hg) oder Blei (Pb) ist zu sehen, wenn die Batterie mehr als 0,0005 % Quecksilber oder mehr als 0,004 % Blei enthält.



BLES-01330

"D", "PlayStation", "PS3", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.

0093155141285

MAN-41285-GUP