

The Elder Scrolls® IV

# OBLIVION™



**Bethesda**

## 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-Videospieler 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](http://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](http://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 verkauft 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-00163

**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 ihn zu Grunde liegenden Urheberrechte und sind nicht in allen Ländern und Sprachen verfügbar (eu.playstation.com/terms). Breitband-Internet-Service notwendig. Die Nutzer sind für die Breitband-Zugangsgeschwindigkeiten 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“ und „PS“ sind trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „P“ „E“ is a trademark of the same company. „Blu-ray Disc“ and „BD“ are trademarks. The Elder Scrolls IV: Oblivion © 2006-2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published by Bethesda Softworks. Developed by Bethesda Game Studios. The Elder Scrolls, Oblivion, Silvering Isles, Knights of the Nine, Bethesda Game Studios, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Brink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamedby software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System © 1999-2007 Telexis Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2006 DCI Entertainment, Inc. and its licensors. Made in Austria. All rights reserved.

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



## INHALTSVERZEICHNIS

Vor dem Spiel.....	2	Handeln & Feilschen.....	11
Spielsteuerung.....	3	Überzeugungsarbeit.....	12
Shivering Isles und Knights of the Nine starten.....	3	Die Kunst, zu kämpfen.....	13
Der Spielbildschirm.....	4	Verbrechen und deren Bestrafung.....	15
Kompass und Fadenkreuz.....	5	Pferde, Häuser, Bücher und Behälter.....	16
Tagebuch und Statistikmenü.....	5	Fertigkeitsverbesserung und Erfahrungsstufenaufstieg.....	17
Statistikmenü.....	6	Optionen und Einstellungen.....	18
Inventarmenü.....	7	Garantiebestimmungen und Kundendienst.....	20
Magiemenü.....	8		
Karten- und Missionen.....	9		
Dialoge.....	10		

## VOR DEM SPIEL

### 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 IV: Oblivion 5th Anniversary Edition-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.

**HINWEIS:** Die Videoausgabe in HD erfordert ein entsprechendes Kabel sowie ein HD-fähiges Anzeigergerät. Beides ist separat erhältlich.

**Ein Spiel verlassen:** Halten Sie während des Spiels die PS-Taste auf dem Wireless-Controller mindestens 2 Sekunden lang gedrückt und wählen Sie dann die Option „Spiel verlassen“ auf dem erscheinenden Bildschirm.

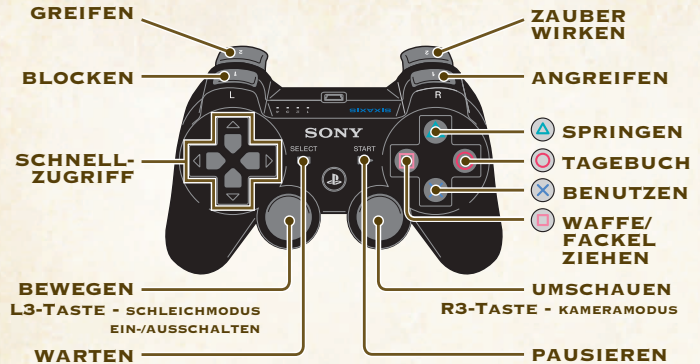
**TIPP:** Um eine Disc zu entnehmen, berühren Sie die Auswurf-Taste, nachdem Sie das Spiel verlassen haben.

**Trophäen:** Verdienen, vergleichen und teilen Sie Trophäen, indem Sie bestimmte Ziele im Spiel erfüllen. Für den Zugang zu Trophäen ist ein PlayStation®Network-Konto erforderlich.

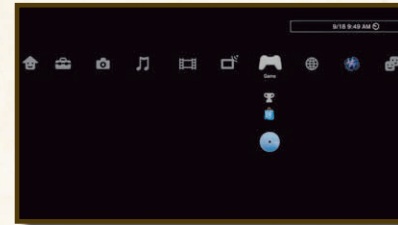
### Gespeicherte Daten für Software im Format des PS3™-Systems

Gespeicherte Daten im Format für das PS3™-System werden auf der Festplatte des Systems gesichert. Diese Daten können mithilfe des Spieldaten-Dienstprogramms im Spielmenü angezeigt werden.

## SPIELSTEUERUNG



\* DIE L3- UND R3-TASTE FUNKTIONIEREN, INDEM DIE STICKS GEDRÜCKT WERDEN.



XMB™ Menü

## SHIVERING ISLES UND KNIGHTS OF THE NINE STARTEN

Shivering Isles fügt einem neuen oder bereits existierenden Oblivion-Spielstand neue Inhalte hinzu, auf die Sie nach einem Tag Spielzeit zugreifen können. Warten Sie einfach 24 Stunden mit der Warten-Option. Einen Tag (Spielzeit) später erhalten Sie eine Quest-Nachricht mit Informationen über die neuen Inhalte („Eine Tür in der Bucht von Niben“). Wenn Sie ein neues Spiel starten, müssen Sie zuerst die Charaktererstellung beenden, bevor der Tag verstreichen kann. Erhalten Sie dann die Nachricht, fügt Ihr Missionstagebuch der Karte ein neues Missionsziel hinzu, von wo aus Sie die neuen Inhalte erleben können.

Um Knights of the Nine zu starten, müssen Sie die Kapelle in Anvil besuchen und dort mit dem davor stehenden Propheten reden, um Ihre erste Mission zu erhalten.

## DER SPIELBILDSCHIRM



### LEBENSENERGIE

Zeigt, wie viel Schaden Sie nehmen können. Schlafen, Warten, Zaubertänke oder Heilzauber können Ihre Lebensenergie wiederherstellen.

### MAGIE

Das Wirken von Zaubern kostet Magie. Sie regeneriert sich abhängig von Ihrer Willenskraft. Schlafen, Warten, Zaubertänke oder Heilzauber können Ihre Magiereserven wieder auffüllen.

### AUSDAUER

Ausdauer zeigt an, wie erschöpft Sie sind. Geringe Ausdauerwerte beeinträchtigen Ihre Effizienz, insbesondere bei Nahkampfangriffen. Wenn Sie gehen, anstatt zu rennen, regeneriert sich Ihre Ausdauer schneller.

### WAFFE

Ihre derzeit ausgewählte Waffe.

### PFEILE

Anzahl der derzeit ausgewählten Pfeile.

### MAGIE

Ihr derzeit ausgewählter Zauberspruch.

### ZAUBEREFFEKT

Alle vorübergehenden Zaubereffekte, die positiv oder negativ auf Sie einwirken.

### LEBENSENERGIE DES ZIELS

Zeigt die Lebensenergie Ihres Ziels an.

### NAME DES ZIELS

Name des derzeit markierten Gegenstandes oder Charakters.

### FADENKREUZ

Hilft Ihnen bei der Auswahl von Gegenständen und Charakteren.

### KOMPASS

Zeigt Ihnen Richtung, Orte und Markierungen an.

### NÄCHSTE ERFAHRUNGSSTUFE

Zeigt an, dass Sie in einem Bett schlafen können, um zur nächsten Erfahrungsstufe aufzusteigen.

## KOMPASS UND FADENKREUZ

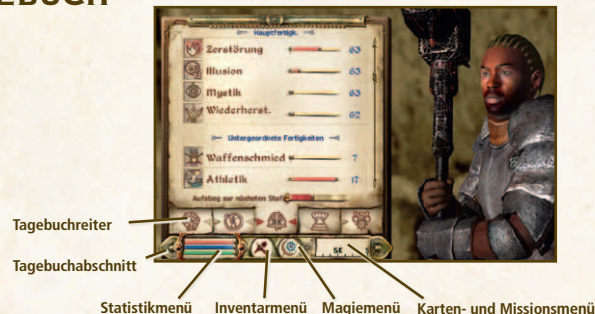


Symbole auf dem Kompass markieren interessante Orte in der Nähe, etwa Verliese, Städte oder Tavernen. Missionszielmarkierungen weisen in die Richtung Ihres aktiven Missionsziels.

### MISSIONSZIELMARKIERUNGEN

- Ein roter Pfeil bedeutet, dass Sie durch eine Tür oder ein Portal hindurchgehen müssen, um Ihr Ziel zu erreichen.
- Ein grüner Pfeil bedeutet, dass Sie sich bereits am selben Ort, unmittelbar in der Nähe Ihres Ziels befinden.
- Ein blauen Pfeil können Sie selbst auf der Orts- oder Weltkarte platzieren.

## TAGEBUCH



Ihr Tagebuch besitzt vier Hauptmenüs: das Statistik-, das Inventar-, das Magie- sowie das Karten- und Missionsmenü.

-Taste - Tagebuch öffnen/schließen

**Linker Stick** oder **↑, ↓, ←, →-Taste** - Durch Listen von Gegenständen und Zaubersprüchen scrollen; mit links/rechts zwischen den Reitern des aktuellen Abschnitts wechseln.

**L1-Taste** und **R1-Taste** - Links/rechts zwischen den vier Menüs wechseln.

**Rechter Stick** - Drehen und zoomen Sie Ihre Spielfigur, um sie genauer zu betrachten.

## STATISTIKMENÜ



Das Statistikenmenü besitzt fünf Reiter, von links nach rechts:

**FIGUR** - Grundlegende Informationen.

**ATTRIBUTE** - Informationen zu Ihren acht Attributen.

**FERTIGKEITEN** - Informationen zu Ihren 21 Fertigkeiten.

**FRAKTIONEN** - Übersicht der Fraktionen, denen Sie angehören, sowie der aktuell erreichte Rang in jeder Fraktion.

**LEISTUNGEN** - Übersicht Ihrer zahlreichen Leistungen.

## FERTIGKEITSREITER



Sie besitzen sieben Haupt- und 14 Nebenfertigkeiten.

Unter jeder Fertigkeit zeigt ein roter Balken den jeweiligen Fertigungsfortschritt an. Je öfter Sie eine Fertigkeit nutzen, desto schneller verbessert sie sich.

### HAUPTFERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten, die Ihre Charakterklasse definieren. Sie müssen eine beliebige Kombination Ihrer Hauptfertigkeiten um insgesamt zehn Punkte erhöhen, damit Ihre Spielfigur die nächste Stufe erreicht.

### NEBENFERTIGKEITEN

Eine Verbesserung dieser Fertigkeiten macht Sie darin geschickter und wirkungsvoller, hilft Ihnen jedoch nicht beim Aufstieg in die nächste Stufe.

### FERTIGKEITSFortschrittsanzeiger

Zeigt an, wie viel Übung Sie noch benötigen, um die jeweilige Fertigkeit um einen Fertigungspunkt zu erhöhen.

### POSITIVE FERTIGKEITSMODIFIKATOREN

Grüne Zahlen: Fertigungswerte werden derzeit durch positive Zaubersprüche, Fähigkeiten, Kräfte und andere Effekte verbessert.

### NEGATIVE FERTIGKEITSMODIFIKATOREN

Rote Zahlen: Fertigungswerte werden derzeit durch negative Zauber, Krankheiten und andere Effekte verschlechtert.

### STUFENFortschrittsanzeiger

Zeigt an, wie viel Erfahrung Sie noch bis zum Aufstieg zur nächsten Stufe benötigen.

## INVENTARMENÜ



Das Inventarmenü besitzt fünf Reiter, von links nach rechts:

**ALLE GEGENSTÄNDE** - Zeigt alles an, was Sie bei sich tragen.

**WAFFEN** - Zeigt ausschließlich die Waffen an, die Sie bei sich tragen.

**RÜSTUNG** - Zeigt ausschließlich die Rüstungs- und Kleidungsstücke an, die Sie bei sich tragen.

**ALCHEMIE** - Zeigt ausschließlich die Zaubersprüche, Alchemiegerätschaften, Nahrungsmittel und Alchemiezutaten an, die Sie bei sich tragen.

**VERSCHIEDENES** - Zeigt alle übrigen Gegenstände an, darunter Bücher, Notizen, Juwelen, Schlüssel, Fackeln, Dietrüche, Zaubersprüche und vieles mehr.

-Taste - Gewählten Gegenstand ausrüsten/benutzen.

-Taste - Ausgewählten Gegenstand fallen lassen.

## TASTENKÜRZEL

Im Inventarmenü können Sie Tastenkürzel definieren, indem Sie die -Taste und dann die , - oder -Taste drücken, während Sie gleichzeitig eine Waffe, ein Rüstungsstück, einen Zauberspruch oder einen Gegenstand auswählen, den Sie mit diesem Kürzel aufrufen wollen. Mit geöffneten Tastenkürzeln können Sie übrigens immer noch zwischen Menüs wechseln; der Gegenstand wird dann einem Kürzel zugeordnet, wenn Sie die , , - oder -Taste loslassen. Während des Spiels drücken Sie einfach die , , - oder -Taste, um einen der acht per Tastenkürzel festgelegten Zaubersprüche/Gegenstände auszuwählen.

### AUSRÜSTUNG IN DER RECHTEN UND LINKEN HAND

Waffen werden in Ihrer rechten, Schilde, Fackeln in Ihrer linken Hand ausgerüstet. Schilde und Fackeln können jedoch nicht gleichzeitig mit Zweihändern wie Claymores, Kriegshämmern, Bogen und magischen Stäben ausgerüstet werden. Bei weggesteckter Waffe wird stets eine ausgerüstete Fackel benutzt, also sorgt ein Druck auf die -Taste für einen schnellen Wechsel zwischen Waffen und Fackel.



Ihr derzeitiges Inventargewicht, verglichen mit dem maximalen Inventargewicht. Wenn Sie zu viel tragen, überschreiten Sie Ihr maximales Inventargewicht und Sie können sich nicht mehr bewegen, bis Sie einige Gegenstände fallen lassen, um das Inventargewicht zu senken.



Die kombinierten Effekte Ihrer physischen und aktiven magischen Rüstung. Je höher der Wert ist, desto besser.



Zeigt Ihnen, wie viel Gold Sie besitzen.

### INVENTARGEGENSTÄNDE

Gegenstände in Ihrem Inventar werden durch ein Symbol und den Gegenstandsnamen dargestellt. Eine Zahl steht dabei für einen Stapel von mehr als einem Gegenstand. Dazu können diese Symbole erscheinen:



Magischer Gegenstand



Gestohlener Gegenstand



Vergiftete Waffe



Kaputter Gegenstand  
(erfordert Reparatur)

## MAGIEMENÜ



Das erfolgreiche Wirken von Zaubern verbessert Ihre Fertigkeit in der entsprechenden Schule der Magie. Sie können neue Zaubersprüche von zahlreichen Personen kaufen. Das Magiemenu besitzt fünf Reiter, von links nach rechts: Alle Magie, Zielmagie, Berührungsmagie, Selbstmagie und aktive Effekte.


### ZAUBERSYMBOL

Symbolisiert den magischen Effekt des Zaubers.

### ZAUBERNAME

Der Name des ausgewählten Zaubers.

### MAGIEKOSTEN

Das Blitzsymbol  steht für die Magiekosten für das Wirken eines Zaubers, die von Ihrer Fertigkeit in der entsprechenden Schule der Magie abhängen.

Wechseln Sie zu einem Zauber, erscheinen mehr Details darüber.

### WIRKSAMKEIT VON ZAUBERN

Das Tragen von Rüstungen vermindert die Wirksamkeit Ihrer Zauber. Um diese zu erhöhen, tragen Sie entweder weniger Rüstungsteile oder erhöhen Sie Ihre leichte oder schwere Rüstungsfertigkeit. Geringere Zauberwirksamkeit verringert die Stärke und Dauer Ihrer Zauber.

### MENÜREITER AKTIVE EFFEKTE

Zeigt alle Zaubersprüche, Fähigkeiten, Kräfte und andere magische Effekte an, die derzeit auf Ihre Spielfigur wirken. Dazu gehören auch ständig aktive Geburtssternzeichen-Fähigkeiten, Kräfte und Krankheiten.



Die Summe jedes aktiven Effekts, zusammengesetzt aus den jeweiligen magischen Einflüssen.

### RASSENFÄHIGKEITEN

Angeborene Fähigkeiten, die nie gewirkt werden müssen und immer aktiv sind.

### SPEZIALKRÄFTE

Rassen und Geburtssternzeichen verleihen oft Spezialkräfte, die einmal am Tag aktiviert werden können, aber wie ein normaler Zauber gewirkt werden. Sie gehören keiner Schule der Magie an und verbessern keine Fertigkeit.

### GERINGERE KRÄFTE

Diese Kräfte ähneln den Spezialkräften, doch sie sind weniger mächtig und können mehr als einmal pro Tag gewirkt werden.

### KRANKHEITEN

Auch, wenn es sich bei Krankheiten nicht um Magie handelt, ähneln ihre Effekte den magischen Flüchen. Sie können in Städten in Kapellen und außerhalb in der Wildnis an Wegschreinen geheilt werden. Alternativ nutzen Sie einen Heilzauber oder -trank.



## KARTEN- UND MISSIONSMENÜ



Dieses Menü besitzt fünf Reiter, von links nach rechts: Ortskarte, Weltkarte, aktive Mission, aktuelle Missionen und abgeschlossene Missionen.

### ORTSKARTE

Zeigt Ihre unmittelbare Umgebung. Pop-up-Symbole zeigen Informationen über Eingänge und wohin sie führen, Missionsziele weisen den Weg zur aktiven Missionsaufgabe.



-Taste - Schnelles Reisen (wenn ein bereits entdeckter Ort markiert wird)

-Taste - Platziert Ihre eigene Markierung auf der Karte.


Rechter Stick - Bewegt den Cursor und scrollt die Karte.



-Taste - Karte verschieben.


### WELTKARTE


Zeigt eine Karte von ganz Cyrodiil.

 Ihre Position: Der goldene Pfeil zeigt Ihre Position auf der Karte.


 Missionsziel: Das Missionsziel ist ein roter oder grüner Pfeil auf der Weltkarte und wird immer von Ihrer aktiven Mission bestimmt. Um eine Mission zu aktivieren, wählen Sie sie von der Liste der aktuellen Missionen.

 Eigene Markierung: Der blaue Pfeil, den Sie mit einem Druck auf die -Taste platzieren, bewegen oder entfernen können.

 Entdeckter Ort: Dunkle Markierungen können Sie für schnelles Reisen auswählen, jedoch nicht in Gebäuden oder während eines Kampfes. Beim schnellen Reisen vergeht gleiche Spielzeit, die während einer normalen Reise vergangen wäre. Besitzen Sie ein Pferd, reist es mit Ihnen. Ist Ihr Ziel eine Stadt, wartet Ihr Pferd im nächstgelegenen Stall auf Sie.

 Bekannter Ort: Von hellen Markierungen haben Sie zwar schon gehört, müssen sie aber vor einer schnellen Reise erst noch entdecken.

### AKTIVE MISSION

Zeigt Untereinträge Ihrer aktiven Mission an. Wählen Sie eine Mission im Reiter „Aktuelle Missionen“ aus, um sie zur aktiven Mission zu machen. Die Missionszielmarkierungen auf Karten und Kompass sind die Missionsziele Ihrer aktiven Mission. Drücken Sie die -Taste, um die Position Ihres Missionsziels auf der Weltkarte zu sehen.

### AKTUELLE MISSIONEN

Zeigt eine Liste aller Missionen an, die Sie noch nicht abgeschlossen haben. Wählen Sie eine Mission, um sie zur aktiven Mission zu machen.


### ABGESCHLOSSENE MISSIONEN

Zeigt eine Liste aller Missionen an, die Sie abgeschlossen haben. Wählen Sie eine Mission, um alle diesbezüglichen Einträge anzuzeigen.

### MISSIONEN UND MISSIONSZIELE

Ist eine Mission aktiv, finden Sie sie auf Ihrem Kompass und Ihren Orts- und Weltkarten Missionszielpfeile (siehe vorherige Seite). Diese Markierungen helfen Ihnen, den Ort für den nächsten Schritt Ihrer aktiven Mission zu finden. Auf der Weltkarte zeigen Ihnen die Markierungen die generelle Richtung an, auf der Ortskarte sehen Sie die genaue Position oder den Eingang, den Sie für den nächsten Schritt betreten sollten.

## DIALOGUE

Wird das Dialogsymbol angezeigt,  können Sie die Person auswählen und aktivieren, um ein Gespräch zu beginnen. Das Dialog-Menü umfasst die folgenden Punkte:



Gesprächsthemen

Gesprächsoptionen

Charaktername

### CHARAKTERNAME

Name Ihres Gesprächspartners/Ihrer Gesprächspartnerin.

### GESPRÄCHSTHEMEN

Eine Liste aller Themen, zu denen Sie Ihr Gegenüber befragen können. Sie müssen möglicherweise nach unten scrollen, um weitere Themen zu sehen. Fragen zu manchen Themen fügen der Liste weitere hinzu. Golden dargestellte Themen enthalten Informationen, die Sie noch nicht kennen, graue sind Ihnen bereits bekannt. Bleibt ein Thema golden, verheimlicht Ihr Gegenüber Ihnen etwas, weil Sie ihm nicht sympathisch genug sind.

### DIALOGOPTIIONEN

Unter der Themenliste können unterschiedliche Dialogoptionen angezeigt werden. Ihre Auswahl bringt weitere Dialogmenüs zum Vorschein.



**Überzeugung:** Erlaubt es Ihnen, die Einstellung des Gegenübers Ihnen gegenüber durch ein Minispiel zu verbessern.



**Handeln:** Kaufen und verkaufen Sie Waren. Siehe nächste Seite.



**Reparieren:** Ihr Gegenüber kann normale wie magische Waffen und Rüstungen für einen oft stolzen Preis reparieren.



**Zauber zu verkaufen:** Zeigt die Zauber an, die Ihr Gegenüber verkauft, inklusive des Kaufpreises und der notwendigen Magiekosten.



**Aufladen:** Bietet jemand diese Dienstleistung an, kann er oder sie Ihre magischen Gegenstände gegen eine Gebühr neu aufladen.



**Training:** Einige wenige Charaktere können Ihre Fertigkeiten trainieren - und noch weniger vermögen das in hohen Fertigungsstufen. Pro Erfahrungsstufe können Sie nur insgesamt fünf Fertigkeiten trainieren, entweder in einer oder mehreren Fertigkeiten.



**Dialog beenden**

## HANDELN

Wenn Sie Handeln wählen, werden Ihr Inventar und das Ihres Gegenübers angezeigt. Mit der

**L1 -Taste** rufen Sie eine Liste aller Gegenstände auf, die Sie verkaufen können. Mit der

**R1 -Taste** erscheint eine Liste aller Gegenstände, die Sie kaufen können.



Aus Ihrem Inventar verkaufen

Vom Inventar des Ladenbesitzers kaufen

Wählen Sie den Gegenstand/die Gegenstände, den/die Sie kaufen wollen, und sie erscheinen in Ihrem Inventar. Sie können versuchen, eigene Gegenstände durch Auswählen in Ihrem Inventar zu verkaufen. Ihr Gegenüber wird entweder zustimmen oder verneinen, abhängig von Ihrem Handels- oder Feilschgeschick. Lehnt Ihr Handelspartner Ihr Angebot ab, sinkt seine Einstellung Ihnen gegenüber um einen Punkt.

## FEILSCHEN

Die Preise eines Händlers werden von Ihrem und seinem Handelsgeschick sowie seiner Einstellung zu Ihnen bestimmt. Ein Händler mag vielleicht bereit sein, seinen Preis zu senken oder mehr für Ihre Güter zu zahlen, doch den genauen Betrag finden Sie nur durch das Feilschen heraus.



Drücken Sie die **Δ-Taste**, um zu feilschen. Das sich öffnende Fenster zeigt das Handelsgeschick und die Einstellung Ihres Gegenübers an und erlaubt Ihnen, mehr oder weniger stark zu feilschen. Je größer Ihr und je geringer das Handelsgeschick Ihres Gegenübers ist - und je mehr er Sie mag -, desto furchtloser können Sie den Schieberegler nach rechts bewegen, ohne eine Abfuhr zu bekommen. Wenn Sie einen Preis gefunden haben, den Ihr Gegenüber akzeptiert, wird er auch weitere Angebote zu diesem Preis akzeptieren - es sei denn, seine Einstellung Ihnen gegenüber sinkt. Je mehr Ihr Handelsgeschick steigt, desto härter können Sie feilschen.

## ÜBERZEUGUNGSARBEIT

### EINSTELLUNG

Die Einstellung einer Person Ihnen gegenüber ist eine Zahl zwischen 0 und 100, die wiedergibt, was Ihr Gegenüber von Ihnen hält. Je höher die Zahl, desto stärker die Zuneigung Ihres Gegenübers.

Die Einstellung einer Person beruht auf einer Reihe von Faktoren, darunter Rasse, Persönlichkeit, Ihr Ruf, Ihre Fraktionszugehörigkeiten und wie Ihr Gegenüber über Ihre bisherigen Taten denkt – etwa, dass Sie Mitgliedern seiner Gilde geholfen, von ihm gestohlen oder einen seiner Freunde getötet haben.



**Bestechung:** Die Kosten eines Bestechungsversuchs. Mit Bestechungen können Sie für die Verbesserung einer Einstellung zahlen. Nicht jeder ist jedoch dafür empfänglich.

**Drehung:** Erscheint nur, wenn Sie mindestens die Lehrlingsstufe der Überredungskunst erreicht haben. Erlaubt Ihnen einen Extradreh der Überzeugungs Viertel pro Überzeugungsrunde.

**Start:** Eröffnet eine Überzeugungsrunde.

**Erledigt:** Schließt das Überzeugungsmenü. Nicht verfügbar, bis Sie alle vier Wahlmöglichkeiten getroffen haben.

### REGELN FÜR DAS ÜBERZEUGUNGSMINISPIEL

In jeder Überzeugungsrunde müssen Sie Ihr Gegenüber bewundern, es nötigen, angeben und scherzen - nur einmal pro Runde, aber in beliebiger Reihenfolge. Jede dieser Aktionen erhöht oder vermindert die Einstellung Ihres Gesprächspartners. Sie müssen unter Umständen viele Runden spielen, um eine Einstellung auf den gewünschten Wert anzuheben.

Um eine Überzeugungsrunde zu starten, wählen Sie die **X-Taste**. Jeder der vier Viertelkreise erhält eine unterschiedliche Füllung. Die Füllmenge repräsentiert dabei den Effekt Ihrer Wahl: Ein vollständig gefüllter Viertelkreis hat größere Auswirkungen als ein leerer.

Wenn Sie die Viertelkreise für Bewundern, Angeben, Scherzen und Nötigen anwählen, ändert sich der Gesichtsausdruck Ihres Gegenübers. Es wird eine Aktion lieben, eine mögen, eine nicht mögen und eine hassen. Während des Gesprächs fällt die Einstellung Ihres Gegenübers ständig, also handeln Sie schnell. Aktionen, die Ihr Gegenüber liebt und mag, erhöhen den Einstellungswert, die anderen beiden senken ihn.

Der mögliche Wertzuwachs oder -verlust richtet sich nach der Größe Ihrer Überredungskunst und der Füllmenge der Viertelkreise. Wählen Sie stärker gefüllte Viertelkreise, wenn sie mit Aktionen verknüpft sind, die Ihr Gegenüber mag - und umgekehrt.

## DIE KUNST, ZU KÄMPFEN

Um sich gegen Monster und allerhand Schergen zu verteidigen, lernen Reisende und Abenteurer den Umgang mit Waffen und Rüstungen.

### WAFFEN

Es gibt zwei Arten von Waffen: Nahkampfwaffen wie Schwerter und Streitkolben sowie die Bogen als Fernkampfwaffen. Je wertvoller das Material einer Waffe, desto wirksamer ist sie, besonders, wenn Sie mit nützlichen Zaubern versehen ist. Der verursachte Schaden hängt von der Waffe selbst, ihrem Zustand und Ihrer Waffenfertigkeit ab.

### NAHKAMPFANGRIFFE

Es gibt zwei Angriffsarten: normale und Power-Angriffe. Normale Angriffe sind schnell, aber verursachen weniger Schaden als ein langsamerer Power-Angriff. Normale Angriffe lösen Sie mit dem Drücken und Loslassen der **R1-Taste** aus. Für einen Power-Angriff halten Sie die **R1-Taste** gedrückt, während Sie mit dem **Linken Stick** verschiedene Power-Angriffe auswählen.

Auf niedrigen Meisterungsstufen lösen Sie mit Schwertkampf-, Stumpfaffen- und Nahkampffertigkeiten einen einfachen Power-Angriff in beliebige Richtungen aus. Höhere Meisterungsstufen erlauben Ihnen, Meisterungs-Power-Angriffe bei gleichzeitiger Bewegung nach links, rechts und hinten auszuführen, die besondere Boni und Effekte besitzen.

### FERNKAMPFANGRIFFE

Um mit einem Bogen anzugreifen, klicken und halten Sie die **R1-Taste** gedrückt, um die Bogensehne zu spannen. Lassen Sie die **R1-Taste** los, um einen Pfeil abzuschließen. Es dauert etwas, die Sehne für einen Angriff mit voller Kraft zu spannen. Ein Geselle der Schützenfertigkeit kann mit angelegtem Pfeil und gedrückter **L1-Taste** die Zielsicht heranzoomen.

### EINHÄNDER- UND ZWEIHÄNDER-WAFFEN

Manche Waffen wie Messer, Kurzschwerter, Streitkolben und Kriegsaxte sind Einhänder und zusammen mit einem Schild ausrüstbar. Andere Waffen wie Streitäxte, Claymores und Kriegshämmer sind Zweihänder und können nur ohne Schild ausgerüstet werden. Markieren Sie eine Waffe im Inventar, um zu sehen, ob es sich um einen Ein- oder einen Zweihänder handelt.

### BLOCKEN

Um Angriffe zu blocken, drücken und halten Sie die **L1-Taste**. Ein Schild- oder Waffenblock reduziert den eingesteckten Schaden. Mit Schilden blocken Sie effizienter als mit Waffen.

Eine effiziente Kampfstrategie ist es, einen Angriff zu blocken und dann rasch einen Gegenangriff zu lancieren, bevor Ihr Gegner diesen blocken kann. Der Einsatz dieses „Blocken und Kontern“-Nahkampfmanövers kann Ihre Kampfeffizienz stark verbessern.

## RÜSTUNG

Jedes Rüstungsteil, das Sie tragen, erhöht Ihren Gesamtschutz oder Rüstungswert. Je höher der Rüstungswert, **umso** desto besser sind Sie geschützt. Die Wirksamkeit des durch ein Rüstungsteil erhaltenen Schutzes hängt von der Rüstung selbst, Ihrer Rüstungsfertigkeit sowie dem Zustand der Rüstung (beschädigt/unbeschädigt) ab.

Ihr Rüstungswert ist der Prozentsatz des von Ihrer Rüstung absorbierten Schadens. Wenn eine Rüstung Schaden nimmt, verschlechtert sich ihr Zustand. Das vermindert gleichzeitig den Schutz, den sie bietet. Ihr Rüstungswert ist auch die Summe der Rüstungswerte aller Rüstungsteile. Manche Teile besitzen einen höheren Rüstungswert als andere.

## WAFFEN UND RÜSTUNGEN REPARIEREN

Waffen und Rüstungen nehmen bei der Verwendung Schaden. Je schlechter der Zustand einer Waffe, desto weniger Schaden richtet sie an. Ist der Zustand gleich null, ist die Waffe oder Rüstung unbrauchbar. Nutzen Sie Reparaturhämmer, um Rüstungsteile und Waffen zu reparieren. Der Reparaturerefolg hängt von Ihrer Waffenschmiedekunst-Fertigkeit ab.

*Hinweis: Nur, wer mindestens ein Geselle der Waffenschmiedekunst ist, kann magische Gegenstände reparieren. Sie können auch Personen finden, die diese Gegenstände für einige Goldstücke reparieren. Dafür sind selbst magische Gegenstände wieder wie neu.*

## ANDERE KAMPFSITUATIONEN

### NIEDERGESCHLAGEN WERDEN

Besonders mächtige Schläge eines Gegners können Sie buchstäblich umhauen. Wer jemanden schlägt, der auf dem Boden liegt, richtet damit mehr Schaden an.

### AUSWEICHEN

Ein Geselle der Akrobatik erhält die Ausweichfertigkeit und kann blocken und in eine Richtung springen, um eine Ausweichrolle auszuführen.

### SICH ERGEBEN

Wenn Sie einen Freund angegriffen haben, können Sie sich ihm ergeben und den Kampf beenden, indem Sie blocken und Ihr Gegenüber auswählen. Mag er Sie genug, wird er den Kampf beenden.

## VERBRECHEN UND DEREN BESTRAFUNG

### VERBRECHEN, KOPFGELDER UND KERKER

Grundsätzlich sind die folgenden Aktionen Verbrechen und werden, wenn Sie dabei erwischt werden, auch als solche behandelt:

- Gegenstände oder Pferde stehlen
- Einen Gegenstand, der jemand anderem gehört, ergreifen oder aufheben
- Unerlaubtes Betreten eines Hauses/Grundstücks
- Einen Kampf beginnen (Selbstverteidigung ist kein Verbrechen)
- Jemand anderen umbringen (Selbstverteidigung ist kein Verbrechen)

Wenn jemand eins Ihrer Verbrechen meldet, wird ein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt, dessen Höhe proportional zur Schwere der Tat ist. Begegnen Sie dann einer Wache, kann diese sich nähern und Sie festnehmen. Fliehen Sie, wird sie Sie verfolgen. Gelingt Ihnen die Flucht, werden Sie feststellen, dass das Rechtssystem sehr effektiv ist und dass nun alle Wachen versuchen, Sie bei jeder Gelegenheit festzunehmen. Sollten sie Sie gefangen nehmen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wenn Sie genug Geld besitzen, können Sie das Kopfgeld zahlen und so den Kerker umgehen. Gestohlene Güter in Ihrem Inventar werden jedoch entfernt, auch, wenn Sie diese schon früher entwendet haben. Wachen erkennen gestohlene Güter jederzeit.
- Sie können sich der Verhaftung mit geringen Aussichten auf Erfolg widersetzen, weil Wachen sehr zäh sind und alle zu töten versuchen, die der Verhaftung widersetzen - und selbst bei einer gelungenen Flucht bleibt das Kopfgeld bestehen.
- Sie können zustimmen, in den Kerker zu gehen, statt das Kopfgeld zu zahlen. Bei Ihrer Freilassung verringern sich einige Fertigkeiten, weil sie im Kerker nicht zum Einsatz kamen. Die Fertikeitsanzahl und der Verringerungswert hängen von der Dauer der Haft ab. Gestohlene Güter aus Ihrem Inventar werden Ihnen abgenommen. Manchmal steigen jedoch einige Fertigkeiten während der Haft, weil andere Insassen ihre kriminellen Geheimnisse mit Ihnen teilen. Außerdem geht das Gerücht um, dass jemand, der der Diebesgilde beitreten will, in der Gesellschaft von Verbrechern hilfreiche Kontakte knüpfen kann.

Es ist möglich, aber sehr schwierig, aus dem Kerker auszubrechen. Der Sinn einer solchen Aktion ist fragwürdig, weil damit Ihr Kopfgeld bestehen bleibt. Aber für manche Mitglieder der Verbrechergemeinde ist die Flucht aus dem Kerker eine Prinzipsache, die sie einfach versuchen müssen.

Es ist ebenfalls möglich, gestohlene Güter zurückzubekommen, die bei Ihrer Inhaftierung konfisziert wurden. Solche Güter befinden sich in Diebesgut-Behältern in der Nähe der Zellen. Es ist sehr schwierig, solche Gegenstände direkt vor den Augen der Wachen zu stehlen, aber einmal mehr ist es für einige Verbrecher Prinzipsache, ihre Güter zurückzustehlen.

## PFERDE, HÄUSER, BÜCHER UND BEHÄLTER

### PFERDE

Um ein Pferd zu reiten, aktivieren Sie es. Steuern Sie das Pferd mit dem **Linken Stick** und sehen Sie sich mit dem **Rechten Stick** um. Aktivieren eines Pferdes, das Ihnen nicht gehört, ist Pferdediebstahl - ein ernstes Verbrechen. Ihr eigenes Pferd können Sie im Stall vor den Städten kaufen. Beim schnellen Reisen wartet Ihr Pferd im ortsansässigen Stall auf Sie, gleich außerhalb der Stadttore.

### HÄUSER ZU VERKAUFEN

Häuser unterschiedlicher Qualität sind in jeder Stadt erhältlich. Wenn Sie ein Haus besitzen, können Sie von ortsansässigen Händlern Einrichtungsgegenstände kaufen. Um mehr über den Häusermarkt zu erfahren, besuchen Sie Grafen, Gräfinnen und deren Makler im Schloss der Stadt.

### BÜCHER UND ANDERE DOKUMENTE

Nachdem Sie ein Buch oder Dokument zum Lesen geöffnet haben, können Sie es an die gleiche Stelle zurücklegen (Option „Beenden“) oder es einstecken (Option „Nehmen“). Besitzen Sie bereits ein Buch, wählen Sie es im Inventar-Menü an und drücken Sie die **⊗-Taste**, um es zu öffnen. Mit der **L1-Taste** und der **R1-Taste** blättern Sie durch das Buch. Mit dem **Linken Stick** oder der **↑, ↓, ←** oder **→-Taste** scrollen Sie durch den Text eines Dokuments.

Spezielle Fertigkeitbücher verbessern Ihre Fertigkeiten. Beim Öffnen eines solchen Buches informiert Sie ein Text, welche Fertigkeit verbessert wurde. Das funktioniert nur einmal, mehrfaches Lesen hat keine Auswirkungen.

### BEHÄLTER

Zu Behältern zählen Truhen, Säcke, Kisten, Fässer, Leichen und viele andere. Um den Inhalt eines Behälters zu sehen, zielen Sie mit dem Fadenkreuz darauf, bis ein Geldbeutelssymbol erscheint, dann drücken Sie die **⊗-Taste** Leertaste. Ist das Geldbeutelssymbol weiß, können Sie die Inhalte des Behälters gefahrlos nehmen und nutzen. Ist es rot, gehört der Behälter jemand anderem: Es gilt als Diebstahl, etwas daraus zu nehmen, und wird bei einer Entdeckung als Verbrechen geahndet. Ist das Symbol rot und der Behälter verschlossen, gilt jeder Versuch, das Schloss zu knacken, als Diebstahl und wird bei einer Entdeckung als Verbrechen geahndet.

Nehmen Sie Dinge nacheinander aus einem Behälter, indem Sie die **⊗-Taste** drücken. Scrollen Sie in Listen mit dem **Linken Stick** oder der **↑, ↓, ←** oder **→-Taste**; Bewegen Sie den **Linken Stick** nach links oder rechts oder benutzen Sie die **↑, ↓, ←** oder **→-Taste**, um zwischen den Inventarreiterei zu wechseln. Drücken Sie die **L1-Taste**, um Ihr Inventar anzuzeigen; drücken Sie die **R1-Taste**, um den Inhalt des Behälters anzuzeigen. Mit der **⊖-Taste** nehmen sie alle Dinge eines Behälters, mit der **⊕-Taste** schließen Sie ihn. Um etwas in einen Behälter zu legen, drücken Sie die **L1-Taste**, um Ihr Inventar anzuzeigen und wählen Sie dann den gewünschten Gegenstand aus.

**Achtung!** Legen Sie keine Dinge in einen Behälter, der Ihnen nicht gehört. Sie können verschwunden sein, wenn Sie zurückkehren!

## FERTIGKEITSVERBESSERUNG UND ERFAHRUNGSSTUFENAUFSTIEG

### FERTIGKEITSVERBESSERUNG

Es gibt drei Wege, um eine Fertigkeit zu verbessern:

1. Setzen Sie die Fertigkeit immer wieder ein. Je geringer ihr Wert, desto schneller erhöht er sich. Ein hoher Wert erhöht sich so deutlich langsamer. Die Fertigungsanzeige im Statistikmenü zeigt den jeweiligen Fortschritt an.
2. Zahlen Sie für Training bei einem anderen Charakter. Sie können auf diese Weise pro Erfahrungsstufe nur fünf Fertigungspunkte trainieren.
3. Lernen Sie mithilfe spezieller Bücher mehr über die Fertigkeit.



### ERFAHRUNGSSTUFENAUFSTIEG

Verbessern Sie die Hauptfertigkeiten Ihrer Charakterklasse, um die nächste Erfahrungsstufe zu erreichen. Dazu müssen Sie eine beliebige Hauptfertigkeitskombination um insgesamt zehn Punkte verbessern. Die Fertigungsanzeige im Statistikmenü zeigt den jeweiligen Fortschritt an.

Wenn Sie Ihre notwendigen Fertigkeiten für den Aufstieg in die nächste Erfahrungsstufe verbessert haben, erscheinen eine Nachricht und ein Symbol auf dem Bildschirm. Sie müssen dann in einem Bett schlafen, um über das Gelernte zu meditieren und eine Erfahrungsstufe aufzusteigen.

Beim Erfahrungsstufenaufstieg haben Sie die Gelegenheit, drei Ihrer acht Attribute zu verbessern. Manche Attribute können einen Bonusmodifikator erhalten, der davon abhängt, welche Fertigkeiten Sie seit dem letzten Stufenaufstieg verbessert haben. Haben Sie beispielsweise Fertigkeiten verbessert, deren bestimmendes Attribut Charisma ist, erhält Charisma einen Bonusmodifikator. Ob es sich um eine Haupt- oder Nebenfertigkeit handelt, spielt dabei keine Rolle. Ihre Lebensenergie steigt bei jedem Aufstieg um ein Zehntel Ihrer Konstitution.

## OPTIONEN UND EINSTELLUNGEN

Sie können vom Hauptmenü aus jederzeit auf das Optionsmenü zugreifen - entweder beim Spielstart oder jederzeit während des Spiels. Dazu drücken Sie die **START-Taste**. Im Optionsmenü regeln Sie den Spielablauf, die Grafik, den Sound und die Steuerung und wählen Download-Inhalte aus.

### SPIELABLAUF

In diesem Menü können Sie die Spielschwierigkeit festlegen und andere Optionen ein- und ausschalten, darunter: Allgemeine Untertitel, Dialoguntertitel, Fadenkreuz, Beim Ausruhen speichern, Beim Warten Speichern und Beim Reisen speichern.

### GRAFIK

In diesem Menü können Sie die Spielhelligkeit festlegen. Wenn Sie spezielle Fernseher besitzen (etwa einen DLP- oder LCD-Beamer) oder in einem hellen Raum spielen, empfehlen wir eine Erhöhung der Helligkeit.

### SOUND

In diesem Menü können Sie die Lautstärken des Spiels, der Stimmen, der Soundeffekte, der Schritte und der Musik festlegen.

### STEUERUNG

In diesem Menü können Sie die vertikale und horizontale Steuerempfindlichkeit festlegen und die Y-Achse invertieren. Sie können Tastenbelegung neu festlegen.

## 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

Für unseren Kundendienst sowie technische Supportanfragen wenden Sie sich von Montag bis Freitag von 09:00 Uhr - 18:00 Uhr (mit Ausnahme gesetzlicher Feiertage) an die Rufnummer **069/50070071**. Innerhalb Deutschlands fallen die üblichen Festnetzgebühren an. Bitte beachten Sie, dass für Anrufe von außerhalb Deutschlands internationale Telefongebühren anfallen. Alternativ stehen wir Ihnen auch per Email unter **SupportDE@bethsoft.com** zur Verfügung, oder besuchen Sie unsere Webseite **www.bethsoft.com**.

The Elder Scrolls IV: Oblivion © 2006-2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Shivering Isles, Knights of the Nine, Bethesda Game Studios, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System. © 1999-2007 Telekinetics Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2006 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All rights reserved.

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

<b>Australia</b>	<b>1300 365 911</b> Calls charged at local rate	<b>Italia</b>	<b>199 116 266</b> 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
<b>Österreich</b>	<b>0820 44 45 40</b> 0,116 Euro/Minute	<b>Malta</b>	<b>23 436300</b> Local rate
<b>Belgique/België/Belgien</b>	<b>011 516 406</b> Tarif appel local/lokale kosten	<b>Nederland</b>	<b>0495 574 817</b> Interlokale kosten
<b>Česká republika</b>	<b>222 864 111</b> 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	<b>New Zealand</b>	<b>09 415 2447</b> National Rate <b>0900 97669</b> Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
<b>Danmark</b>	<b>70 12 70 13</b> support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21	<b>Norge</b>	<b>81 55 09 70</b> 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
<b>Suomi</b>	<b>0600 411 911</b> 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21	<b>Portugal</b>	<b>707 23 23 10</b> Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
<b>France</b>	<b>0820 31 32 33</b> prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	<b>España</b>	<b>902 102 102</b> Tarifa nacional
<b>Deutschland</b>	<b>01805 766 977</b> 0,12 Euro/minute	<b>Россия</b>	<b>+7 (499) 238 36 32</b>
<b>Ελλάδα</b>	<b>00 32 106 782 000</b> Εθνική Χρυσή	<b>Sverige</b>	<b>08 587 822 25</b> support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–søndag 12–15
<b>Ireland</b>	<b>0818 365065</b> All calls charged at national rate	<b>Suisse/Schweiz/Svizzera</b>	<b>0848 84 00 85</b> Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
		<b>UK</b>	<b>0844 736 0595</b> Calls may be recorded for training purposes

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

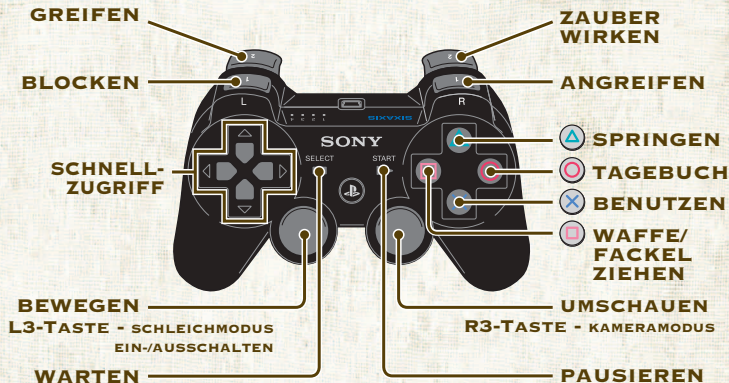


Diese Symbole auf unseren Elektroprodukten, Batterien oder deren Verpackungen weisen darauf hin, dass das entsprechende Produkt oder die Batterie in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung für Produkt und Batterie sicherzustellen, entsorgen Sie sie 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.

# SPIELSTEUERUNG



\* DIE L3- UND R3-TASTE FUNKTIONIEREN, INDEM DIE STICKS GEDRÜCKT WERDEN.

MILES Small  
Online

GS  
ENTERTAINMENT

Gamebryo

OS  
SHINE

speedtree 

havok

BINK  
VIDEO

Bethesda

ZeniMax  
EUROPE LTD.

BETHESDA  
GAME STUDIOS

BLES-00163

"B", "PlayStation", "PS3", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.

0093155119048

MAN-19048-GUP