

GARANTIEBESTIMMUNGEN

ZeniMax Europe Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Computer Software, dass die Disk bzw. der 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
United Kingdom

TECHNISCHER SUPPORT UND KUNDENDIENST

Auf unsere Webseite www.bethsoft.com finden Sie unter ‚Support‘ Hilfe zu häufig gestellten Fragen. Falls Ihnen dies nicht weiterhilft stehen unsere Kundendienstmitarbeiter auch per Email unter SupportDE@bethsoft.com zur Verfügung. Alternativ können Sie unseren Kundendienst sowie den technischen Support auch telefonisch erreichen. 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.

Steam registration code:

MAN-49861-GUP



Powered by
Wwise
audio pipeline solution



ZeniMax
EUROPE LTD

Bethesda

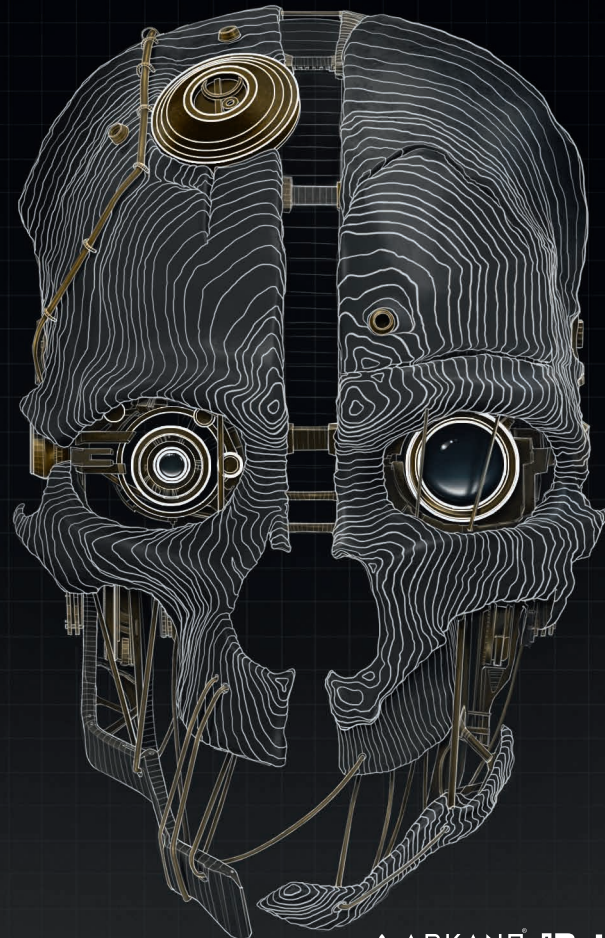
Dishonored® Spiel des Jahres Edition © 2012-2013 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios. Dishonored, The Brigmore Witches, Void Walker's Arsenal, The Knife of Dunwall, Dunwall City Trials, Revenge Solves Everything, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2012, Epic Games, Inc. Uses Scaleform GfX © 2012 Scaleform Corporation. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows“ und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.



Games
for Windows®

DISHONORED®

SPIEL DES JAHRES EDITION



ARKANE
STUDIOS **Bethesda**

THE KNIFE OF DUNWALL

SCHAUPLÄTZE

Rothwild-Schlachthaus

Bundry Rothwild leitet Dunwalls führendes Walfangunternehmen und setzt die von Anton Sokolov entwickelten Technologien zur Gewinnung von Walöl ein. Das Schlachthaus ist mit der Greaves-Raffinerie verbunden, sodass das rohe Walöl schnellstmöglich raffiniert und weiterverarbeitet werden kann.

Der Justizbezirk

Korruptionsvorwürfe können der Macht von Stadtjustiziar Arnold Timsh, dem gerissensten und wohlhabendsten Anwalt Dunwalls, nichts anhaben. In seinem festungsartigen Anwesen verschanzt, setzen Timsh und seine Schergen Dunwalls verworrene Gesetze durch. Da das Gebiet schwer von der Seuche betroffen ist, werden ihre Dienste häufiger als sonst in Anspruch genommen, um Angelegenheiten rund um die Besitztümer der Verschwundenen oder Verstorbenen im Sinne der Politik des Lordregenten zu regeln. Die Stadtwache zeigt in diesem Bezirk eine starke Präsenz.

HAUPTFIGUREN

Daud

Daud, auch als das Messer von Dunwall bekannt, führt die Walfänger an, eine Gruppe okkulten Assassine, die bereit sind, jedes Ziel zu eliminieren, wenn die Bezahlung stimmt.

Billie Lurk

Sie fing als gerissenes Straßenmädchen an, das nichts zu verlieren hatte. Nachdem sie Daud einige Zeit lang unbemerkt gefolgt war, wurde sie rekrutiert und hat sich nun bei den Walfängern zu seiner Stellvertreterin hochgearbeitet. Billie ist bei der Eliminierung der lukrativsten Ziele Dunwalls behilflich.

THE BRIGMORE WITCHES

SCHAUPLÄTZE

Drapers Ward

Vor der Seuche beherbergte Drapers Ward die besten Schneider für extravagante Bekleidung in ganz Dunwall. Nun haben zwei rivalisierende Banden – die Hutmacher und die Toten Aale – das Sagen auf den Straßen. Mortimer Hat betreibt weiterhin eine funktionierende Nähfabrik, die Leichentücher herstellt. Die Nähfabrik ist außerdem das Hauptquartier der Hutmacherbande.

Brigmore-Anwesen

Das Brigmore-Anwesen, das sich einst im Besitz einer der reichsten Familien Dunwalls befand, soll nun angeblich einigen Frauen Unterschlupf gewähren, die schwarze Magie praktizieren. Seit das Anwesen verlassen wurde, ist es weitestgehend verfallen und voller Geheimnisse.

HAUPTFIGUREN

Lizzy Stride

Als Anführerin einer der berüchtigtsten Banden Dunwalls, der Toten Aale, regiert Lizzy Stride ihr Territorium von der Undine aus, die am Ufer des Wrenhaven vertäut liegt. Ihre Vergangenheit war von Gewalt geprägt, deshalb zeigt sie ihren Rivalen gegenüber kein Erbarmen. Allerdings ist sie dafür bekannt, zwielichtige Geschäfte zu machen und verschiedenste Güter für bestimmte Kontakte zu schmuggeln.

DAUDS WAFFEN

Attentäterklinge

Dauds Hauptwaffe, ein rasiermesserscharfes Schwert, eignet sich gleichermaßen für das diskrete Eliminieren von Feinden und den Nahkampf. Das Schwert wird auch von Dauds Männern benutzt.

Carpallista

Eine lautlose und versteckte Waffe, die aus den feinsten Materialien gefertigt wurde. Sie kann verschiedene Geschosse verschießen, darunter normale Bolzen, Betäubungsbolzen und Explosivbolzen.

Betäubungsmine

Diese nicht tödliche Annäherungsmine kann am Boden, an Wänden oder Lebewesen befestigt werden. Wird sie ausgelöst, verursacht sie einen elektrischen Impuls, der das Ziel bewusstlos macht.

Blitzmine

Eine tödliche Annäherungsmine, die mit Walöl betrieben wird. Wie die Betäubungsmine kann auch sie am Boden sowie an Wänden oder Lebewesen befestigt werden. Wird sie ausgelöst, verursacht sie einen gewaltigen elektrischen Blitz, der das Ziel in einen Aschehaufen verwandelt.

Würgestaub

Dieser mächtige Reizstoff kann geworfen werden und erzeugt eine Giftwolke, die Gegner vorübergehend erblinden lässt und ausschaltet.

DAUDS KRÄFTE

Teleportieren

Sie bewegen sich schnell und unbemerkt von Ort zu Ort. Sie können sich senkrecht wie waagrecht bewegen und auf Vorsprünge zielen, um sie zu überwinden. Während des Zielens hält die Zeit an, sogar mitten im Sprung.

Blick ins Nichts

Mithilfe dieser Kraft können Sie Knochenartefakte und Runen in der Welt sehen. Auf Stufe 2 können Sie wichtige Objekte wie Sicherheitssysteme, Wertgegenstände und sogar Lebewesen durch dicke Wände erkennen. Außerdem zeigt die Kraft das Sichtfeld eines Feindes an und macht Geräusche sichtbar, wodurch sie im Schleichmodus besonders nützlich ist.

Assassinen herbeirufen

Rufen Sie Verbündete herbei, die Ihnen im Kampf beistehen. Ihr Assasine wird den nächstbesten Gegner wählen und angreifen. Haben Sie einen Gegner markiert, wird der Assasine diesen Gegner zuerst angreifen und dann zu anderen Gegnern in der Nähe wechseln.

Arkaner Bund

Teilen Sie Ihre Kräfte mit verbündeten Assassinen. Die Assassinen können die Kräfte "Teleportieren" und "Vitalität" einsetzen. In der zweiten Stufe nutzen die Assassinen die Kräfte "Zeit verlangsamten" und "Schattenangriff".

Anziehen

Mit dieser Kraft können Sie unbelebte Gegenstände aus der Ferne zu sich heranziehen. In der zweiten Stufe sind es Lebewesen und Leichen. Wenn ein Gegner nah genug ist, wird er einfach hochgehoben und kann anschließend ausgeschaltet oder bewusstlos gewürgt werden.

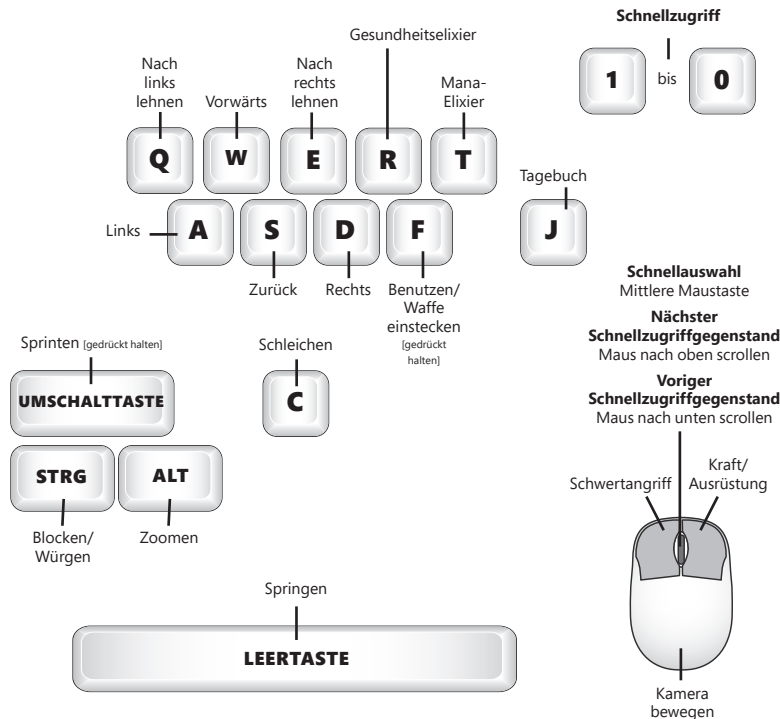
Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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

Was ist das PEGI-System?

GEWALT SCHIMPFWÖRTER ANGST NACKTHEIT SEX DROGEN DISKRIMINIERUNG GLÜCKSSPIEL ONLINE

TASTENBELEGUNG



- Starten Sie die *Dishonored®: Spiel des Jahres Edition*.
- Öffnen Sie das Missionsmenü und wählen Sie den Zusatzinhalt aus, den Sie spielen wollen.
- Nach der Installation sind alle Bonusgegenstände aus dem Void Walker's Arsenal verfügbar, sobald Sie das erste Mal im Nichts waren (Hound Pits Pub).

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

www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

INHALTSVERZEICHNIS

INSTALLATION	1
HINTERGRUNDGESCHICHTE	2
SCHAUPLÄTZE	2
HAUPTFIGUREN	4
MENÜS	5
SPIELOBERFLÄCHE	5
TASTENBELEGUNG	6
SCHNELLAUSWAHL	6
TAGEBUCH	7
SPIELABLAUF	8
WAFFEN	9
ÜBERNATÜRLICHE KRÄFTE	10
HEXEREI UND DER OUTSIDER	11
LADEN / VERBESSERUNGEN / BAUPLÄNE	11
SONSTIGE INTERESSANTE GEGENSTÄNDE	12
DIE STADTWACHE	12
JUGENDSCHUTZ	13
GARANTIEINFORMATIONEN	17
TECHNISCHER SUPPORT UND KUNDENDIENST	17

INSTALLATION

Legen Sie die ***Dishonored: Die Maske des Zorns***-Disc in Ihr DVD-Laufwerk und installieren Sie das Spiel über das daraufhin erscheinende Menü.

Sollte das Menü nicht erscheinen, öffnen Sie Ihren Arbeitsplatz und doppelklicken Sie auf das Symbol des DVD-Laufwerks, in dem sich die ***Dishonored***-Disc befindet. Doppelklicken Sie auf die Setup-Datei, um den Installationsvorgang zu starten.

Folgen Sie den Hinweisen zur Installation des Spiels auf Ihrem Computer.

Nachdem Sie ***Dishonored*** gestartet haben, wählen Sie die Option „Neues Spiel“, um ein neues Spiel zu beginnen.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Dishonored: Die Maske des Zorns, spielt in der Walfängerstadt Dunwall, die von einer furchtbaren Seuche heimgesucht wird.

Dunwall liegt auf der Insel Gristol und ist die Hauptstadt des Kaiserreichs der Inseln, einem Verbund aus vier Nationalstaaten, die in einem feindseligen Ozean eng beieinanderliegen. In den Jahren vor der Seuche wurde ein neues Verfahren entwickelt, durch den die Flüchtigkeit von der Industriessource Walöl stark erhöht werden konnte. Diese Entdeckung führte zu einer Reihe erstaunlicher technologischer Entwicklungen. Doch trotz der großen technischen Fortschritte ist es der Elite von Dunwall nicht gelungen, die neue Epidemie einzudämmen, die die einst blühende Hauptstadt ins Chaos gestürzt hat. Verbrechen und Bandenkriminalität haben einen historischen Höchststand erreicht und die mit Militärtechnologie bewaffnete Stadtwache geht hart gegen die Bevölkerung vor. Lebensmittel, Walöl und Elixiere zur Bekämpfung der Seuche sind streng rationiert. Die Lage ist fatal.

Und in eben dieser Stadt leben Sie, Corvo Attano, Kaiserlicher Schutzherr von Kaiserin Jessamine Kaldwin.

Vor einigen Wochen hat Ihre Kaiserin Sie entsandt, um von Gristols Nachbarstaaten Hilfe zu erbitten. Sie haben Dunwall verlassen, um zu den anderen Inseln zu reisen: Morley, Tyvia und Serkonos. Nun kehren Sie mit furchtbaren Neuigkeiten zurück ...

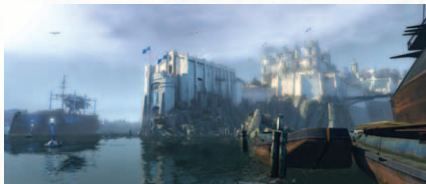
Es ist wahr, dass die Produktion der Silberminen der Familie gesunken ist. Mein Bruder Morgan und ich haben alles gegeben, wie man so schön sagt, doch seit den Zeiten unseres Vaters scheint die Qualität der Arbeitskräfte gesunken zu sein.

--Lord Custis Pendleton, Parlamentsmitglied

SCHAUPLÄTZE

DUNWALL TOWER

In dem am Wrenhaven im Herzen der Stadt gelegenen Dunwall Tower findet man die Kaiserin und andere wichtige Regierungsmitglieder vor.



BEZIRK DER ANWESEN

Der Bezirk der Anwesen wurde um einen kleineren Nebenfluss des Wrenhaven errichtet, der im Volksmund den Namen Serpentine trägt. Hier ist der Adel von Dunwall angesiedelt. Im Zentrum dieses Bezirks liegt das Boyle-Anwesen, ein sehr altes Gebäude, in dem eine der reichsten Familien Dunwalls lebt.



HOLGER SQUARE

An diesem Ort befindet sich neben dem Büro des Oberaufsehers auch das Haus des Oberhauptes der wichtigsten religiösen Bewegung der vier Inseln, dem sogenannten Jedermannsorden.



DER ÜBERSCHWEMMTE BEZIRK

Nach dem Zusammenbruch der Wassersperre sind die meisten Gebäude dieses Bezirks nun verlassen. Heute hausen hier vor allem Schläger, Diebe und angeblich auch Anhänger von Kulturen und andere Praktizierer der Schwarzen Magie. Es wurde mehrfach beobachtet, wie die Stadtwache hier tote Seuchepfropfer, die auch "Weiner" genannt werden, abgeladen hat.



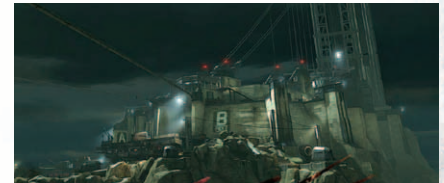
DIE KALDWINBRÜCKE

Dieses große Gebilde erstreckt sich über den Wrenhaven und wurde ursprünglich von Kaiser Kaldwin in Auftrag gegeben, dem Vater der Kaiserin. In den letzten Monaten wurde die Brücke mit neuer Technologie des Erfinders Sokolov modernisiert.



KINGSPARROW ISLAND

Diese kleine Insel liegt vor der Mündung des Wrenhaven. Gegenwärtig wird dort unter der Leitung von Hiram Burrows, dem Kaiserlichen Meisterspion, ein neuer Leuchtturm errichtet.



Die Stadtwachen sind nicht so hart, wie man vielleicht glauben mag. Sie verdienen sich ihre Sporen hauptsächlich dadurch, dass sie Waisenkinder bekämpfen, die sich ihr Essen zusammenstehlen. Aber jedes Mal, wenn sie es mit mir und den Jungs oder anderen respektablen Banden zu tun bekommen, sieht die Sache ganz anders aus. Dann schauen sie ganz schnell weg und tun so, als hätten sie nichts gesehen.

Die meisten von denen würden sich in einem echten Messerkampf doch in die Hose scheißen

--Black Sally

HAUPTFIGUREN



CORVO ATTANO

Corvo Attano, der Kaiserliche Schutzherr, stammt ursprünglich von der Insel Serkonos. Dieser Umstand macht ihn in Dunwall zwar zu einem Außenseiter, doch wurde er als diplomatische Geste in den Dienst der Kaiserin gestellt. Corvo dient ihr als treu ergebener Leibwächter und Agent.



KAISERIN JESSAMINE KALDWIN

Kaiserin Jessamine Kaldwin regiert ein krisengeschütteltes Reich. Sie sieht es als ihre Pflicht, ihr Volk vor der Seuche zu schützen und berät sich regelmäßig mit ihrem Kaiserlichen Meisterspion, wie der Krise am besten zu begegnen ist.



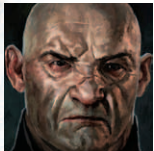
EMILY KALDWIN

Die junge Tochter der Kaiserin und zukünftige Thronfolgerin. Emily verbrachte den größten Teil ihrer Kindheit unter Corvos Schutz.



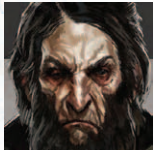
HIRAM BURROWS

Burrows, seines Zeichens Kaiserlicher Meisterspion von Dunwall, arbeitet mit Nachdruck an der Verwirklichung seiner Vision für die Zukunft von Dunwall. Aus seiner Sicht sind die Ursachen für die Probleme der Stadt die Kaiserin sowie die Faulheit und Undiszipliniertheit des gemeinen Volkes.



OBERAUFSEHER THADDEUS CAMPBELL

Oberaufseher Campbell ist die wichtigste religiöse Persönlichkeit Dunwalls und Oberhaupt des Jedermannsordens.



ANTON SOKOLOV

Sokolov ist neben seiner Tätigkeit als Kaiserlicher Arzt und Leiter der Akademie für Naturphilosophie auch ein begnadeter Erfinder. Auf ihn gehen die meisten der neuen Technologien zurück, denen Dunwall seinen Fortschritt verdankt. Sein Haus auf der Kaldwinbrücke zieren Porträts der Elite der Stadt, die das Multitalent Sokolov selbst gemalt hat. Vor der Seuche waren „Sokolovs“ der letzte Schrei und erzielten in den Adelskreisen der Stadt erkleckliche Preise.

MENÜS

HAUPTMENÜ

FORTSETZEN

Setzen Sie Ihr Spiel vom letzten Speicherpunkt aus fort.

NEUES SPIEL

Beginnen Sie ein neues Spiel.

MISSIONEN

Spielen Sie bereits abgeschlossene Missionen erneut. (Hinweis: Sie beginnen die Missionen dabei mit derselben Ausrüstung wie beim ersten Mal.)

LADEN

Laden Sie einen bestimmten Spielstand. Dishonored speichert das Spiel an bestimmten Stellen automatisch, Sie können es aber auch manuell speichern, wenn Sie sich gerade nicht im Kampf befinden.

OPTIONEN

Ändern Sie die Einstellungen für Spiel, Anzeige, Audio und Steuerung.



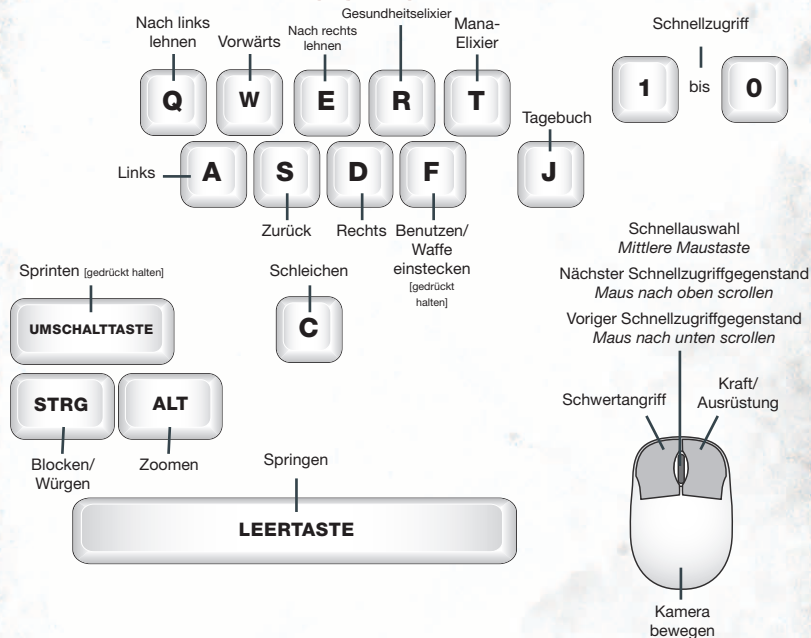
SPIELOBERFLÄCHE

Gesundheitsanzeige Mana-Anzeige Aktuelle Ausrüstung/Kraft Zielmarkierung Fadenkreuz



Schleichmodus

TASTENBELEGUNG



Hinweise zum Controller finden Sie auf der Rückseite.

SCHNELLAUSWAHL

Mit der Schnellauswahl können Sie Ausrüstungsgegenstände und Kräfte aus Ihrem Inventar in der linken Hand ausrüsten. Sie können damit auch Ihre Gesundheits- oder Mana-Elixiere benutzen. Für Ausrüstung und Kräfte können Sie außerdem eine Schnellzugriffsfunktion festlegen. Markieren Sie sie dazu auf der Schnellauswahl und drücken Sie **1** bis **0**.



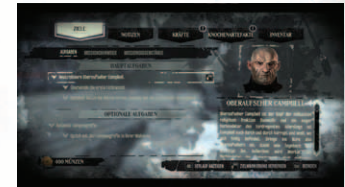
Ich erinnere mich noch an die Nacht, in der die Dämme brachen und Rudshore überflutet wurde. Ich und Crowley sind mit ein paar von den Jungs losgezogen, um zu sehen, was wir uns unter den Nagel reißen können. Die Reichen und ihre Diener waren in wilder Panik und haben versucht, ihre Möbel und Teppiche vor den Fluten zu retten. In dieser Nacht Geld zu machen war das reinste Kinderspiel

--Slackjaw, Bottle Street Gang

TAGEBUCH

ZIELE

Dieses Menü gibt Ihnen einen hervorragenden Überblick über Ihre aktuelle Mission. Sie können sich hier die Ziele ansehen, die Sie erreichen müssen, und haben die Möglichkeit, die Markierungen für jedes einzelne Ziel zu aktivieren oder zu deaktivieren. Unter „Missionshinweise“ finden Sie nützliche Informationen, die Sie bisher gesammelt haben, sowie missionskritische Gegenstände, die Sie gegenwärtig bei sich tragen.



NOTIZEN

Hier werden alle Bücher, Audiographen und schriftlichen Notizen aufgelistet, die Sie im Spiel gefunden haben. Bücher enthalten normalerweise Hintergrundinformationen oder Informationen zur Geschichte, während Notizen sich sehr oft auf spezifische Missionen beziehen.



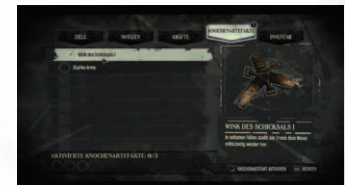
KRÄFTE

Hier finden Sie Ihre bereits erworbenen übernatürlichen Kräfte sowie zusätzliche Kräfte, die Sie noch erwerben oder verbessern können. Die entsprechenden Runenkosten werden ebenfalls angegeben. Außerdem enthält dieser Abschnitt Beschreibungen aller Kräfte sowie verschiedene taktische Hinweise zu deren Anwendung.



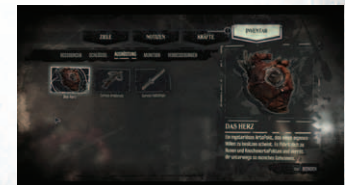
KNOCHENARTEFAKTE

Hier können Sie Ihre gesammelten Knochenartefakte ansehen und sie ausrüsten, um Ihre Kräfte zu verbessern.



INVENTAR

In diesem Menü finden Sie alle Schlüssel, Elixiere, Ausrüstungsgegenstände, Verbesserungen und die Munition, die Sie gesammelt haben.



SPIELABLAUF

In den Missionen von Dishonored erhalten Sie genau definierte Ziele, die Sie aber auf verschiedenen Wegen erreichen können. Sie haben also die Möglichkeit, Ihre eigenen Lösungsansätze und Ihren eigenen Spielstil zu entwickeln. Hierzu steht Ihnen eine breite Auswahl an Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen zur Verfügung.

KAMPF

Bei den Kämpfen in Dishonored sind Sie mit einem Schwert und einer anderen Kraft bzw. einem Ausrüstungsgegenstand bewaffnet. Ihr Schwert führen Sie immer in der rechten Hand. Drücken Sie die linke Maustaste, um Ihre Feinde anzugreifen, und STRG, um deren Angriffe abzublocken.



Wenn Sie einen feindlichen Angriff blocken, kurz bevor er Sie trifft, führen Sie einen wirkungsvollen Gegenangriff aus, der Ihren Gegner aus dem Gleichgewicht bringt, sodass Sie schnell nachsetzen können.

In Ihrer linken Hand können Sie alle verfügbaren Ausrüstungsgegenstände (z. B. eine Pistole, Armbrust oder Granaten) und Kräfte (z. B. Teleportieren oder Zeit verlangsamen) ausrüsten. Drücken und halten Sie das MAUSRAD, um die Schnellauswahl aufzurufen, wählen Sie die Kraft oder den Gegenstand mit dem MAUSRAD und drücken Sie 1 bis 0, um Ihr Hilfsmittel im Spiel zu aktivieren.

SCHLEICHEN

Aktivieren Sie den Schleichmodus durch Drücken von C und gehen Sie dann in Deckung, damit Ihre Feinde Sie nicht sehen können. Während Sie hinter Mauern oder anderen Objekten verborgen sind, können Sie hinter Ecken hervorschauen, indem Sie Q oder E gedrückt halten, und den Bereich vor Ihnen dann sicher ausspähen.

Auch Geräusche beeinflussen, ob Ihre Feinde Sie entdecken oder nicht. Vermeiden Sie daher das Sprinten und machen Sie keinen Lärm, wenn Sie unentdeckt bleiben möchten. Andererseits können Sie Geräusche auch als Ablenkungsmanöver einsetzen: Feuern Sie mit der Armbrust einen Bolzen ab oder werfen Sie eine Flasche, um die Aufmerksamkeit Ihrer Feinde in eine bestimmte Richtung zu lenken.



Wenn Ihre Feinde Leichen oder bewusstlose Charaktere finden, werden sie in Alarmbereitschaft versetzt und fangen an, nach Ihnen zu suchen. Um einen toten oder bewusstlosen Feind aufzuheben, sehen Sie ihn an und halten Sie dann F gedrückt. Suchen Sie sich ein abgelegenes Plätzchen und legen Sie den bewusstlosen Feind durch Drücken von F bzw. die Leiche durch einen Klick mit der linken Maustaste wieder ab.

Vergessen Sie nicht, dass Ihre Kräfte im Schleichmodus zu nützlichen Werkzeugen werden können. Aktivieren Sie „Zeit verlangsamen“, um Feinde sicher zu umgehen, teleportieren Sie sich mit „Teleportieren“ sicher von Deckung zu Deckung oder benutzen Sie „Nachtsicht“, um vor Ihnen befindliche Feinde auszumachen.

SCHLEICHANGRIFFE

Wenn Sie sich nichts ahnenden Feinden nähern, werden tödliche Schleichangriffe verfügbar.

Wenn Sie sich in der Nähe eines Feindes befinden, der Sie noch nicht bemerkt hat, drücken Sie die linke Maustaste, um ihn blitzschnell auszuschalten. Wenn Sie aus einer höheren Position herabfallen oder springen, können Sie außerdem einen Falkenangriff ausführen. Wenden Sie sich dazu während des Fallens einfach dem Feind zu und drücken Sie dann die linke Maustaste, wenn Sie dazu aufgefordert werden, um ihn von oben her auszuschalten.

Möchten Sie einen Gegner am Leben lassen, können Sie auch STRG gedrückt halten, wenn Sie direkt hinter ihm stehen und er Sie noch nicht bemerkt hat. In diesem Fall würgen Sie ihn, bis er ohnmächtig ist.

WAFFEN



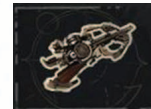
SCHWERT

Das Schwert ist Corvos Hauptwaffe und eignet sich gleichermaßen für das diskrete Eliminieren von Feinden und den Nahkampf. Die hohe Dichte des Metalls, mit dem dieses einzigartige Schwert gefertigt wurde, macht es zur perfekten Verteidigungswaffe zum Abblocken von Schwertangriffen.



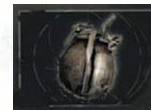
PISTOLE

Pistolen werden von der Stadtwache eingesetzt und sind in offenen Kämpfen die perfekte Ergänzungswaffe zum Schwert. Pistolen können mit Standard- oder Explosivmunition geladen werden.



ARMBRUST

Die Armbrust ist eine hervorragende Wahl für lautlose Angriffe. Sie kann verschiedene Geschosse abfeuern, darunter normale Metallbolzen, Betäubungsbolzen oder die verheerenden Brandbolzen.



GRANATEN

Granaten sind äußerst nützlich, um mehrere Ziele gleichzeitig auszuschalten oder besonders harte Gegner aus dem Verkehr zu ziehen. Die Haftgranate, eine Variante der herkömmlichen Granate, heftet sich an jede beliebige Oberfläche an – auch Lebewesen – bevor sie schließlich explodiert.



SPRINGMINE

Diese tödlichen Fallen funktionieren wie Annäherungsminen, die am Boden, an Wänden oder Lebewesen befestigt werden können. Wer sie auslöst, entfesselt eine tödliche Salve scharfer Klingen, die alles in der Nähe zerfleischt.

ÜBERNATÜRLICHE KRÄFTE

Diese Kräfte können auf eine zweite Stufe mit verbesserten Funktionen aufgewertet werden.



Teleportieren - Bringt Sie ungesehen an einen nahe gelegenen Ort. Halten Sie die rechte Maustaste, um das Zielsymbol der Kraft zu aktivieren. Bewegen Sie es dann mit der MAUS und lassen Sie die rechte Maustaste wieder los, um sich dorthin zu teleportieren. Zielen Sie mit dem Symbol auf Vorsprünge, um höher gelegene Orte zu erreichen, oder kombinieren Sie die Kraft mit einem Sprung, um akrobatische Manöver durchzuführen. Auf Stufe zwei besitzt die Kraft eine höhere Reichweite.



Nachtsicht - Lässt Sie durch dicke Wände die Silhouetten von Lebewesen sehen. Die Kraft zeigt Ihnen außerdem das Sichtfeld eines Feindes an und macht Geräusche sichtbar, wodurch sie im Schleimodus besonders nützlich wird. Auf Stufe zwei macht sie zwei Sicherheitssysteme und wertvolle Objekte sichtbar.



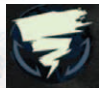
Beherrschung - Lässt Sie für eine begrenzte Zeit mit dem Körper eines anderen Lebewesens verschmelzen, wodurch Sie sich verstecken oder unbemerkt durch enge Räume bewegen können. Auf Stufe zwei können Sie auch Menschen beherrschen.



Zeit verlangsamen - Bewirkt für begrenzte Zeit eine dramatische Verlangsamung Ihrer Umgebung, wodurch Sie effektiver kämpfen oder schleichen können. Auf Stufe zwei wird die Zeit komplett angehalten, sodass Sie für Sicherheitssysteme und Feinde völlig unbemerkt werden.



Tödlicher Schwarm - Ruft einen tödlichen Rattenschwarm herbei, der Leichen verschlingt oder das ihm am nächsten befindliche Lebewesen angreift. Auf Stufe zwei wird ein größerer, noch tödlicherer Rattenschwarm gerufen. Es kann immer nur ein Rattenschwarm zurzeit aktiv sein.



Windstoß - Entfesselt einen starken Windstoß, der Ihre Feinde zu Boden wirft. Mit dieser Kraft können auch Feuer gelöscht, Holztüren aufgebrochen und Geschosse auf Feinde zurückgelenkt werden. Auf Stufe zwei erhöht sich die Stärke des Stoßes.



Schattenangriff - Jedes Mal, wenn Sie einen nichts ahnenden Feind ausschalten, zerfällt sein Körper zu Asche. Auf Stufe zwei zerfallen auch eliminierte Feinde zu Asche, die Sie zuvor bemerkt hatten.



Blutdurst - Füllt Ihren Adrenalinvorrat durch das Blocken von Angriffen, das Ausführen von Schleichangriffen oder das Zufügen von Schaden auf. Ist Ihr Adrenalinvorrat komplett aufgeladen, können Sie einen tödlichen Angriff ausführen. Auf Stufe zwei ist die Adrenalinerzeugung beschleunigt, und Sie können mit einem Doppelangriff mehrere Feinde ausschalten.



Beweglichkeit - Lässt Sie höher springen. Auf Stufe zwei können Sie zusätzlich schneller rennen.



Vitalität - Erhöht Ihre maximale Gesundheit. Auf Stufe zwei regeneriert sich zusätzlich ein Teil Ihrer Gesundheit.

HEXEREI UND DER OUTSIDER

Trotz der kürzlich erfolgten Industrialisierung Dunwalls ist der Geist des mysteriösen Outsiders in den finstersten Winkeln der Stadt noch immer präsent.



RUNEN: Die Kraft des Outsiders wird durch aus Walkknochen geschnitzte Artefakte kanalisiert, sogenannte Runen. Das Sammeln von Runen erlaubt Ihnen den Zugriff auf neue Kräfte. Da Runen sehr selten sind, sollten Sie sich die Wahl Ihrer Kräfte genau überlegen.



KNOCHENARTEFAKTE: Während Sie Dunwall erkunden, finden Sie außerdem Knochenartefakte, eine schwächere Runenvariante, mit der Sie einige Ihrer Fähigkeiten verbessern können. Es kann immer nur eine begrenzte Zahl dieser Artefakte ausgerüstet werden, die Spielverlauf jedoch erhöht werden kann.

LADEN / VERBESSERUNGEN / BAUPLÄNE



Da die Stadt im Chaos versinkt, erzielen viele Dinge, die Sie unterwegs finden, auf dem Schwarzmarkt einen hohen Preis. Das Geld, das Sie dabei verdienen können, erlaubt Ihnen den Kauf neuer Ausrüstungsverbesserungen.

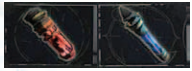
Bei der Erkundung Dunwalls werden Sie außerdem auf Baupläne stoßen. Sammeln Sie sie, um Zugang zu erweiterten Ausrüstungsverbesserungen zu erhalten.

Wenn Sie einen Bauplan gefunden haben, ist die entsprechende Ausrüstungsverbesserung in Piers Werkstatt verfügbar.

Ich versichere Ihnen, ich bin ein sehr gefragter Mann ... und immer beschäftigt. Entweder halte ich Vorlesungen an der Akademie, male Porträts für die oberen Gesellschaftskreise oder beaufsichtige die Installation eines neuen Sicherheitssystems irgendwo in der Stadt. Wenn ich also einmal ein oder zwei Nächte in meinem Haus auf der Kaldwinbrücke verbringe, um mir selbst etwas Gutes zu tun, so werden Sie mich eben entschuldigen müssen. Oder auch nicht, es macht für mich keinen Unterschied.

--Anton Sokolov, Kaiserlicher Arzt, Akademie für Naturphilosophie

SONSTIGE. INTERESSANTE GEGENSTÄNDE



Elixiere: Elixiere sind in ganz Dunwall zu finden. Sie dienen der Wiederherstellung Ihrer Gesundheit (rotes Elixier) oder Ihres Manas (blaues Elixier).



Lebensmittel: Der Verzehr von Lebensmitteln ist die schnellste Möglichkeit, etwas Gesundheit wiederherzustellen. Im Gegensatz zu Elixieren können Sie Lebensmittel nicht aufbewahren, sodass Sie diese automatisch zu sich nehmen, sobald Sie sie aufnehmen.



Kabelwerkzeug: Diese einmalig verwendbaren Gegenstände gestatten Ihnen das Manipulieren der städtischen Geräte. So können manipulierte Alarmer nicht mehr ausgelöst werden, während sich manipulierte Lichtwände, Blitzpfeiler und Wachtürme gegen die Stadtwache wenden.

Ich habe schon in so vielen feinen Häusern die Kinder betreut, dass ich ganz ehrlich sagen kann, dass es mir vor dem Tag graut, an dem diese Kinder alt genug sind, die Stadt zu regieren. Die meisten von ihnen sind noch verzogener als ihre Eltern ... selbst alle Kindermädchen der Welt könnten sie nicht mehr zu anständigen Leuten erziehen.

--Callista Curnow

DIE STADTWACHE

Dunwall ist voll von Technologie, mit der die Stadtwache die Bevölkerung kontrolliert. Je nach Umstand sollten Sie diese Technologie entweder umgehen, deaktivieren oder manipulieren.



ALARM DER WACHE

Das Auslösen dieses einfachen Alarmsystems lässt die Wachen im jeweiligen Bereich wissen, dass sie nach Ihnen suchen müssen. Deaktivieren Sie das System, um die Suche zu beenden, oder manipulieren Sie es, um den Alarm dauerhaft auszuschalten.



WACHTURM

Wachtürme suchen die Umgebung mit großen Suchscheinwerfern ab und beschießen die Feinde der Stadtwache mit Brandpfeilen. Bewegen Sie sich außerhalb des Scheinwerferlichts, um unbemerkt zu bleiben, oder finden Sie einen Weg, um auf den Wachturm zu klettern und ihn zu deaktivieren.



LICHTWAND

Nur Stadtwachen können eine Lichtwand durchschreiten, ohne sofort zu verdampfen. Deaktivieren Sie diese Barrieren, indem Sie ihre Energiequelle entfernen, oder überbrücken Sie sie mit anderen kreativen Mitteln.



BLITZPFEILER

Blitzpfeiler lösen alle Feinde der Stadtwache auf, die sich ihnen nähern. Genau wie die Lichtwände können auch sie deaktiviert oder auf anderem Wege umgangen werden.

JUGENDSCHUTZ

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

www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset

Diese neuen Sokolov-Geräte sind wunderbar. Die mächtigen Lichtwände halten das Gesindel fern und abends haben wir nun elektrische Beleuchtung, die das Essen im Garten wesentlich angenehmer gestaltet. Alles, was man dafür benötigt, ist ein bisschen Walöl aus dem Meer. Wir leben in einem wundervollen Zeitalter.

--Waverly Boyle