

DEUTSCH

JETZT  
ERHÄLTlich



MANCHMAL IST ES NOTWENDIG ZUM ANFANG EINER  
REISE ZURÜCKZUKEHREN, UM SIE BEENDEN ZU KÖNNEN.



Blood Omen 2 © Crystal Dynamics, Inc. 2002. Published by Eidos Interactive Limited. Blood Omen, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.  
Soul Reaver 2 © 2001 Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos Interactive Limited. Soul Reaver, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.

**EIDOS**  
INTERACTIVE  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



**EIDOS**  
INTERACTIVE

# HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

# INHALT

INSTALLATION VON BLOOD OMEN™ 2.....	4
BLOOD OMEN™ 2 SPIELEN .....	5
STEUERUNG .....	5
GRUNDLAGEN .....	7
IN EINER WELT .....	8
DAS HUD.....	9
KAIN IN AKTION.....	10
WAFFEN .....	11
DUNKLE GABEN .....	12
OBJEKTE VERWENDEN .....	14
FIGUREN .....	15
DAS TEAM .....	17

# INSTALLATION

## **INSTALLATION VON BLOOD OMEN™ 2:**

1. Legen Sie CD 1 von BLOOD OMEN 2 in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn Sie die Autoplay-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks aktiviert haben, wird das Installationsprogramm automatisch gestartet. Wählen Sie im nun erscheinenden Fenster die Option INSTALLIEREN, um BLOOD OMEN™ 2 auf die Festplatte Ihres PCs zu kopieren.

Haben Sie die Autoplay-Funktion deaktiviert, rechtsklicken Sie auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks und wählen Sie im nun erscheinenden Menü den Eintrag EXPLORER. Doppelklicken Sie auf die Datei SETUP.EXE, um die Installation von BLOOD OMEN 2 zu starten.

*Hinweis: Für die Installation von BLOOD OMEN 2 ist DirectX™ 8.1 erforderlich.*

Installation von DirectX 8.1:

- Wählen Sie im Installationsbildschirm die Option DIRECTX 8 INSTALLIEREN.

– ODER –

- Rechtsklicken Sie auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks und wählen Sie im nun erscheinenden Menü den Eintrag EXPLORER. Öffnen Sie anschließend den DirectX 8.1-Ordner und doppelklicken Sie auf die Datei DXSETUP.EXE.

## **DEINSTALLATION VON BLOOD OMEN™ 2**

Wenn Sie BLOOD OMEN 2 deinstallieren möchten, wählen Sie im BLOOD OMEN 2-Menü den Eintrag DEINSTALLIEREN. Nun wird BLOOD OMEN 2 vollständig von der Festplatte entfernt.

# BLOOD OMEN™ 2 SPIELEN

## **WENN SIE BLOOD OMEN 2 NACH DER INSTALLATION STARTEN MÖCHTEN:**

1. Doppelklicken Sie auf das BLOOD OMEN 2-Symbol auf dem Desktop (wenn Sie bei der Installation ein Desktop-Symbol angelegt haben).

– ODER –

Klicken Sie auf die Start-Schaltfläche in der Taskleiste und wählen Sie im nun erscheinenden Startmenü den Eintrag Eidos Interactive/Blood Omen

2. Nach einem Klick auf den Eintrag "Blood Omen 2" wird das Spiel gestartet.

– ODER –

Legen Sie CD1 von BLOOD OMEN 2 in das CD-ROM-Laufwerk ein

- Wenn Sie die Autoplay-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks aktiviert haben, wird das Programm automatisch gestartet. Wählen Sie SPIELEN, um das Spiel zu starten.

- Haben Sie die Autoplay-Funktion deaktiviert, rechtsklicken Sie auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks und wählen Sie im nun erscheinenden Menü den Eintrag EXPLORER. Doppelklicken Sie im nun erscheinenden Fenster auf die Datei SETUP.EXE.

2. Wählen Sie SPIELEN, um das Spiel zu starten.

## **2-CD-SYSTEM**

Die Spieldaten von BLOOD OMEN 2 sind auf zwei CDs verteilt. Legen Sie CD 1 ein, wenn Sie das Spiel starten möchten.

## **STEUERUNG**

Sie können BLOOD OMEN 2 mit der Tastatur und der Maus, mit der Tastatur und einem Gamepad, oder nur mit der Tastatur spielen.

Wenn Sie die Tastenbelegung der verschiedenen Befehle ändern möchten, wählen Sie im Hauptmenü den Eintrag OPTIONEN und wählen Sie anschließend CONTROLLER-EINSTELLUNGEN. (Weitere Informationen dazu finden Sie auf den Seiten 6 und 7.)

## MENÜBEFEHLE

TASTE	AKTION
Pfeiltasten	Menüpunkt wählen
Enter	Auswahl bestätigen
Esc	Auswahl bestätigen/Zurück zum vorherigen Bildschirm

## BEFEHLE IM SPIEL

"Bewegen" (Maus, Cursor Gabe Tasten oder Steuerkreuz/ Analog-Stick (konfigurierbar)	Kain bewegen/Dunkle wählen
"Springen"	Springen
"Springen" + "Springen"	Gleiten (drücken Sie die Springen-Taste in der Luft erneut und halten Sie sie gedrückt)
"Aktion"	Befehle: Angriff mit Klauen oder Waffe/Angriffskombinationen (mehrmals drücken)/Waffe aufnehmen/Tür öffnen/Schalter betätigen/Objekt aufnehmen
"Blutsaugen"	Blutsaugen (gedrückt halten)/Gegner im Kampf-Modus packen/Wissens- und Waffentruhen öffnen (gedrückt halten)
"Anvisieren"	Wenden Sie sich dem am nächsten stehenden Gegner zu.
"Gegner anvisieren"	Wechseln Sie im Anvisieren-Modus das Ziel.
"Abwehr"	Wehren Sie Angriffe ab.
"Dunkle Gaben-Menü"	Rufen Sie das Menü "Dunkle Gaben" auf.
"Dunkle Gabe einsetzen" ein.	Setzen Sie eine Dunkle Gabe ein.
"Kamerasteuerung"	Kamera bewegen.
"Pause/Weiter"	Legen Sie eine Spielpause ein und setzen Sie das Spiel anschließend fort.



# GRUNDLAGEN

## SPIEL STARTEN

1. Wählen Sie im Hauptmenü SPIEL STARTEN und drücken Sie Enter.
2. Das Spiel sucht nun nach gespeicherten Spielen und prüft die Spieldaten.
3. Markieren Sie die Option NEUES SPIEL, wenn Sie ein neues Spiel starten möchten, oder wählen Sie einen gespeicherten Spielstand und drücken Sie ENTER, um diesen zu laden.
4. Entscheiden Sie sich im Bildschirm "Abwehrmodus" für einen Abwehrmodus und starten Sie das Spiel mit Enter.

## SPIEL SPEICHERN

Auf Ihrer Reise durch Nosgoth finden Sie auf dem Boden immer wieder kryptische Symbole, die aufleuchten, wenn Kain sie berührt. Bei diesen Symbolen handelt es sich um so genannte Kontrollpunkte. Sobald Kain einen





Kontrollpunkt aktiviert, können Sie den aktuellen Spielstand speichern.

## SPEICHERN EINES SPIELS:

1. Unterbrechen Sie das Spiel mit der Taste "Pause/Weiter".
2. Wählen Sie SPIEL SPEICHERN und drücken Sie Enter.
3. Markieren Sie die Option NEUE SPEICHERDATEI, wenn Sie einen neuen Spielstand speichern möchten, oder markieren Sie einen gespeicherten Spielstand, um diesen zu überschreiben.
4. Der gespeicherte Spielstand erscheint nun in der Liste. Wählen Sie BEENDEN und drücken Sie noch einmal "Pause/Weiter", um das Spiel fortzusetzen.
5. Möchten Sie ein Spiel laden, befolgen Sie bitte die Anweisungen im Abschnitt "Spiel starten". Wenn Sie ein Spiel laden, wird das Abenteuer am zuletzt aktivierten Kontrollpunkt fortgesetzt.

## OPTIONSEINSTELLUNGEN

Im Optionen-Menü können Sie verschiedene Spieleinstellungen ändern, bevor Sie das Spiel starten. Wählen Sie im Haupt- oder im Pause-Menü den Eintrag OPTIONEN, um das Menü zu öffnen.

Markieren Sie anschließend mit den Pfeiltasten / einen Menüpunkt und ändern Sie die Einstellung mit den Pfeiltasten /.

GRAFIK – Ändern Sie die Grafikeinstellungen.

SOUND – Ändern Sie die Lautstärke des Spiels.

STEUERUNG – Konfigurieren Sie Ihre(n) Controller und wählen Sie einen Abwehrmodus (UNTERSTÜTZT oder ERFAHREN). Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 12.

## IN EINER WELT ...

*Meine Armeen sind geschlagen. Mein Schloss liegt in Trümmern. Meine Feinde haben mir alles genommen, meinen Reichtum und meine Macht. Doch sie konnten mich nicht töten. Immer noch wandle ich auf Erden – schwach, aber am Leben. Sie haben mir alles genommen, bis auf das Pochen meines untoten Herzens. Nun werde ich sie lehren, mich zu achten. Ich werde diese wimmernden Feiglinge, die mich vernichten wollten, zerquetschen. Meine Macht wird zurückkehren. Im Dunkel der Nacht werde ich über sie kommen. Und ich werde nicht in friedlicher Absicht kommen ...*

Die Geschichte von BLOOD OMEN™ 2 beginnt 400 Jahre nach den Geschehnissen in LEGACY OF KAIN™: BLOOD OMEN™ und mehrere Jahrhunderte vor den Ereignissen in LEGACY OF KAIN™: SOUL REAVER™. Der Vampir Kain erwacht in einer seltsamen Stadt. Nur dunkel kann er sich an sein altes Leben erinnern. Umah, ebenfalls ein Vampir, hatte ihn nach einem tödlichen Kampf, an den Kain sich nur vage erinnert, gerettet und zu neuem Leben erweckt. Kain ist schwach und hat einen Großteil seiner alten Macht verloren. Schlimmer noch. Seine treue Waffe, der Soul Reaver, ist verschwunden. Während Kain langsam wieder zu Kräften kommt, und sich die Bruchstücke seiner Erinnerung langsam wieder zusammenfügen, erzählt ihm Umah von den Ereignissen der Vergangenheit.

In den Jahren nach den Geschehnissen in LEGACY OF KAIN™: BLOOD OMEN™ war Kain zu einem mächtigen Befehlshaber einer Armee aufgestiegen, die mit harter Hand über Nosgoth herrschte. Doch schon bald erhoben sich die kriegerischen und fanatischen Angehörigen des Sarafanen-Ordens unter dem Befehl des mysteriösen und mächtigen Lord Sarafan gegen den neuen Herrn von



Nosgoth. Viele Jahre lang kämpften die Sarafanen gegen Kains Heere, um der Herrschaft der Vampire für immer ein Ende zu setzen. Nach unzähligen blutigen Schlachten triumphierten die Menschen schließlich über Kains Armee. In der entscheidenden Schlacht besiegte Lord Sarafan Kain im Zweikampf, entriß ihm seine gefürchtete Klinge, den Soul Reaver, und stieß ihn in einen tiefen, alles verschlingenden, Abgrund.

Von Umah erfährt Kain, dass sein geschundener Körper wiederbelebt und in die Hauptstadt von Nosgoth, nach Meridian, gebracht worden war. In den 200 Jahren, die seitdem vergangen sind, haben die Sarafanen große Teile Nosgoths unterjocht. Nur eine kleine Gruppe der einst so mächtigen Vampire leistet den Sarafanen in Meridian verzweifelt Widerstand: die Cabal. Beseelt vom Wunsch nach Rache schließt sich Kain den Cabal an. Die Vampire haben nur ein Ziel: Lord Sarafan zu stürzen und den Orden der Sarafanen zu vernichten. Da die Sarafanen nichts von Kains Wiedergeburt ahnen, soll er Lord Sarafan finden und töten. Kain erklärt sich bereit, den Cabal zu helfen ... vorläufig. Doch wenn die Zeit gekommen ist, wird er Rache üben ... um jeden Preis ...

## DAS HUD

Kains HUD erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Hier wird seine Lebensenergie und sein Vampir-Wissen angezeigt. Auch die Zorn-Anzeige ist ein Teil des HUDs.

### **DUNKLE-GABEN-ANZEIGE**

An dieser Anzeige können Sie ablesen, welche Dunkle Gabe Kain ausgewählt hat.

### **BLUT-ANZEIGE/LEBENSENERGIE**

Wenn Kain verletzt wird, sinkt der Blutpegel. Saugt er einem Opfer das Blut aus, steigt seine Lebensenergie. Sinkt die Lebensenergie auf Null, stirbt Kain und wird am zuletzt aktivierten Kontrollpunkt wiedergeboren. Achten Sie darauf, dass die Blut-Anzeige langsam sinkt, da Kain permanent Blut verbraucht.

### **WISSENS-ANZEIGE**

Wenn Kain sein Wissen vergrößert, füllt sich diese Anzeige mit einer violetten Flüssigkeit. Gelingt es Ihnen, die Wissens-Anzeige durch magische Energie aus Truhen (oder durch das Blut Ihrer Opfer) zu füllen, steigt auch Kains Blut-Anzeige. Dadurch gewinnt er an Stärke.

### **ZORN-ANZEIGE**

Wenn Kains Zorn steigt, färbt sich die Anzeige langsam blau. Kain wird mit jedem Angriff, den er abwehrt, zorniger.

### **WAFFEN-SYMBOL**

An diesem Symbol können Sie ablesen, mit welcher Waffe Kain gerade kämpft. Kurz bevor die Waffe zerstört wird, leuchtet das Symbol rot auf.

## KAIN IN AKTION

Aktivieren Sie den Kampf-Modus, wenn sich ein Gegner oder eine neutrale Person nähert. Nun geht Kain zum Angriff über. Wenn Sie einen Gegner automatisch anvisieren, treffen Sie ihn leichter. Außerdem kann Kain seinem Widersacher auf diese Weise besser ausweichen und nach einer Attacke selbst zum Gegenangriff übergehen.

### GEGNER AUTOMATISCH ANVISIEREN

Stellen Sie sich neben einen Feind oder eine neutrale Person und halten Sie die Anvisieren-Taste gedrückt. Solange Sie die Taste gedrückt halten, wendet sich Kain automatisch dem nächstgelegenen Gegner zu. Während Sie einen Gegner anvisieren, können Sie folgende Aktionen ausführen:

### ANDEREN GEGNER AUSWÄHLEN

Drücken Sie die Taste "Gegner anvisieren", um einen anderen Gegner auszuwählen.

### GEGNER ANGREIFEN

1. Mit der Aktion-Taste führt Kain einen leichten Angriff mit seinen Klauen oder mit der Waffe in seiner Hand aus.
2. Tippen Sie die Aktion-Taste mehrmals an, wenn Sie mehrmals angreifen möchten.

### GEGNER PACKEN

1. Drücken Sie die Blutsaugen-Taste, um nach vorne zu springen und Ihren Gegner an der Kehle zu packen.
2. Gelingt es Ihnen, Ihren Kontrahenten zu packen, können Sie mit der Aktion-Taste (oder mit der Pfeiltaste ↑ und der Aktion-Taste) einen Primär- und einen Sekundärangriff ausführen.
3. Wenn Sie die Blutsaugen-Taste drücken, während Sie einen Gegner packen, schleudert Kain sein Opfer durch die Luft.

### ANGRIFFE ABWEHREN

*Hinweis: Der Abwehrmodus wird im Bildschirm "Steuerungsoptionen" eingestellt. (Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 7.)*

1. Im Abwehrmodus UNTERSTÜTZT müssen Sie nur die Abwehr-Taste gedrückt halten, um alle Angriffe Ihres Gegners abzuwehren.
2. Haben Sie sich für den Modus ERFAHREN entschieden, müssen Sie jeden Angriff einzeln mit der Abwehr-Taste abwehren.

3. Es gibt Gegner, deren Attacken Sie nicht abwehren können. Nehmen Sie sich also in Acht!

## AUSWEICHEN

Drücken Sie die Pfeiltasten  $\leftarrow/\rightarrow$  + "Springen", um nach links oder rechts auszuweichen. Nach einem erfolgreichen Ausweichmanöver ist Ihr Gegner einem Klauenangriff relativ schutzlos ausgeliefert.

## GEGNER AUF DEM BODEN ANGREIFEN

Geht Ihr Widersacher im Laufe eines Kampfes zu Boden, können Sie ihn mit einem letzten Angriff "erlösen". Stellen Sie sich dazu neben den Gestrauchelten und drücken Sie die Aktion-Taste. Wenn Kain unbewaffnet ist, tötet er sein Opfer mit einem Fußtritt. Hat er eine Waffe in der Hand, setzt er diese ein, um seinen Feind zu töten.

## FEINDEN DAS BLUT AUSSAUGEN

Stellen Sie sich neben Ihren besieigten Gegner. Wenn sich dieser rot färbt, drücken und halten Sie die Blutsaugen-Taste.

## WAFFEN

Im Laufe der Zeit begegnet Kain verschiedenen Feinden mit unterschiedlichen Waffen. Gelingt es ihm, einen Gegner zu besiegen, kann er dessen Waffe einsammeln und diese zukünftig einsetzen. Kain darf immer nur eine Waffe verwenden. Außerdem bersten die meisten Waffen, wenn Sie sie häufig verwenden.

## WAFFE EINSAMMELN

1. Stellen Sie sich auf eine Waffe und drücken Sie die Aktion-Taste (sobald sich die Waffe weiß färbt), damit sich Kain bückt, und die Waffe an seinem Gürtel befestigt. Wenn Sie in den Kampf-Modus wechseln, zieht Kain nun automatisch seine Waffe.
2. Findet Kain eine Waffe, während er eine andere Waffe in der Hand hält, drücken Sie die Aktion-Taste, wenn Sie die aktuelle Waffe ablegen und die neue Waffe aufheben möchten.

### Bewaffneter Angriff

1. Im Kampf- bzw. im Anvisieren-Modus greift Kain seinen Gegner mit seiner Waffe an, sobald Sie die Aktion-Taste drücken. Soll Kain einen Feind mit seinen Klauen attackieren, müssen Sie erst die Waffe ablegen.

## DUNKLE GABEN

Vampire sind den Menschen körperlich deutlich überlegen. Außerdem besitzt jeder Vampir individuelle übernatürliche Fähigkeiten, die so genannten "Dunklen Gaben". Am Anfang des Spiels ist Kain noch sehr schwach. Nur zwei Dunkle Gaben sind ihm nach seinem langen Schlaf geblieben: Die Fähigkeit, sich im Nebel zu verstecken, und die Gabe der Raserei.

Wenn Kain das Blut eines anderen Vampirs trinkt, saugt er auch dessen Dunkle Gaben in sich auf. Im Laufe seines Abenteuers kann sich Kain auf diese Weise fünf zusätzliche Dunkle Gaben aneignen.


### **AUSWAHL UND EINSATZ EINER DUNKLEN GABE**

1. Drücken und halten Sie die Taste "DG-Menü", um das Dunkle-Gaben-Menü einzublenden.
2. Markieren Sie mit den Pfeiltasten die Gabe, die Sie einsetzen möchten.
3. Lassen Sie die Taste "DG-Menü" los, um das Spiel fortzusetzen.
4. Mit der Taste "DG einsetzen" schalten Sie in den Dunkle-Gabe-Modus um.
5. Nach der Aktivierung einer Dunklen Gabe können Sie den Modus mit der Springen-Taste wieder verlassen.

### **DUNKLE GABEN**

#### **NEBEL –**

Kain kann mit dem Nebel verschmelzen. Dadurch wird er nahezu unsichtbar. Drücken Sie die Dunkle Gabe-Taste, um mit einer Nebelbank zu verschmelzen und schleichen Sie sich von hinten an Ihre Feinde an. Natürlich können Sie mit dieser Gabe auch vor Ihren Feinden fliehen! Stellen Sie sich jedoch vor einen Gegner, geht dieser augenblicklich zum Angriff über.

Wenn Sie sich im Anvisieren-Modus an einem Gegner heranschleichen, können Sie diesen unbemerkt töten. Über dem Kopf Ihres Opfers erscheint nun ein Totenschädel. Drücken Sie jetzt "Aktion" oder die Pfeiltaste  + "Aktion", um Ihren Gegner zu töten. Kain kann mit jeder Waffe (und mit seinen Klauen) zwei verschiedene Tarnangriffe ausführen. Hinweis: Sie können Ihr Opfer erst töten, wenn über dessen Kopf der Totenschädel erscheint.



## **SPRINGEN –**

Wenn Sie diese Gabe aktivieren, kann Kain deutlich weiter springen. Mit der Taste "DG einsetzen" schalten Sie in den Springen-Modus um. Stellen, die Sie mit einem Sprung erreichen, erkennen Sie an Kains durchsichtigem Spiegelbild. Bewegen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten. Färbt sich der Cursor violett, ist der Sprung möglich. Erscheint ein roter Cursor, können Sie einen Sprung-Angriff auf Ihren Gegner wagen. An einem weißen Cursor erkennen Sie, dass ein Sprung nicht möglich ist. Drücken Sie noch einmal die Taste "DG einsetzen", um zu springen. Nutzen Sie diese Gabe, wenn Sie einen Abgrund mit normalen Mitteln nicht überwinden können oder setzen Sie sie ein, um einen nichts ahnenden Gegner zu überraschen.

## **BANN–**

Mit dieser Gabe unterwirft Kain verbündete oder neutrale Figuren seinem Willen. Er übernimmt in diesem Fall die Kontrolle über eine Figur und kann diese in eine beliebige Richtung bewegen (allerdings nicht allzu weit). Schalten Sie mit der Taste "DG einsetzen" in den Bann-Modus um, und markieren Sie mit dem Cursor die gewünschte Person. Drücken Sie anschließend noch einmal die Taste "DG einsetzen", um die Gabe einzusetzen. Mit dieser Gabe bringt Kain seine Opfer dazu, Dinge zu tun, zu denen er selbst nicht in der Lage ist.

## **TELEKINESE–**

Einige Schalter aktiviert Kain allein durch Willenskraft. Schalten Sie mit der Taste "DG einsetzen" in den Telekinese-Modus um, und markieren Sie mit dem Cursor den gewünschten Schalter. Drücken Sie anschließend noch einmal die Taste "DG einsetzen", um den Schalter zu betätigen. Die folgenden drei Gaben können nur eingesetzt werden, wenn Kains Zorn-Anzeige hoch genug gestiegen ist.

## **RASEREI –**

Wenn Sie diese Gabe einsetzen, sind Ihre Angriffe (egal ob mit den Klauen oder mit einer Waffe) stärker und effektiver. Wehren Sie im Raserei-Modus einige Angriffe eines Gegners ab, bis Kain leuchtet. Drücken Sie jetzt die Taste "DG einsetzen", um selbst anzugreifen!

## **BERSERKER –**

Setzen Sie diese Gabe ein, um einen besonders schnellen Angriff auszuführen. Wenn Sie im Dunkle-Gaben-Menü die Option "Berserker" auswählen, wird automatisch der Anvisieren-Modus aktiviert. Außerdem beginnt Kain zu leuchten. Drücken Sie jetzt die Taste "DG einsetzen", um (im Modus "Automatisch anvisieren") anzugreifen.

## **OPFERUNG –**

Kain kann seine Opfer töten, ohne sie zu berühren. Mit dieser Gabe übergeben Sie Ihren Feind den Flammen. Wählen Sie die Gabe aus und warten Sie, bis die Zorn-Anzeige voll ist. Visieren Sie Ihren Gegner anschließend an und drücken Sie die Taste "DG einsetzen", um ihn zu opfern.

# OBJEKTE VERWENDEN

## SCHALTER

Schalter öffnen Türen und aktivieren Gegenstände. Es gibt Hebel, normale Schalter, die Sie einfach nur drücken müssen, und Schalter, die mit einem Rad aktiviert werden. Möchten Sie einen Schalter aktivieren, stellen Sie sich vor den gewünschten Schalter und drücken Sie die Aktion-Taste. Wird ein Schalter über ein Rad ausgelöst, müssen Sie die Aktion-Taste möglicherweise mehrmals drücken, damit Kain das Rad dreht. Denken Sie daran, dass Sie nicht alle Schalter sofort verwenden können. Manchmal müssen Sie erst etwas anderes erledigen, bevor Sie einen Schalter betätigen können.

Mit Glyphen-Schaltern werden Gegenstände mittels eines leuchtenden grünen Strahls ein- oder ausgeschaltet. Wenn Sie dem grünen Energiestrahл folgen, kommen Sie direkt zu dem Objekt, das durch den Schalter aktiviert wurde.

Einige Schalter sind außer Reichweite. Setzen Sie in diesem Fall eine Dunkle Gabe ein, um den jeweiligen Schalter zu aktivieren.

## TÜREN

Viele Türen lassen sich mühelos öffnen. Stellen Sie sich einfach vor eine Tür, wenn Sie herausfinden möchten, ob Sie diese öffnen können. Ist dies der Fall, leuchtet die Tür auf. Drücken Sie jetzt die Aktion-Taste, um die Tür zu öffnen.

## LEITERN

Bewegen Sie Kain mit den Pfeiltasten vor eine Leiter. Wenn Kain nach der Leiter greift, drücken Sie die Pfeiltaste **↑**, damit er die Leiter hinaufsteigt.

## BEWEGLICHE OBJEKTE

Kain kann verschiedene Gegenstände verschieben, um sich Zugang zu versperrten Bereichen zu verschaffen. Stellen Sie sich zunächst neben den gewünschten Gegenstand. Lässt sich dieser verschieben, beginnt er zu leuchten. Drücken und halten Sie nun die Aktion-Taste und schieben Sie das Objekt mit der Pfeiltaste **↑** nach vorne, oder ziehen Sie es mit der Pfeiltaste **↓** nach hinten.

## GLYPHEN-BATTERIEN

Sie brauchen diese eiförmigen Energiebehälter unter anderem, um Dinge in die Luft zu sprengen, oder um Rätsel zu lösen. Glyphen-Batterien sind hochexplosiv und können wie normale Gegenstände verschoben werden.



## PICKUPS

Neben Waffen kann Kain folgende Gegenstände einsammeln:

**WISSENSTRUHEN/-KASSETTEN** – Diese Behälter enthalten uralte Artefakte der Vampire, mit deren Hilfe Kain sein eigenes Wissen vergrößern kann. Möchten Sie eine Truhe öffnen, stellen Sie sich davor, und halten Sie die Blutsaugen-Taste gedrückt.

**WAFFEN-POWERUP** – Diese Truhen steigern die Effektivität von Kains aktueller Waffe. Möchten Sie eine Truhe öffnen, stellen Sie sich davor, und halten Sie die Blutsaugen-Taste gedrückt.

**NEXUS-STEIN** – Der Nexus-Stein wird im Industriegebiet aufbewahrt. Er verleiht seinem Träger eine zusätzliche Fähigkeit.

## FIGUREN

### KAIN

Der einstige Edelmann ist heute ein Vampir, der Nosgoth ein zweites Mal unterwerfen möchte. Diese Geschichte ist seine Geschichte ...

### LORD SARAFAN

Lord Sarafan, ein dunkler Kriegsherr der Sarafanen, ist Kains Erzfeind. Er herrscht mit harter Hand über Meridian, die Hauptstadt Nosgoths. Er war es auch, der Kain vor 200 Jahren gestürzt hatte.

### UMAH

Umah kämpft für die Cabal, die Widerstandsbewegung der Vampire in Meridian. Sie ist Kains Beraterin und Vertraute.

### VORADOR

Vorador ist der Anführer der Cabal und ein alter "Freund" Kains. Da Kain Vorador nicht vertraut, nimmt er seine Hilfe nur widerwillig an. Während des gesamten Abenteuers unterstützt Vorador Kain mit wichtigen Informationen. Dank des "Flüsterns", einer natürlichen Fähigkeit aller Vampire, kann er selbst über große Entfernungen mit seinem neuen Schützling sprechen.

### SEBASTIAN

Sebastian war einst ein enger Vertrauter Kains. Inzwischen steht er jedoch auf der Seite der Sarafanen. Momentan hält er sich übrigens im Industriegebiet auf.

## **DIE SEHERIN**

Diese mysteriöse Hexe lebt in der Schlucht. Über ihre Herkunft ist nichts bekannt.

## **MARCUS**

Auch Marcus ist einer der Vampire, die Kain vor 200 Jahren an die Sarafanen verraten haben. Er lauert in der Oberstadt auf Kain. Hüten Sie sich vor seinen mentalen Fähigkeiten!

## **FAUSTUS**

Faustus ist der erste feindliche Vampir, auf den Kain in Meridian stoßen wird. Im Schmugglerviertel kommt es zur alles entscheidenden Auseinandersetzung.

## **MAGNUS**

Magnus hat im Kerker der Ewigkeit seinen Verstand verloren. Kain muss ihn besiegen, damit er fliehen kann.

## **WACHEN**

In der Stadt wimmelt es von Wachposten der Sarafanen. Diese greifen Kain an, sobald sie ihn sehen.

## **RITTER**

Neben vergleichsweise harmlosen Wachposten erwarten Kain in Meridian die gefürchteten Ritter der Sarafanen. Diese sind stärker gepanzert und besser bewaffnet.

## **GLYPHEN-WACHEN**

Die magischen Rüstungen dieser Einheiten sind deutlich robuster als die Rüstungen normaler Wachmänner. Außerdem warnen sie ihre Träger vor Vampiren. Es ist daher fast unmöglich, Glyphen-Wachen zu überraschen und auszuschalten.

## **DÄMONEN**

Im Laufe des Abenteuers begegnet Kain feindseligen übernatürlichen Wesen. Offenbar gibt es eine Verbindung zwischen diesen Kreaturen der Dunkelheit und der Glyphen-Energie!

## DAS TEAM

PC CONVERSION Nixxes Software

XBOX PRODUCERS Alex Ness & Sam Newman

LEAD PC PROGRAMMER Patrick den Bekker

PC PROGRAMMERS Jurjen Katsman  
Alex Bartholomeus  
Tim van Klooster

### CRYSTAL DYNAMICS

DIRECTOR Glen A. Schofield

PRODUCER Sam Newman

LEAD PROGRAMMER Tom Desmarais

PROGRAMMERS David Miles  
Frank Hickman  
David Modiano  
Stanislav Baranov  
John Lawrie

LEAD DESIGNER Mike Ellis

DESIGNERS Bret Robbins  
Jeff Gregg  
Rolef Conlan  
Paul Cazarez

BOSS DESIGNER Dell Siefert

LEAD ARTIST/ART DIRECTOR Steve Ross

ARTISTS Trevor Grimshaw  
Charlie Lapp  
Meagan Carabetta  
Isabelle Lemay  
Stephane Gaudette

KAIN ANIMATOR	James Houska
LEAD ANIMATOR	Tyrone Depts
SENIOR ANIMATOR	Troi
ANIMATORS	Terri Selting, Jeff Wilcox, Chris Stone
CINEMATICS ANIMATORS	Eric Elliott, Jake Hughes, Chris Stone Colin O'Connor, Spencer Hale Scott Baker, Conant Fong
SPECIAL EFFECTS	Charlie Lapp Ross Harris
ADDITIONAL ART	Phroilan Gardner
LEAD ENGINE PROGRAMMER	David Minogue
ENGINE PROGRAMMERS	John Pursey Marc Hodges
ADDITIONAL PROGRAMMING	Tim Van Klooster, Jurjen Katsman Dom Regan, Paul Taylor Davor Mrkoci, Anne-Lise Hassenklover Andrei Pokrovsky, Meilin Wong Patrick den Bekker
STORY	Bret Robbins Steve Ross
SCRIPT	Bret Robbins Carol Wolf
AUDIO/VISUAL MANAGER	Greg Shaw
MUSIC COMPOSITION & ADAPTIVE AUDIO PROGRAMMING	Jim Hedges
SAMPLE FLAVORS FROM PANDORA'S TOOLBOX – Q-UP ARTS	David Torn

SOUND EFFECTS	Mike Peaslee Greg Shaw
CINEMATIC SOUND	Kurt Harland Kristoffer Larson
SOUND EFFECT SCRIPTING	Samuel Villanueva Mike Peaslee
POST PRODUCTION ASSISTANCE	Alex Ness
TEST MANAGER	Billy Mitchell
PC LEAD TESTER	Christopher Bruno
TESTERS	Brian Burke, Kip Ernst, Nick Glory Joseph Greer, Winston Ishigo Mathew Kutaka, Reid Manchester Mark Medeiros, Christopher Pappalardo Joe Quadara, Jacob Rohrer Gregg Stephens, Benny Ventura
HERO	Rob Dyer
PRESIDENT	John Kavanagh
IT MANAGER	Brian Venturi
IT GUYS	David Rhea, Andre Rodriguez Phil Deering, Rob Fitzpatrick
VOICE ACTORS	Kain: Simon Templeman Sarafan Lord: Earl Boen Umah: Liz Ward-Land Vorador: Paul Lukather Sebastian: Nick Jameson Marcus: Nick Guest Faustus: Philip Proctor Magnus: Rodger Bumpass Janos Audron: René Auberjonois The Seer: Liz Ward-Land The Bishop: Al Laurie The Beast: René Auberjonois

## ADDITIONAL VOICES

Al Laurie, BJ Ward, Earl Boen  
 Frank Welker, Jane Carr, Liz Ward-Land  
 Nick Guest, Nick Jameson, Paul Lukathor  
 Philip Proctor, Rodger Bumpass  
 Simon Templeman

Recording Director

Gordon Hunt

Casting Director

Kris Zimmerman

## SPECIAL THANKS

Ben Walker, Rita Fovenyessy,  
 Steve "Big D" Goebel, April Schilling  
 Mike Khoury, Chris Thompson  
 Jeremy Bredow, Suzanne Cooper Shaw  
 Kristin Willis, David Watkins  
 Xander Homan, Riek Apol  
 Willem Alexander  
 Queen Beatrix of the Netherlands

## EIDOS INTERACTIVE

VP OF MARKETING

Paul Baldwin

MARKETING DIRECTOR

Sean Amann

PRODUCT MANAGER

Matt Gorman

PR MANAGER

Michelle Seebach

PR SPECIALIST

Kjell Vistad

WEB MASTER

Kim Pendleton

WEB DESIGNER

Frankie Palmer

MANUAL DESIGN

Carol Ann Hanshaw

QA MANAGER

Brian King

ASSISTANT QA MANAGERS

Colby McCracken  
 Ryan Natale

QA LEAD

Dan Franklin



**TESTERS** Alex Strayer, Beau Teora, Brian Falls,  
Henry Perez, Jeffrey Lowe  
Jesse Andrews, Matt Ranalli  
Nevin Chou, Nick Wilson  
Ralph Ortiz, Stephen Cavoretto

**SPECIAL THANKS** Rob Dyer, John Kavanaugh  
Christian Chatterjee, Michael Minson  
Greg Wu, Kevin Gill, Matt Knoles  
Renee Pletka, Li Shen, Denny Chiu  
Randy Stukes, Kevin Weston,  
Mike Kelly, Jamie Bartolomei

**EIDOS INTERACTIVE UK**

**PRODUCER** Patrick Cowan

**EXECUTIVE PRODUCER** Martin Alltimes

**DEVELOPMENT DIRECTOR** David Rose

**DEVELOPMENT OFFICE MANAGER** Louise Fisher

**GROUP LOCALISATION MANAGER** Flavia Timiani

**LOCALISATION MANAGERS** Paul Motion & Caroline Simon

**PRODUCT MANAGER** Catherine Betti

**CREATIVE SERVICES MANAGER** Matthew Carter-Johnson

**CREATIVE SERVICES DESIGNER** Andrew Cockell & Amanda Holmes

**QA MANAGER** Chris Rowley

**ASSISTANT QA MANAGER** Ghulam Khan

**QA SUPERVISOR** David Pettit

**PRODUCT TEST CO-ORDINATOR** Joe Neate

QA TECHNICIANS Alex Cox, Alex Hood, Anthony Wicker  
Darran Gibbons, Derren Toussaint  
Keir Edmonds, Kwesi Moodie  
Liam Hill, Mark Webb, Mike Owusu  
Richard Edbury, Steve Manners  
Stuart Fallis

MC CO-ORDINATOR Jason Walker

MASTERING ENGINEER Phil Spencer

COMPATIBILITY Ray Mullen, Gordon Gram,  
Scott Sutherland

EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND

LEITER PRODUKT/MARKETING Lars Winkler

PRODUKT MANAGER Lars Wittkuhn

CREATIVE MANAGER Anusch Mahadjer

PR MANAGER Theodossios Theodoridis

QA MANAGER Ralf Bauer

TESTER Henrik Prinz & Torben Malessa

ÜBERSETZUNG Böck GmbH

AUDIO Hastings International Audio Network

---

# HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

**Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:**

Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

## **Online-Angebot:**

Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:

<http://www.eidoshelpline.de>

Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter:

<http://techsupport.eidos.de>

Informationen über Eidos erhalten Sie unter:

<http://www.eidos.com>

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen:

Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm „DXDIAG“. Um „DXDIAG“ aufzurufen gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen".
- Geben Sie "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.
- Im darauffolgenden Fenster finden Sie alle relevanten Informationen.

## **Deutschland:**

**Spielerische Hotline: 0190 - 839 582** (€1,86 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

**Technische Hotline: 0190 - 839 572** (€1,86 pro Minute bzw.)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

**FAX-On-Demand-Server: 0190 - 771 885** (€1,24 pro Minute)

(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - **erreichbar 24 Stunden täglich**)

## **Österreich:**

**Spielerische Hotline: 0900 - 400 895** (€1,80 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

**Technische Hotline: 0900 - 400 894** (€1,80 pro Minute)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

**Vorerst kein FAX-Abruf verfügbar**

## **Schweiz:**

**Spielerische Hotline: 0900 - 009 481** (CHF 4,23 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

**Technische Hotline: 0900 - 009 480** (CHF 4,23 pro Minute)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

**FAX-On-Demand-Server: 0900 - 105 175** (CHF 2,50 pro Minute)

(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - **erreichbar 24 Stunden täglich**)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um die kostenpflichtigen Servicrufnummern in Anspruch nehmen zu können.

## **Sicherheitsinformationen**

Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

### **Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung**

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

### **Warnung: Vermeiden Sie Schäden an Ihrem Fernsehgerät**

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen“. Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video-/Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

### **Vorsichtsmaßnahmen bei der Benutzung des Datenträgers**

Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenseite nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

## **Erklärung zum Schutz geistigen Eigentums und zur beschränkten Gewährleistungshaftung durch Eidos**

Blood Omen 2 © Crystal Dynamics, Inc, 2002. Published by Eidos Limited. Blood Omen, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht

- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;
- das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;
- den Kopierschutz umgehen;
- das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;
- das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;
- die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;
- das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;
- das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;
- das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;
- das Softwareprodukt auf Netzwerkserver laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

### **Hinweis auf den Kopierschutz**

Dieses Softwareprodukt ist kopiergeschützt.

Eidos Limited, Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, London SW19 3RU

### **Hinweis**

Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Limited („Eidos“) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen.

Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart.

Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

### **Gewährleistungsansprüche**

Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten

Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.