



# INHALT

Vorbereitungen	4
Ihr PC	5
Es geht los	5
Steuerung	6
Spielstart	8
Die Geschichte von Nosgoth	10
Kain	12
Raziel	13
Spielverlauf	14
Telekinese (TK)	15
Kains individuelle Fähigkeiten	16
Raziels individuelle Fähigkeiten	18
Der Reaver	20
Gesundheit und Stärkung	22
Statusbildschirm	23
Kampf	24
Bonusgegenstände	27
Feinde und Strategien	28
Das Team	29

## VORBEREITUNGEN

Installation von Legacy of Kain: Defiance auf Ihrem PC:

Legen Sie die Legacy of Kain: Defiance-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres PCs ein.

---

### Wenn

die Autoplay-Funktion Ihres PCs aktiviert ist,

### Dann

wird das Installationsprogramm von Legacy of Kain: Defiance automatisch gestartet.

Wählen Sie im nun erscheinenden Bildschirm INSTALLIEREN, um Legacy of Kain zu installieren.

rechtsklicken Sie auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks und wählen Sie EXPLORER.

Doppelklicken Sie anschließend auf die Datei "autorun.exe". Legacy of Kain: Defiance wird nun installiert.

die Autoplay-Funktion deaktiviert ist,

**Hinweis:** Für die Ausführung von Legacy of Kain: Defiance ist DirectX 9 erforderlich. Wenn Sie DirectX 9 auf Ihrem PC installieren möchten:

Wählen Sie im Installationsprogramm von Legacy of Kain: Defiance die Option "DirectX 9 installieren".

Oder

Rechtsklicken Sie auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks und wählen Sie EXPLORER. Öffnen Sie im nun erscheinenden Fenster den Ordner "DirectX9" und doppelklicken Sie auf die Datei "dxsetup.exe".

---

### DEINSTALLATION von Legacy of Kain: Defiance

Wenn Sie Legacy of Kain: Defiance von Ihrer Festplatte entfernen möchten, wählen Sie im Legacy of Kain: Defiance-Menü (Startmenü>Programme>Eidos >Legacy of Kain: Defiance) die Option DEINSTALLIEREN.

Das Spiel wird nun vollständig von der Festplatte Ihres Computers entfernt.

## AUSFÜHRUNG VON LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Ausführung von Legacy of Kain: Defiance nach der Installation auf Ihrem PC:

Doppelklicken Sie auf das Legacy of Kain: Defiance-Symbol auf dem Windows-Desktop (wenn Sie ein Desktop-Symbol erstellt haben).

Oder

Wählen Sie im Legacy of Kain: Defiance-Menü (Startmenü>Programme>Eidos>

Legacy of Kain: Defiance) den Eintrag "Legacy of Kain: Defiance".

Oder

Legen Sie die Legacy of Kain: Defiance-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein.

---

### WENN

die Autoplay-Funktion Ihres PCs aktiviert ist, wird das Installationsprogramm von Legacy of Kain: Defiance automatisch gestartet.

die Autoplay-Funktion deaktiviert ist,

### DANN

Wählen Sie SPIELEN, um Legacy of Kain: Defiance zu starten.

rechtsklicken Sie auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks und wählen Sie EXPLORER.

Doppelklicken Sie anschließend auf die Datei "autorun.exe". Legacy of Kain: Defiance wird nun installiert. Wählen Sie anschließend SPIELEN, um Legacy of Kain zu starten.

# STEUERUNG

Sie können die Steuerung von Legacy of Kain: Defiance beliebig konfigurieren, und mit Maus und Tastatur, Gamepad und Tastatur oder nur mit Tastatur spielen. Möchten Sie die Steuerung konfigurieren, wählen Sie im Titelschirm des Spiels den Eintrag **CONTROLLER-OPTIONEN**.

Im Folgenden finden Sie die Konfiguration für Maus und Tastatur:

## ALLGEMEIN

ESC-Taste	Spiel unterbrechen/fortsetzen
Pfeiltasten Oben/Unten	Menüpunkt wählen
Enter	Auswahl bestätigen
F-Taste	Statusbildschirm öffnen/schließen

## SPIELBEFEHLE

W oder ↑ taste	Figur vorwärts bewegen, klettern, schwimmen (nur Raziel), Telekinese-Sicht.
S oder ↓ taste	Figur rückwärts bewegen, klettern, schwimmen (nur Raziel), Telekinese-Sicht.
A oder ← taste	Figur nach links bewegen, klettern, schwimmen (nur Raziel), Telekinese-Sicht.
D oder → taste	Figur nach rechts bewegen, klettern, schwimmen (nur Raziel), Telekinese-Sicht.
J	Aktion: Interaktion mit Objekten/der Umgebung, Einsammeln/Einsatz von Artefakten, Objekte schieben, drehen, halten, ziehen, tauchen (nur Raziel).
Leertaste	Hochspringen, auf/von Wände(n) springen, Sprung aus vollem Lauf (mit den Bewegungstasten), sanfter Sturz/langer Sprung (Kain; gedrückt halten), gleiten (Raziel; gedrückt halten).
Taste 5 auf dem Ziffernblock bestätigen mit J	Wechsel zwischen spektraler und materieller Welt (nur Raziel).
4 (links) und 5 (rechts) auf dem Ziffernblock	Reaver wählen.
Maus & linke Maustaste	Kamera bewegen (um Umgebung zu betrachten). Ego-Perspektive aktivieren/verlassen.

- ▼ Weitere Informationen zu den Bewegungen der Charaktere finden Sie in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs.

## KAMPFBEFEHLE

L	Telekinese-Angriff; antippen, um zu feuern, halten, um Gegner anzuheben. Zielen Sie mit den Bewegungs-/Pfeiltasten.
O	Telekinese – Manuell zielen. Markieren Sie das gewünschte Ziel und greifen Sie an; Zielen mit Bewegungs-/ Pfeiltasten. ODER Rechte Maustaste und Maus.
U	Hebe-Angriff (am Boden), Schlag-Angriff (in der Luft), Todesstoß (Reaver stärken), Spezialangriff (mit Bewegungstasten)
J	Schlag-Angriff, Reaver-Zauber (halten/loslassen), Spezialangriff (mit Bewegungstasten)
Ö	Halten, um Kampfmodus zu aktivieren (wenn erwünscht). Antippen, um Kampfmodus (vor dem Ende des Kampfes) zu verlassen.
I	Halten, um Blut zu trinken (Kain) oder Seelen zu verschlingen (Raziel).

- ▼ Weitere Informationen zu den Bewegungen der Charaktere finden Sie in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs.



# SPIELSTART

## TITELBILDSCHIRM



1. Nach dem Start sucht das Spiel auf Ihrer Festplatte gespeicherte Legacy of Kain: Defiance-Spielstände.

**Hinweis:** Legacy of Kain: Defiance ist ein episches Spiel. Sie sollten Ihre Fortschritte daher regelmäßig speichern, um keine unliebsamen Überraschungen zu erleben.

2. Neues Spiel - Stürzen Sie sich in ein neues Abenteuer.

Spiel fortsetzen - Wählen Sie diese Option, wenn Sie bereits einen Legacy of

Kain: Defiance-Spielstand gespeichert haben. Das Spiel wird nun am zuletzt erreichten Kontrollpunkt fortgesetzt. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Kontrollpunkte".

Spiel laden - Haben Sie bereits Legacy of Kain: Defiance-Spielstände gespeichert, können Sie diese laden.

Darüber hinaus enthält der Titelschirm folgende Optionen. Wählen Sie die gewünschte Option aus und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit Enter.

Dunkle Chronik - Sehen Sie sich die Zwischensequenzen an, die Sie bereits freigeschaltet haben.

Bonusmaterial - Werfen Sie einen Blick auf das freigeschaltete Bonusmaterial.

Optionen - Ändern Sie die Spieleinstellungen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Optionen".

## PAUSE-MENÜ



Drücken Sie während des Spiels die ESC-Taste, um das Spiel zu unterbrechen und das Pause-Menü einzublenden. Hier können Sie Ihre Fortschritte speichern und die Spieleinstellungen ändern.

## SPEICHERN



Sie dürfen das Spiel jederzeit speichern. Drücken Sie dazu die ESC-Taste und wählen Sie im nun erscheinenden Pause-Menü **SPEICHERN**.

Markieren Sie anschließend die Option "Neues Spiel" oder einen vorhandenen Speicherslot und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit der Enter-Taste. Ihre Fortschritte und der zuletzt erreichte Kontrollpunkt werden nun gespeichert.

Speichern Sie Legacy of Kain: Defiance in einen belegten Speicherslot, wird der entsprechende Spielstand überschrieben.

**Hinweis:** Einmal überschriebene Spielstände können nicht wiederhergestellt werden.

- ▼ Pro Speicherdatei sind 93 KB verfügbarer Speicherplatz erforderlich. Spieleinstellungen belegen 22 KB Festplattenspeicher.
- ▼ Möchten Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen, wählen Sie die entsprechende Speicherdatei im Titelschirm aus. Ihr Abenteuer wird nun am zuletzt erreichten Kontrollpunkt fortgesetzt.
- ▼ Schalten Sie Ihren PC während des Speichervorgangs nicht aus, da dies die Spieldateien beschädigen oder zerstören könnte.

## OPTIONEN



Markieren Sie mit der Maus oder den Pfeiltasten Unten/Oben eine beliebige Option. Klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste, um die Option auszuwählen oder ein Untermenü (falls verfügbar) aufzurufen.

- ▼ Spieloptionen – Schalten Sie die Untertitel oder die Tipps ein/aus.
- ▼ Sound-Optionen – Schalten Sie die Soundeffekte, die Hintergrundmusik oder die Gesamtlautstärke ein/aus.
- ▼ Grafik-Optionen – Bestimmen Sie die Auflösung, die Aktualisierungsrate und das Anti-Aliasing.
- ▼ Controller-Optionen – Konfigurieren Sie die Spielsteuerung für Maus + Tastatur, nur Tastatur oder Gamepad + Tastatur.
- ▼ Zurück – Kehren Sie zum vorherigen Bildschirm zurück.



# DIE GESCHICHTE VON NOSGOTH

## DIE SÄULEN

In den Jahrhunderten vor Kains Geburt stand das Land unter dem Schutz mehrerer Zauberer, die sich zum Zirkel der Neun zusammengeschlossen hatten. Die Hüter hatten geschworen, die Säulen von Nosgoth zu beschützen. Diese erhoben sich einst als Symbol der mysteriösen Macht, die dem Land Leben eingehaucht hatte, über Nosgoth.

Doch dunkle Kräfte bemächtigten sich des Zirkels, bis schließlich Ariel, die Hüterin des Gleichgewichts, grausam ermordet wurde. Als Ariel starb, erschütterten psychische Schockwellen den Zirkel. Die übrigen Zauberer verfielen dem Wahnsinn und wandten sich fortan selbst den dunklen Künsten zu. Sie vergifteten das Land mit ihrer schwarzen Magie und ließen die Säulen langsam verkommen.

## DAS SCHICKSAL

Als Nosgoth starb, erblickte Kain das Licht der Welt. Der Sohn einer angesehenen Adelsfamilie führte ein privilegiertes Leben, ohne sein wahres Schicksal zu erkennen. Zu diesem Zeitpunkt ahnte er noch nicht, dass er eines fernen Tages Ariels Erbe als Hüter des Gleichgewichts antreten sollte.

Stattdessen reiste der ehrgeizige Kain ziellos durch die Lande, bis er an einem schicksalhaften Tag von Briganten überfallen und grausam ermordet wurde.

## EIN DUNKLES VERSPRECHEN

Doch der Nekromant Mortanius erweckte Kain in der Unterwelt zu neuem Leben. Immer noch ragte das Schwert seines Mörders aus seiner Brust. Gepeinigt von seiner Gier nach Rache, ging Kain leichtfertig auf das Angebot des unheilvollen Nekromanten ein. Erst als er in das Reich der Lebenden zurückkehrte, erkannte Kain, dass ihn Mortanius in einen Vampir verwandelt hatte.

Kain machte sich auf die Suche nach seinen Mördern und nahm grausame Rache. Als er seinen Durst gestillt hatte, suchte er nach einer Möglichkeit, seinem Dasein als Vampir ein Ende zu setzen. Geleitet von Mortanius und Ariel (die inzwischen hilflos an die Säulen gebunden war) tötete Kain die Zauberer, die Nosgoth mit ihren Taten vergifteten. Nur durch ihren Tod konnten die Säulen wiederhergestellt werden ... und erst dann würde Kain von seinem Fluch befreit sein!

Anfangs gab Kain seinem Durst nach dem Blut der Menschen nur zögernd nach. Doch im Laufe der Jahre begann er die Menschen zu verachten und genoss seine eigene Unsterblichkeit.

Auf seinen Reisen fiel Kain schließlich der Soul Reaver, eine Seelen verschlingende Waffe, in die Hände. Wenig

später stolperte er (weniger zufällig) über ein Zeitstromgerät von Moebius, dem Hüter der Zeit.

## ZERBRECHLICHE GESCHICHTE

Trotz aller Warnungen des weisen Vampirs Vorador griff Kain in die blutige Schlacht zwischen König Oltmars Armee der Hoffnung und den skrupellosen Nemesis-Horden des Nordens ein. Als sich das Kriegsglück schließlich wendete, entkam Kain mit dem Zeitstromgerät, das ihn fast 50 Jahre in die Vergangenheit versetzte.

In der Hoffnung, den Lauf der Geschichte zu verändern, ermordete Kain den jungen König William den Gerechten, um dessen Wandlung zum diabolischen Tyrannen Nemesis zu verhindern. Nachdem er sich mit dem Blut seines Opfers gestärkt hatte, kehrte Kain in die Gegenwart zurück. Dort musste er erkennen, dass er mit der Ermordung des geliebten Königs einen Vernichtungskrieg gegen die Vampire ausgelöst hatte. Der Rädelsführer des Kreuzzuges war kein Geringerer als Moebius selbst.

Kain war in eine von ihm selbst geschaffene Gegenwart zurückgekehrt und musste den größten Triumph im Leben des intriganten Moebius ertragen: Dieser ließ Vorador, den letzten Vampir seiner Zeit, öffentlich enthaupten und präsentierte der jubelnden Menge dessen Kopf. Damit war Kain der letzte Vampir Nosgoths.

## EINE SCHWERWIEGENDE

### ENTSCHEIDUNG

Schließlich erkannte Kain, dass ihm Mortanius und Ariel seine wahre Bestimmung bisher stets verschwiegen hatten. Er selbst war der Hüter des Gleichgewichts. Kain konnte die Säulen also nur wiederherstellen, indem er sich selbst opferte. Ariel stellte ihn vor eine folgenschwere Entscheidung: Durch seinen Tod konnte er das Land heilen. Opferte er sich nicht, so Ariel, würden die Vampire weiterleben, und Nosgoths Untergang wäre besiegelt.

Angewidert von den Intrigen der Zauberer und seiner eigenen menschlichen Vergangenheit, entschied sich Kain gegen Nosgoth. Er entschloss sich, das Land zu unterwerfen, anstatt selbst in Vergessenheit zu geraten. Seine apokalyptische Entscheidung besiegelte das Schicksal der mächtigen Säulen, die nun endgültig einstürzten. Seitdem ist Ariel an die verfallenen Säulen, denen sie einst gedient hatte, gebunden. Erst wenn das Gleichgewicht wiederhergestellt wird, ist ihre rastlose Seele frei.

---

## KAINS REICH

Kain erkannte, dass Vorador Recht gehabt hatte. Der Vampirismus war kein Fluch, sondern ein Segen. Die Vampire sind dunkle Götter mit der Bestimmung, die Zahl der Menschen im Gleichgewicht zu halten.

Es war eine Ironie des Schicksals, dass Kain ausgerechnet die einstigen Säulen als symbolisches Zentrum seines neuen Reichs auswählte. Das Fundament seines Throns war die Säule des Gleichgewichts. In einem gezielten Akt der Blasphemie plünderte Kain die Gruft der Sarafanen, die sich einst der Vernichtung der Vampire verschrieben hatten. Kain erweckte die ausgetrockneten Leichen der längst gefallenen Ritter zu neuem Leben und ernannte diese sechs vampirischen "Söhne" zu den Statthaltern seines wachsenden Reichs.

Doch schließlich erkannte er, dass die Säulen weit mehr waren, als das Werk der Menschen ... der Zustand der Säulen war untrennbar mit dem Wohl des ganzen Landes verbunden. Mit der Zerstörung der Säulen hatte der Verfall des Landes begonnen und Kains Reich verwandelte sich langsam in eine lebensfeindliche Wüste.

---

## VERDAMMT

Vampire entwickeln sich nicht beständig weiter, sondern durchleben Phasen einer körperlichen Metamorphose. Sie verfallen regelmäßig in eine Art Schlafzustand, aus dem sie gestärkt erwachen.

Als Raziel, Kains oberster Statthalter, seine neueste Gabe, ein Flügelpaar, offenbarte, übermannte Kain sein eigener Egoismus. Er riss Raziel die Flügel vom Leib und ließ ihn von seinen Brüdern in den See der Toten werfen. Dort sollte er für alle Zeiten in den Feuern der Hölle schmoren.

Raziel taumelte durch die dunklen Tiefen, während die glühenden Flammen das Fleisch seines Körpers verzehrten. Nach endlosen Qualen kam Raziels geschundener Körper endlich zur Ruhe. Als der Schmerz sich legte, erkannte er, dass er nicht nur überlebt hatte, sondern in das Machtzentrum der Unterwelt vorgedrungen war.

Wie einst Kain, wurde auch Raziel von einem mysteriösen Wohltäter gerettet. Ein übernatürlicher Gott, der in den Tiefen der Hölle lebte, verwandelte Raziel in einen Seelenjäger und schickte ihn in seine Welt zurück.

---

## DIE RACHE

Als Raziel, nun der Racheengel des Älteren Gottes, in seine Welt zurückkehrte, erkannte er, dass seit seiner Hinrichtung mehrere Jahrhunderte vergangen waren. Kains Reich lag in Trümmern und Raziel selbst wurde von zwei degenerierten Nachkommen seiner einstigen Brüder angegriffen, die sich vor langer Zeit

in schreckliche Monster verwandelt hatten.

Unbeeindruckt von dieser Erkenntnis, machte sich Raziel, angetrieben von seinem unstillbaren Wunsch nach Rache, auf die Suche nach Kain. Und er hatte Durst ... Durst auf die Seelen der Vampire und nicht mehr auf das Blut der Menschen.

Doch Kain hatte mit Raziel andere Pläne. Scheinbar unbeeindruckt von Raziels überraschender Rückkehr, lockte er seinen rachsüchtigen Statthalter in den Kampf mit seinen mutierten Brüdern. In einer schicksalhaften Auseinandersetzung an den Säulen erhob Kain schließlich den Soul Reaver gegen Raziel.

Doch die vermeintlich unzerstörbare Klinge zerbrach, als Kain versuchte, Raziel mit einem Hieb niederzustrecken. Dadurch wurde der Seelen verschlingende Geist der Waffe befreit und verschmolz als spirituelle Klinge mit Raziel.

Kain nahm diese überraschende Wendung befriedigt zur Kenntnis und lockte Raziel weiter in die nördlichen Wüsten von Nosgoth. Dort kam es in Moebius' längst verlassener Chronoplast-Kammer zum alles entscheidenden Duell.

Angetrieben von den Endzeitvisionen, die Moebius' Geräte offenbarten, aktivierte Kain ein Zeitportal, das ihn und Raziel mehrere Jahrhunderte in die Vergangenheit schleuderte. Der freie Wille, so Kains Befürchtung, war nur eine Illusion, doch er wusste, dass sein Schicksal eng mit der Bestimmung Raziels verknüpft war.

---

## OFFENBARUNGEN

In Nosgoths Vergangenheit ergründete Raziel die Geheimnisse seiner Herkunft.

Er erfuhr, dass eine uralte Rasse, die Urvampire des Landes, sein Kommen prophezeit und für ihn den Reaver geschmiedet hatten.

Er sah, wie er selbst die Statthalter der Sarafanen tötete, und durchlebte noch einmal seine eigene Ermordung. Außerdem erkannte er, dass er damals zum Katalysator für Kains zukünftiges Reich und sein eigenes Schicksal wurde.

Schließlich wurde ihm klar, dass er der Geist sein würde, der für alle Zeiten im Soul Reaver gefangen war. Er erkannte, dass dies der höllische Kreislauf seines eigenen Schicksals war und immer sein würde. Die Klinge ist also nichts anderes als seine eigene, untrennbar mit seinem Körper verbundene, Seele.

Kains Motive sind unklar. Offenbar wollte er die Geschichte manipulieren, indem er Raziels Seele vor der Klinge bewahrte. Doch Raziel erkannte, dass er seinem grausamen Schicksal nicht entkommen konnte ... Kain hatte es nur aufgeschoben..

# KAIN



Der kluge und unbarmherzige Vampir Kain kämpft gegen die Diener des Schicksals. Diese wollen seinen Tod, da Kain seit Jahrhunderten nur ein Ziel verfolgt: Er will seinen rechtmäßigen Platz als Hüter des Gleichgewichts einnehmen und Nosgoth unterwerfen. Und Raziel, dessen ist sich Kain sicher, ist der Schlüssel für seinen Triumph. Bewaffnet mit dem legendären Reaver, der Waffe, die eines Tages Raziels ewiges Gefängnis sein wird, macht sich Kain in den Trümmern der Geschichte auf die Suche nach seinem wahren Schicksal.

Kain trägt den Reaver in dessen physischer Form; eine Blut saugende Klinge, geschmiedet von Nosgoths Urvampiren als Waffe für ihren Erlöser.



TK-Anzeige

Gesundheitsanzeige

Symbol des  
Gleichgewichts-  
Menü

Reaver-Anzeige

## KAINS BILDSCHIRMANZEIGE

**Gesundheitsanzeige** — Zeigt Kains Gesundheit an. Wird Kain verletzt oder hungrig, sinkt seine Gesundheitsanzeige. Trinkt er das Blut seiner Gegner, verbessert sich seine Gesundheit. So genannte Gesundheit-Talismane erhöhen Kains maximale Gesundheit. Dies ist sehr wichtig, da seine Gegner im Laufe des Spiels immer stärker werden. Möchten Sie einem Gegner den Lebenssaft aussaugen, drücken und halten Sie die I-Taste. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto mehr Blut trinken Sie.

**Reaver-Anzeige** — Zeigt die Energieladungen des Reavers an. Bei jedem Schlag absorbiert der Reaver einen Teil der Lebensenergie des Feindes. Ist die Anzeige voll, können Sie einen Reaver-Zauber anwenden. Da sich der Reaver im Laufe der Zeit entlädt, ist Kain stets auf der Suche nach Feinden, um die Gier des Reavers zu stillen. Drücken Sie neben einem bewusstlosen oder verwundbaren Gegner die C-Taste, um Ihrem Opfer die Energie zu entziehen und den Reaver zu stärken. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Der Reaver".

**TK-Anzeige** — Die grünen Runen dieser Anzeige enthalten reinste Energie. Diese braucht Kain, um seine telekinetischen Fähigkeiten einzusetzen. Sind seine Energiereserven erschöpft, kann er seine telekinetischen Fähigkeiten nicht einsetzen. Verbraucht Kain keine telekinetische Energie, füllt sich die Anzeige langsam auf. Mit TK-Runen können Sie Ihre maximalen Energiereserven aufstocken. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Telekinese".

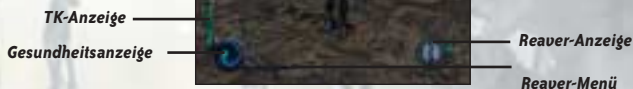
**Symbol des Gleichgewichts-Menü** — Hier werden die Splitter des Symbols des Gleichgewichts aufbewahrt. Jeder Splitter verleiht dem Reaver eine bestimmte Fähigkeit. Mit den Tasten 4 und 5 auf dem Ziffernblock können Sie beliebige Segmente des Symbols auswählen. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 21.



## RAZIEL

Einst war Raziel der bedeutendste Statthalter der Vampire. Doch heute ist er kaum mehr als ein Schatten seiner selbst. Bewaffnet mit dem Soul Reaper, der legendären Seelenklinge, begibt er sich auf die Suche nach seinem Schicksal, einem Schicksal, das ihm bereits vor tausenden von Jahren prophezeit wurde. Raziel will die Bande zwischen ihm und seinem einstigen Wohltäter, dem mysteriösen Älteren Gott, lösen, um so sein schreckliches Schicksal abzuwenden.

Raziel führt das Schwert, mit dem er einst verschmelzen wird ... eine Seelen verschlingende Geisterklinge.



### RAZIELS BILDSCHIRMANZEIGE

**Gesundheitsanzeige** — Zeigt Raziels Gesundheit an. Wird er verletzt oder verliert er Energie, sinkt seine Gesundheitsanzeige. Sie füllt sich, wenn er die Seelen seiner Opfer verschlingt. In der materiellen Welt ermüdet Raziel nach einiger Zeit und muss seine Energiereserven auffüllen. In der Spektralwelt sinkt seine Gesundheit nur, wenn er verletzt wird. So genannte Gesundheit-Talismane erhöhen Raziels maximale Gesundheit. Dies ist sehr wichtig, da seine Gegner im Laufe des Spiels immer stärker werden. Möchten Sie die Seele eines Gegners verschlingen, drücken und halten Sie die I-Taste. Lassen Sie die Taste zu früh los, entkommt die Seele möglicherweise. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 19.

**Reaver-Anzeige** — Zeigt die Energieladungen des Reavers an. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Der Reaver".

**TK-Anzeige** — Die grünen Runen dieser Anzeige enthalten reinste Energie. Diese braucht Raziel, um seine telekinetischen Fähigkeiten einzusetzen.

**Reaver-Menü** — Zeigt die Fähigkeiten an, die Raziel an den elementaren Schmieden erhalten hat. Die Punkte neben dem Menü zeigen an, welche elementaren Reaver Raziel bereits besitzt. Drücken Sie auf dem Ziffernblock 4 oder 5, um den gewünschten Reaver auszuwählen. Weitere Informationen zu den Schmieden finden Sie auf Seite 21.

**Dimensionen-Menü** — Drücken Sie die Taste 6 (auf dem Ziffernblock), um das Dimensionssymbol einzublenden. Dieses Symbol benötigt Raziel für die Reise zwischen der materiellen und der spektralen Welt. Wechseln Sie die Dimension mit der J-Taste. Befindet sich Raziel in der materiellen Welt, darf er jederzeit in die Spektralwelt reisen. Für die Rückkehr in die materielle Welt benötigt er allerdings einen Wirtsorganismus. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 18.

# SPIELVERLAUF

---

## ZWEI HELDEN

Das Abenteuer ist in mehrere Kapitel unterteilt. Sie begleiten dabei abwechselnd Kain und Raziel. Egal, ob sich ihre Pfade nun treffen oder nicht ... ihre Schicksale sind untrennbar miteinander verbunden.

Beide Helden leben in den gleichen Welten (manchmal aber in unterschiedlichen Dimensionen). Sie beherrschen ähnliche Bewegungen, haben aber eine typische Art, Rätsel, Gefahren und Feinde zu überwinden.

---

## GEMEINSAME FÄHIGKEITEN

Bewegen Sie Kain und Raziel mit den Bewegungstasten/Pfeiltasten. Vertrauen Sie dabei auf ihre gemeinsamen Fähigkeiten oder werfen Sie einen Blick auf die individuellen Fähigkeiten Ihrer beiden Schützlinge.

### SPRINGEN

- ▼ Drücken Sie die Leertaste, um zu springen.
- ▼ Laufen Sie mit den Bewegungstasten/Pfeiltasten und drücken Sie die Leertaste, wenn Sie aus vollem Lauf springen möchten.

### KLETTERN

- ▼ Springen Sie (mit der Leertaste) auf eine Mauer, um sich daran festzuhalten.
- ▼ Mit den Bewegungstasten/Pfeiltasten bestimmen Sie die Richtung.
- ▼ Klettern Sie die Mauer hinauf oder springen Sie (mit der Leertaste) hinunter.

## MANIPULATION VON OBJEKTEN

- ▼ Drücken Sie die J-Taste, um Objekte aufzuheben und zu benutzen. Einige Gegenstände können Sie verschieben, drehen oder zerstören.
- ▼ Sie können (mit der J-Taste) nach Objekten greifen und diese mit den Bewegungstasten/Pfeiltasten in Ihre Richtung ziehen.

---

## ARTEFAKTE



Im Laufe ihres Abenteuers stoßen Kain und Raziel auf Hindernisse, die sie nur mit Hilfe bestimmter Artefakte überwinden können. Diese lösen Ereignisse aus und öffnen Pfade, die ansonsten für immer verschlossen bleiben.

- ▼ Möchten Sie ein Artefakt aufheben, stellen Sie sich daneben und drücken Sie die J-Taste.

**Hinweis:** Raziel kann Artefakte nur in der materiellen Welt aufheben und benutzen. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 18).

- ▼ Gesammelte Artefakte werden automatisch in Ihrem Inventar verstaut. Im Statusbildschirm können Sie Ihre Schätze jederzeit betrachten. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 23).
- ▼ Wollen Sie ein Artefakt benutzen, stellen Sie sich an die gewünschte Position und drücken Sie die J-Taste. Befindet sich das benötigte Artefakt im Inventar Ihres Schützlings, setzt es dieser automatisch ein.

---

## KONTROLLPUNKTE

Im Laufe Ihrer Reise erreichen Sie regelmäßig so genannte Kontrollpunkte. Sobald Sie einen Kontrollpunkt passieren, leuchtet auf dem Boden ein Symbol auf. Wenn Sie im Laufe des Spiels sterben (oder ein gespeichertes Spiel fortsetzen), dürfen Sie Ihre Reise am zuletzt erreichten Kontrollpunkt fortsetzen.

Setzen Sie ein gespeichertes Spiel fort, werden alle Ihre Fortschritte geladen. Allerdings setzen Sie Ihre Reise am zuletzt erreichten Kontrollpunkt fort.

## TELEKINESE (TK)

### TK

Kain und Raziel sind in der Lage, Gegner oder Hindernisse mit Hilfe ihrer telekinetischen Fähigkeiten wegzuschleudern oder zu vernichten.

Am Anfang des Spiels sind Kains telekinetische Fähigkeiten stärker ausgebildet. Im Gegensatz zu Raziel kann er seine Feinde von Anfang an hochheben und in eine beliebige Richtung schleudern. Darüber hinaus ist er in der Lage, Gegenstände mit Hilfe seiner telekinetischen Fähigkeiten in Brand zu stecken oder zu löschen.

Auch Raziel kann seine Gegner zurückwerfen oder Gegenstände zertrümmern. Allerdings ist er nicht in der Lage, seine Feinde hochzuheben und durch die Luft zu schleudern.

- ▼ Tippen Sie die L-Taste an, um Ihre telekinetischen Fähigkeiten einzusetzen.



- ▼ Nutzen Sie Ihre Umgebung im Kampf gegen Ihre Feinde aus. Schleudern Sie diese in tödliche Hindernisse, treiben Sie sie in ein loderndes Feuer, werfen Sie sie auf tödliche Stacheln oder stürzen Sie sie in tiefe Abgründe.
- ▼ Halten Sie die L-Taste gedrückt, um einen Gegner hochzuheben. Zielen Sie anschließend mit den Bewegungstasten/Pfeiltasten und drücken Sie noch einmal die L-Taste, um Ihr Opfer zu werfen.

### MANUELL ZIELEN

Sie können Ihre telekinetischen Fähigkeiten manuell auf bestimmte Objekte richten oder mit ihrer Hilfe Rätsel lösen.



- ▼ Halten Sie die O-Taste gedrückt oder aktivieren Sie mit der rechten Maustaste Ihr Fadenkreuz. Bewegen Sie das Fadenkreuz anschließend mit der Maus oder den Bewegungstasten/Pfeiltasten über das gewünschte Ziel. Lassen Sie die O-Taste bzw. die rechte Maustaste los, um Ihre telekinetischen Fähigkeiten einzusetzen.
- ▼ Auf diese Weise können Sie Hindernisse beseitigen, Gegenstände zerstören, entfernte Schalter drücken und Objekte in Brand stecken oder löschen.

### DIE TK-ANZEIGE

Die grünen Runen dieser Anzeige enthalten reinste Energie. Diese brauchen Sie, um Ihre telekinetischen Fähigkeiten zu aktivieren. Setzen Sie keine telekinetischen Fähigkeiten ein, füllt sich die Anzeige langsam auf. Mit so genannten TK-Runen können Sie Ihre maximalen Energiereserven aufstocken.





## KAINS INDIVIDUELLE FÄHIGKEITEN

### BLUT SAUGEN



Kain hat einen unstillbaren Appetit auf das Blut seiner Opfer. Nicht zuletzt deshalb muss er sich regelmäßig stärken, um Kraft zu tanken und seine Wunden zu heilen. Ist ein Feind bewusstlos oder kampfunfähig, kann Kain sein Blut trinken, um seine eigene Gesundheit wiederherzustellen.

- ▼ Halten Sie in der Nähe Ihres Opfers die I-Taste gedrückt, um diesem das Blut auszusaugen. Je länger Sie die I-Taste gedrückt halten, desto besser fühlen Sie sich.

### NEBEL



Kain ist in der Lage, vorübergehend mit dem Nebel zu verschmelzen, um auf diese Weise Hindernisse, wie Gitter und Tore, zu passieren. Darüber hinaus kann er seinen Gegnern in diesem Zustand mit übermenschlicher Geschwindigkeit ausweichen.

- ▼ Möchten Sie ein Hindernis überwinden, bewegen Sie Kain mit den Bewegungstasten/Pfeiltasten darauf zu. Kain löst sich nun buchstäblich in Luft auf, um das Hindernis zu passieren.

---

## ÜBERMENSCHLICHER SPRUNG



Dank seiner vampirischen Kräfte kann Kain auch breite Abgründe mühelos überwinden.

- ▼ Animierte Markierungen zeigen potenzielle Absprungpunkte an.
- ▼ Stellen Sie sich auf eine Absprungmarkierung und halten Sie die Leertaste gedrückt, um den Sprung aufzuladen.
- ▼ Lassen Sie die Leertaste los, um über den Abgrund zu springen.

---

## SANFTER STURZ

Fällt oder springt Kain in die Tiefe, kann er seine Fallgeschwindigkeit verringern, um sicher zu landen.

- ▼ Halten Sie dazu während des Sturzes die Leertaste gedrückt.
- ▼ Lassen Sie die Leertaste los, fallen Sie wieder mit normaler Geschwindigkeit.

---

## FLEDERMAUSFLUG



Kain kann sich in einen Schwarm Fledermäuse verwandeln, um zu weit entfernten Zielen zu fliegen. Dazu muss er zunächst all seine Energie sammeln und sich auf das gewünschte Ziel konzentrieren. Da dieses Ziel am Horizont sichtbar sein muss, kann er sich nur an bestimmten Orten in eine Fledermaus verwandeln. Diese sind durch animierte Markierungen gekennzeichnet.

- ▼ Stellen Sie sich auf eine Markierung und drücken Sie die Leertaste, um Kains Energie zu sammeln.
- ▼ Lassen Sie die Leertaste los, verwandelt sich Kain in einen Fledermaus-Schwarm.
- ▼ Ist Kain schwer verletzt, nimmt er ebenfalls die Gestalt von Fledermäusen an und fliegt mit letzter Kraft zum zuletzt passierten Kontrollpunkt.

---

## DIE MACHT DES WASSERS

Wasser ist für Vampire tödlich. Fällt Kain ins Wasser, wird er augenblicklich an den zuletzt erreichten Kontrollpunkt zurückversetzt.

# RAZIELS INDIVIDUELLE FÄHIGKEITEN

## MATERIELLE WELT UND SPEKTRALWELT

Raziel ist ein Bewohner der Spektralwelt. In dieser düsteren Unterwelt leben unzählige furchterregend Kreaturen und verlorene Seelen. Um der Geisterwelt zu entkommen, muss er einen Wirt finden. Bereits am Anfang seiner Reise entdeckt er mysteriöse Gase, die von den Gräbern der Toten aufsteigen. Die Leichen in den Gräbern selbst ermöglichen Raziel die Reise in die materielle Welt.

In der materiellen Welt nimmt Raziel wieder seine eigene Gestalt an. Allerdings benötigt er für den Erhalt seines Körpers Energie. Aus diesem Grund muss er sich permanent mit den Seelen seiner besieigten Gegner stärken. Nur so kann er in der materiellen Welt existieren. Ist seine Energie erschöpft, wird Raziels Körper zerstört und seine Seele kehrt zum zuletzt passierten Kontrollpunkt in der Spektralwelt zurück.

Wechselt Raziel die Dimensionen, weiß er die Vorteile der verschiedenen Welten vortrefflich zu nutzen.

- ▼ Nur in der materiellen Welt kann Raziel Türen öffnen, Artefakte aufheben oder Objekte bewegen. Da Gegenstände in der Geisterwelt nicht fassbar sind, können sie dort nicht manipuliert werden.
- ▼ In der Spektralwelt kann Raziel durch Gitter und andere Hindernisse schlüpfen, die in der materiellen Welt unpassierbar wären.
- ▼ Einige Wände erscheinen nur in einer der beiden Welten. Raziel muss also die Dimension wechseln, um sie zu erklimmen.
- ▼ Die Spektralwelt ist ein düsteres Abbild der materiellen Welt. Nicht selten findet Raziel hier Wege, die in der materiellen Welt nicht zugänglich sind.
- ▼ Im Jenseits hat Wasser keinen Auftrieb. Raziel kann also nur in der materiellen Welt schwimmen.

## Reise von der Spektralwelt in die materielle Welt



In der Spektralwelt weisen Seelengase auf das Grab eines Toten hin, in dessen Körper Raziel in die materielle Welt reisen kann.

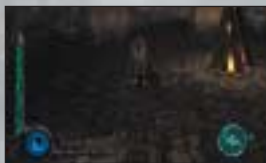
Wenn Sie in die materielle Welt reisen möchten:

- ▼ Nähern Sie sich den aufsteigenden Seelengasen. Drücken Sie auf dem Ziffernblock die Taste 5, um das Diesseits-Symbol (das Reaver-Symbol) einzublenden. Erscheint das Symbol nicht, ist kein Wirt verfügbar.
- ▼ Bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit der J-Taste. Raziel überträgt seine Energie nun auf den Leichnam und formt diesen nach seiner Ankunft in der materiellen Welt nach seinem Abbild.

## Reise von der materiellen Welt in die Spektralwelt

Raziel kann seinen Körper jederzeit verlassen, um in die Spektralwelt zurückzukehren.

Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:



- ▼ Halten Sie die Taste 5 (auf dem Ziffernblock) gedrückt, um das Spektral-Symbol einzublenden.
- ▼ Bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit der J-Taste und kehren Sie in die Spektralwelt zurück.

---

## SEELEN VERSCHLINGEN



Raziel stärkt sich nicht mit dem Blut, sondern mit den Seelen seiner Opfer. Ist ein Gegner bewusstlos oder kampfunfähig, kann er dessen Seele verschlingen, um seine Verletzungen zu heilen. Während Raziel seine Energiereserven in der materiellen Welt permanent auffüllen muss, verschlechtert sich sein Zustand in der Spektralebene nur, wenn er verletzt wird.

Seele verschlingen:

- ▼ Drücken und halten Sie in der Nähe Ihres Opfers die I-Taste, um dessen Seele zu verschlingen. Lassen Sie die I-Taste zu früh los, entkommt die schon sicher geglaubte Seele.

---

## GLEITEN

Raziel kann mit seinen zerstörten Flügeln über unpassierbare Abgründe gleiten.

- ▼ Drücken Sie die Leertaste, um zu springen.
- ▼ Drücken Sie die Leertaste in der Luft noch einmal, um Raziels Flügel auszubreiten und zu gleiten.
- ▼ Lassen Sie die Leertaste los, wenn Sie landen möchten.

---

## ÜBERWINDUNG VON HINDERNISSEN

- ▼ In der Spektralwelt kann Raziel durch Gitter und andere Hindernisse schlüpfen, die in der materiellen Welt unpassierbar wären.
- ▼ Bewegen Sie Raziel mit den Bewegungstasten/Pfeiltasten durch das Hindernis und überlassen Sie ihm den Rest.



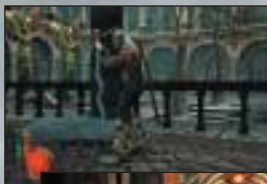
---

## SCHWIMMEN

In der Spektralwelt hat Wasser keinen Auftrieb. In der materiellen Welt kann Raziel allerdings zu ansonsten unerreichbaren Orten schwimmen.

- ▼ Drücken Sie die Bewegungstasten/Pfeiltasten, um in die gewünschte Richtung zu schwimmen.
- ▼ Mit der J-Taste können Sie tauchen.
- ▼ Bestimmen Sie unter Wasser mit den Bewegungstasten/Pfeiltasten die Richtung und schwimmen Sie mit der J-Taste.
- ▼ Möchten Sie das Wasser verlassen, schwimmen Sie ans Ufer oder springen Sie mit der Leertaste aus dem Wasser.
- ▼ Während er schwimmt, kann Raziel nicht kämpfen. Auch die Manipulation von Objekten und der Einsatz seiner telekinetischen Fähigkeiten ist in diesem Fall nicht möglich.

## DER REAVER



Kain und Raziel kämpfen mit unterschiedlichen Inkarnationen ein und derselben Waffe ... dem legendären Reaver. Kain besitzt die materielle Form des Schwertes, eine Blut saugende Klinge, die von Nosgoths Urvampiren als Waffe für den Helden Ihrer Prophezeiung geschmiedet wurde. Raziel hingegen führt das Schwert, das der Reaver eines Tages sein wird ... eine Seelen verschlingende Geisterklinge.

Der Reaver ist die einzige Waffe unserer beiden Helden. Beide finden allerdings im Laufe ihres Abenteuers Mittel und Wege, die Klinge mit den elementaren Kräften der Natur zu stärken. Die Geisterklinge ist wie Raziel ein Teil der Schattenwelt, doch Raziel kann den Reaver auch in der materiellen Welt beschwören, um seine Gegner zu vernichten.

### STÄRKUNG DES REAVERS

Wie Kain und Raziel hat auch der Reaver ein unstillbares Verlangen nach der Lebensenergie seiner Feinde. Nach jedem Treffer entzieht er seinem Opfer Energie. Dadurch füllt sich wiederum die Reaver-Anzeige. Da die Macht des Reavers im Laufe der Zeit verfällt, sind Kain und Raziel gezwungen, die Klinge permanent mit Energie zu versorgen.

Anstatt das Blut oder die Seelen ihrer Feinde zu verschlingen, können Raziel und Kain die Energie ihrer Opfer in den Reaver umleiten, um diesen vorübergehend zu stärken.



- ▼ Drücken Sie in der Nähe eines betäubten oder kampfunfähigen Gegners die U-Taste, um diesen mit dem Reaver zu töten und die Klinge mit der Lebensenergie Ihres Opfers zu stärken.



Mit Kombinationsangriffen und kunstvollen Todesstößen können Sie die Reaver-Anzeige schneller auffüllen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Kampf".

### REAVER-ANGRIFF

Ist die Reaver-Anzeige voll, erhöht sich vorübergehend die Effektivität Ihrer Angriffe. Der Effekt wird von der aktuellen Erweiterung des Reavers bestimmt. Die Waffe verursacht also beispielsweise größere Schäden oder lähmt Ihr Opfer.

Nach einem Reaver-Angriff sinkt die Reaver-Anzeige auf Null.



---

## LADUNGSSTEINE



Schlagen Sie mehrmals gegen einen Ladungsstein, um den Reaver aufzuladen.

---

## REAYER-ZAUBER



Ist die Reaver-Anzeige voll, steht Ihnen ein Reaver-Zauber zur Verfügung. Diesen Zauber können Sie jederzeit wirken. Halten Sie dazu die J-Taste gedrückt, um sich auf die Magie zu konzentrieren und lassen Sie die J-Taste los, um den Zauber zu entfesseln.

Die aktuelle Erweiterung des Reavers bestimmt die Wirkungsweise des Zaubers. Einige Zauber fügen allen Gegnern in Reichweite schwere Verletzungen zu. Andere machen Kain oder Raziel vorübergehend unsichtbar oder setzen ungeahnte Kräfte frei. Wieder andere Reaver-Zauber helfen Ihnen bei der Lösung von Rätseln.

---

## REAYER-ERWEITERUNGEN

Vertrauen Sie auf die Magie der Symbole des Gleichgewichts und der Schmieden der Urvampire, um die Macht des Reavers zu steigern. Ziehen Sie anschließend mit dem gestärkten Reaver in die Schlacht oder benutzen sie ihn, um Rätsel zu lösen oder Hindernisse zu vernichten.

### SYMBOL DES GLEICHGEWICHTS



Im Laufe des Spiels findet Kain die Splitter des Symbols des Gleichgewichts. Die einzelnen Splitter dieses Talismans verkörpern die Elemente zur Steigerung der Macht des Reavers. Sie können Kains Symbol des Gleichgewichts im Spielbildschirm aktivieren.

### SCHMIEDEN



In den Ruinen der Zitadelle der Vampire entdeckt Raziel magische Schmieden, die dem Reaver dauerhaft elementare Kräfte verleihen. Raziels Elementar-Reaver werden im Spielbildschirm angezeigt und können jederzeit aktiviert werden.



# GESUNDHEIT UND STÄRKUNG

## WIEDERHERSTELLUNG DER GESUNDHEIT



Kain und Razel brauchen wie alle Vampire das Blut bzw. die Seelen ihrer Opfer, um selbst zu überleben. Lediglich Razel muss sich in der Spektralwelt keine Gedanken um seine Energiereserven machen. Sobald er jedoch in die materielle Welt reist, setzt auch bei ihm der körperliche Verfall ein.

- ▼ Stellen Sie sich neben einen bewusstlosen oder kampfunfähigen Gegner und halten Sie die I-Taste gedrückt, um dessen Blut zu trinken oder seine Seele zu verschlingen.
- ▼ Je länger Sie die I-Taste gedrückt halten, desto mehr Blut saugt Kain seinem Opfer aus den Adern.

Anstatt sich selbst zu heilen, können Razel und Kain die Energie ihrer Opfer auch in den Reaver umleiten, um diesen vorübergehend zu stärken. Drücken Sie dazu in der Nähe eines betäubten oder kampfunfähigen Gegners die U-Taste.

## KAMPFLOSE GENESUNG



Neben dem Kampf gibt es noch andere Möglichkeiten, Kains oder Razels Gesundheit zu verbessern.

- ▼ Blut- und Seelenbecken regenerieren einen Teil Ihrer Trefferpunkte.



- ▼ Gefesselten Personen können Kain und Razel gefahrlos die Energie entziehen.



- ▼ Auch die verlorenen Seelen der Spektralwelt eignen sich hervorragend, um Razels Gesundheitszustand zu verbessern.

## RÜCKSCHLÄGE

Da Razel und Kain unsterblich sind, können sie mit normalen Mitteln nicht getötet werden. Sind sie jedoch schwer verletzt oder haben sie keine Möglichkeit, sich zu stärken, müssen sie ihren Körper verlassen. Kain verwandelt sich in diesem Fall in einen Fledermaus-Schwarm und kehrt zum letzten Kontrollpunkt zurück. Razel löst sich auf und wird an den zuletzt erreichten Kontrollpunkt in der Spektralwelt zurückversetzt.

# DER STATUSBILDSCHIRM

## HAUPTBILDSCHIRM

Drücken Sie während des Spiels die F-Taste, um den Statusbildschirm zu öffnen. Hier können Sie einen Blick auf die Fortschritte und den Zustand Ihrer beiden Schützlinge werfen.

- ▼ Markieren Sie mit der linken Maustaste oder den Bewegungstasten ein Objekt, zu dem Sie weitere Informationen abrufen möchten.
- ▼ Haben Sie ein Objekt markiert, erscheint im Hauptbildschirm neben dem vergrößerten Bild der Name des Objektes.

Im Hauptbildschirm finden Sie:

- ▼ Das Primärziel der jeweiligen Figur.
- ▼ Die aktuelle Aufgabe.
- ▼ Die Artefakte der aktuellen Figur.
- ▼ Ihre Reaver-Erweiterungen. In Kains Bildschirm werden die Splitter des Symbols des Gleichgewichts angezeigt. Betrachten Sie Raziels Statistiken, erhalten Sie Informationen über die bereits gemeisterten Schmieden.
- ▼ An der Reaver-Anzeige können Sie die Kampferfahrung und Ihre Fortschritte beim Erwerb des nächsten Spezialangriffes ablesen. Ihre bereits verfügbaren Angriffe werden ebenfalls angezeigt. Weitere Informationen zu den Spezialangriffen finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.

**Hauptziel**

**Artefakte**



**Anstehende  
Aufgabe**

**Kampferfahrung**

**Reaver-  
Stärkungen**

## MENÜ "BONUSGEGENSTÄNDE"

Klicken Sie auf den Linkspfeil in der linken oberen Bildschirmcke (oder benutzen Sie die Bewegungstasten), um den Bonusgegenstände-Bildschirm aufzurufen. Dieser enthält Informationen über:

- ▼ Bereits gesammelte Gesundheits-Talismane.
- ▼ Gefundene Telekinese-Runen.
- ▼ Bisher entdeckte arkanische Bücher.

Nach einem Klick auf den Rechtspfeil in der rechten oberen Bildschirmcke kehren Sie zum vorherigen Bildschirm zurück.



**Gesundheits-  
Talismane**

**Telekinese-Runen**

**Arkanische Bücher**



Möchten Sie das Spezialangriffe-Menü öffnen, klicken Sie im Statusbildschirm auf den Rechtspfeil in der rechten oberen Bildschirmcke.

- ▼ Bereits erlernte Spezialangriffe. Markieren Sie ein beliebiges Angriffssymbol, um es im Hauptfenster anzuzeigen und sich über dessen Verwendung zu informieren.

**Spezialangriffe**

# KAMPF

## KAMPFMODUS



Das Kampfsystem fördert die kreative Nutzung Ihrer Standardangriffe, die Sie zu individuellen Angriffsreihen kombinieren können. Auf diese Weise entwickeln Sie im Laufe des Spiels Ihren individuellen Kampfstil.

Kain und Raziel wechseln automatisch in den Kampfmodus, wenn Sie in der Gegenwart von Feinden eine Kampf-Taste drücken. Ihr Schützling zieht nun seine Waffe und nimmt die Kampfhaltung ein. Der Kampfmodus bleibt aktiv, bis Sie alle Gegner in der Nähe vernichtet haben oder den Kampfmodus mit der Ö-Taste verlassen.

Sie können den Kampfmodus natürlich auch manuell aktivieren. Halten Sie dazu einfach die Ö-Taste gedrückt. Lassen Sie die Taste los, wenn Sie den Kampfmodus verlassen möchten.

## ZIELEN

Kain und Raziel konzentrieren sich im Kampf nicht auf einzelne Feinde, sondern greifen automatisch den nächsten Gegner an (es sei denn, Sie lenken ihren Schützling in eine andere Richtung). Wollen Sie einen bestimmten Gegner attackieren, müssen Sie auf diesen zugehen.

## ANGRIFFSARTEN

### EINZELANGRIFFE UND COMBOS

Drücken Sie die U-, die J- oder die L-Taste, um Ihren Gegner zu attackieren. Wollen Sie mehrere Angriffe aneinander reihen, drücken Sie mehrere Tasten hintereinander.

### SCHLÄGE



Drücken Sie die J-Taste, um nach Ihrem Gegner zu schlagen. Kombinieren Sie mehrere Angriffe, wenn Sie auf dem Boden oder in der Luft eine effektive 3-er-Kombination ausführen möchten.

### HEBEANGRIFFE



Drücken Sie die U-Taste, um Ihren Gegnern mit Hebeangriffen das Leben schwer zu machen.

- ▼ Tippen Sie die U-Taste an, um Ihren Gegner hochzuheben.
- ▼ Halten Sie die U-Taste gedrückt, und springen Sie nach oben.
- ▼ Drücken Sie die Taste in der Luft noch einmal, um Ihr Opfer anzugreifen.
- ▼ Heben Sie einen Gegner hoch und greifen Sie ihn anschließend mit einer TK-Attacke (L-Taste) oder einer Schlagkombination (J-Taste) an.

---

## TK IM KAMPF



Drücken Sie die L-Taste, um Ihren Gegner mit Ihren telekinetischen Fähigkeiten das Fürchten zu lehren!

- ▼ Tippen Sie die Taste an, wenn Sie Ihr Opfer zurückwerfen möchten. Sinkt Ihre TK-Anzeige auf Null, können Sie keine telekinetischen Fähigkeiten mehr einsetzen.
- ▼ Spielen Sie Kain, heben Sie Ihren Gegner zunächst mit gedrückter L-Taste hoch. Lassen Sie die Taste anschließend los, um Ihr hilfloses Opfer zu werfen. Bestimmen Sie mit den Bewegungstasten/Pfeiltasten die Wurfrichtung, bevor Sie Ihren Gegner werfen oder ziehen Sie ihn zu sich heran und geben Sie ihm mit einer tödlichen Kombination den Rest. Wenn Sie den Gegner nicht werfen, lässt ihn Kain nach einiger Zeit los.
- ▼ Schleudern Sie Ihre Feinde ins Feuer, gegen zerstörbare Objekte, in Abgründe oder gegen Mauern. Dabei ziehen sich Ihre Gegner in aller Regel schwere oder sogar tödliche Verletzungen zu.
- ▼ Einige Ihrer Kontrahenten sind gegen TK-Angriffe immun!

---

## AUSWEICHEN

Mit der Leertaste können Sie Feinden ausweichen und diese umkreisen.

- ▼ Bestimmen Sie mit den Bewegungstasten/Pfeiltasten eine Richtung und drücken Sie die Leertaste, um auszuweichen.
- ▼ Möchten Sie im Kampfmodus springen, drücken Sie (während Sie stehen) die Leertaste oder tippen Sie diese zweimal an.

---

## FINISHING MOVES

Ist ein Gegner betäubt oder kampfunfähig, entziehen ihm Kain und Raziel seine Lebensenergie, um sich selbst zu heilen, oder versetzen ihm mit dem Reaver den Todesstoß, um die Kampfeigenschaften der Klinge zu verbessern.

- ▼ Drücken Sie in der Nähe eines geschlagenen Gegners die I-Taste und halten Sie sie gedrückt, um das Blut Ihres Opfers zu trinken, oder dessen Seele zu verschlingen.
- ▼ Wollen Sie Ihren Gegner mit dem Reaver von seinem Leid befreien, drücken Sie in seiner Nähe die U-Taste.

---

## REAYER-ERWEITERUNGEN UND ZAUBER



Aktivieren Sie mit den gesammelten Reaver-Erweiterungen verschiedene Kampfeffekte. Haben Sie den Reaver mit der Energie Ihrer Opfer aufgeladen, ist dieser vorübergehend deutlich effektiver.

Ist die Reaver-Anzeige voll, steht Ihnen ein Reaver-Zauber zur Verfügung. Die aktuelle Erweiterung des Reavers bestimmt die Wirkungsweise des Zaubers. Einige Zauber fügen allen Gegnern in Reichweite schwere Verletzungen zu. Andere verbessern vorübergehend die Eigenschaften Ihres Schützlings.

- ▼ Halten Sie die J-Taste gedrückt und lassen Sie sie los, um einen Reaver-Zauber zu entfesseln.



## SPEZIALANGRIFFE

Im Laufe des Abenteuers sammeln Kain und Raziel (abhängig von ihren Leistungen) Erfahrung. An der Reaver-Anzeige im Statusbildschirm können Sie die Fortschritte Ihrer Schützlinge ablesen. Gelingen Ihnen komplexe Kombinationsangriffe und füllen Sie die Reaver-Anzeige regelmäßig auf, gewinnen Ihre beiden Helden schneller an Erfahrung.



Haben Kain und Raziel eine der fünf Kampferfahrungsstufen erreicht, erhalten sie zur Belohnung einen neuen Spezialangriff. Die bereits verfügbaren Angriffe erscheinen in Form farbiger Symbole neben der Reaver-Anzeige im Statusbildschirm. Klicken Sie auf den Rechts Pfeil in der oberen rechten Ecke des Statusbildschirms, wenn Sie das Spezialangriffe-Menü aufrufen möchten. Hier finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Angriffe sowie Informationen zur Ausführung der Attacke.

## AUSFÜHRUNG VON SPEZIALANGRIFFEN

Möchten Sie mit einem Spezialangriff Ihr Glück versuchen, brauchen Sie Zeit, Fingerspitzengefühl und sehr viel Übung.

- ▼ Tippen Sie die Bewegungstasten/Pfeiltasten (in Angriffsrichtung) an und drücken Sie gleichzeitig die gewünschte Angriffstaste: Schlag (J-Taste), Schmetterschlag (U-Taste) oder TK-Angriff (L-Taste).

Es gibt fünf Arten von Spezialangriffen:

### Verheerender Schlag

Ein mächtiger Schlagangriff, der den Feind aus dem Gleichgewicht bringt und einen Folgeangriff ermöglicht.

- ▼ Tippen Sie die Bewegungstasten/Pfeiltasten (in Angriffsrichtung) an und drücken Sie gleichzeitig die U-Taste.

### Schneller Angriff

Drücken Sie die Tasten rasch hintereinander, um Ihrem Gegner eine Lektion zu erteilen.

- ▼ Tippen Sie die Bewegungstasten/Pfeiltasten (in Angriffsrichtung) an und drücken Sie gleichzeitig die J-Taste.

### Luftangriffe

Ein mächtiger Angriff, der den Gegner zu Boden wirft.

- ▼ Tippen Sie in der Luft die Bewegungstasten/Pfeiltasten (in Angriffsrichtung) an und drücken Sie gleichzeitig die U-Taste.

### Schneller Luftangriff

Drücken Sie die Tasten rasch hintereinander, um Ihr Opfer das Fürchten zu lehren.

- ▼ Tippen Sie in der Luft die Bewegungstasten/Pfeiltasten (in Angriffsrichtung) an und drücken Sie gleichzeitig die J-Taste.

### Telekinetische Lähmung

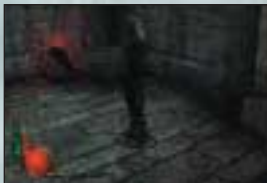
Halten Sie einen Gegner vorübergehend in der Luft fest und gehen Sie zum Angriff über.

- ▼ Tippen Sie die Bewegungstasten/Pfeiltasten (in Angriffsrichtung) an und drücken Sie gleichzeitig die L-Taste.

## BONUSGEGENSTÄNDE

---

### PICKUPS



Auf Ihrer langen Reise können Sie Bonusgegenstände sammeln. Diese erhöhen Ihre maximale Gesundheit und verbessern Ihre telekinetischen Fähigkeiten. Einige Gegenstände sind in magischen Behältern versteckt. Zerstören Sie diese mit dem Reaver, um die verborgenen Schätze zu bergen. Kain und Raziel sammeln Gesundheits-Talismane, telekinetische Runen und arkanische Bücher.

---

### TALISMANE



Jeder Talisman ist in drei Splitter zerbrochen. Die maximale Gesundheit Ihres Schützlings verbessert sich, sobald Sie die drei Splitter eines Talismans zusammensetzen. Im Spiel sind insgesamt 12 Splitter versteckt. Sie können Ihre maximale Gesundheit also vier Mal verbessern.

---

### TELEKINETISCHE RUNEN

Jede Rune verbessert die telekinetischen Fähigkeiten Ihrer Schützlinge. Auf Kain und Raziel warten jeweils 8 Runen.

---

### ARKANISCHE BÜCHER



Suchen Sie die versteckten arkanischen Bücher, um Bonusmaterialien freizuschalten. Nähern Sie sich einem Buch, um es aufzuheben. Pro Figur haben wir 10 Bücher im Spiel versteckt.



## FEINDE UND STRATEGIEN

### KAMPFBARRIEREN



Gelegentlich verhindern Hindernisse oder magische Energiefelder während eines Kampfes die Flucht. In diesem Fall müssen Sie alle Gegner vernichten, um die Barrieren zu überwinden.

### MAGIER

Einige Feinde setzen in der Schlacht offensive und defensive Zauber ein. Schalten Sie daher zunächst die Magier aus, damit diese ihren Verbündeten nicht helfen können.

Auf folgende Zauber sollten Sie vorbereitet sein:

- ▼ Schaden verstärken — Dieser Zauber der Sarafanen und der Vampirjäger vergrößert den von ihren Kameraden verursachten Schaden. Hat ein Magier diesen Zauber angewandt, beginnen die Waffen Ihrer Feinde rot zu glühen.
- ▼ TK-Schild — Vampirjäger schützen sich mit diesem Zauber vor telekinetischen Angriffen. Der geschützte Gegner ist von einer violetten Aura umgeben.
- ▼ Regeneration — Mit diesem Zauber heilen Sarafanen und Vampirjäger ihre verwundeten Kameraden. Geheilte Gegner sind von einer weißen Aura umgeben.
- ▼ Berserker — Sarafanen (und gelegentlich Wiedergänger) verstärken mit diesem Zauber ihren Zorn und werden so zu furchtlosen Gegnern. Berserker sind an ihrer orangefarbenen Aura leicht zu erkennen.

- ▼ Glyphenschild — Sarafanen, Vampirjäger und Zönobiten schützen sich mit dem Glyphenschild vor Angriffen. Um den geschützten Gegner kreisen verschiedene Runen. Erst wenn Sie den Schild zerstört haben, wird der Gegner selbst verletzt!
- ▼ Feuerschild — Dieser Schild verschiedener belebter Statuen fügt dem Angreifer schwere Verletzungen zu. Ist der Schild aktiv, erscheint vor dem entsprechenden Gegner ein orangefarbenes Energiefeld.
- ▼ Beschwörung — Einige Gegner sind in der Lage, andere Wesen zu beschwören und ihrem Willen zu unterwerfen. Ist der Beschwörer schwer verletzt, endet der Zauber.

### ARCHONTEN

Diese Furcht erregenden Wesen klammern sich an Raziel fest und entziehen ihm Energie. Raziel muss zum Gegenangriff übergehen oder fliehen, um nicht seine ganze Energie zu verlieren.



### TENTAKEL

Diese Diener des Älteren Gottes umschlingen ihre Schützlinge mit ihren Tentakeln. Kain und Raziel müssen rasch angreifen, um ihrer Umklammerung zu entgehen. Hält sich Raziel in der materiellen Welt auf, ziehen ihn die Tentakel in die Geisterwelt zurück.

## DAS TEAM

### Director

Amy Hennig

### Lead Programmer

Jason Bell

### Programming

Dan Chao  
Scott Krotz  
Hong Park  
Gary Snethen  
Tony Thibault  
Alex Bartholomeus  
Patrick Den Bekker  
Jurjen Katsman

### Lead Designer

Riley Cooper

### Design

John Dumala  
Mike Ellis  
Richard Lemarchand  
Kyle Mannerberg  
Joe Ching  
Nate Franklin

### Art Director

Mark Daniel Cabuco

### Lead Artist

Jacob Wendler

### Artists

Jennifer Fernández  
Stephane Gaudette  
Kory Heinzen  
Jesse Johansen  
Jeff Johnsrude  
JR Jones  
Isabelle Lemay  
Matt Abbott  
Joel Bouquemon  
Sundee Dass  
Dave Gustlin  
Darren McKinsey  
Daniel Neuberger  
JR Vosovic  
Gavin Wood

### Lead Animator

Brandon Fernández

### Animation

Jeff Wilcox  
Kam Yu

### AV Manager

Jim Hedges

### Audio

Kurt Harland  
Mike Peaslee

### Sr. Producer

Matthew Guzenda

### Producer

Rosaura Sandoval

### Studio General Manager

John Spinale

### Design Assistant

Jacob Roher

### Additional Design

Adam Bellefeuille  
Jon Guilford  
Jared Hefty

### Additional Art

Wyeth Johnson  
Nick Pappas

### Additional Animation

Treanor Brothers Animation  
James Guilford  
Rungy Singhal

### Additional Audio

Jim Baker  
Kristopher Larson

### Additional Production

David Goodwine

### Production Assistant

Dave Cuccias

### Story & Dialogue

Amy Hennig  
Carol Wolf

### Recording Director

Gordon Hunt

### Casting Director

Kris Zimmerman Salter

### Voice Talent

Raziel .....Michael Bell  
Kain .....Simon Templeman  
Elder God ....Tony Jay  
Moebius .....Richard Doyle  
Janos Audron .René Auberjonois  
Vorador .....Paul Lukather  
Ariel .....Anna Gunn  
Mortanius ....Alastair Duncan  
Turel .....Gregg Berger  
Add'l female  
voices .....BJ Ward  
Add'l male  
voices .....Phil Proctor

**Recording Studio**

Salami Studios AP  
Original SR1 & SR2 Intros  
GlyphX, Inc.

**Video Post-Production**

Mercury Multimedia, Inc.

**Test Manager – Crystal Dynamics**

Christopher Bruno

**Lead Tester – Crystal Dynamics**

Benny Ventura

**Testers – Crystal Dynamics**

Chappy  
Billy Crippen  
Tennessee Dave  
Matthew Ellison  
John “GROMKEY” Fields  
John Hsia  
Winston Ishigo  
Joe King  
Eric Masyk  
Jonathan Brown  
Wesley Catanzaro  
Patrick Connor  
Wilfredo Dimas  
Barry Kearns  
Scott Matt  
Angel Marquez  
Joe Quadara  
Gregg Stephens  
Alex Vaughan

**LOK Eidos Forums Moderator**

Butterfly Lord

**VP Marketing – Eidos US**

Paul Baldwin

**Marketing Director – Eidos US**

Chip Blundell

**Product Manager – Eidos US**

Matt Knoles

**PR Manager**

Michelle Seebach

**SR. PR Specialist – Eidos US**

Kjell Vistad

**Marketing & Media Coordinator – Eidos US**

Wyman Jung

**PR Coordinator – Eidos US**

Denny Chiu

**Director of Product Operations – Eidos US**

Kathy Schoback

**Production Operations Manager – Eidos US**

Brian M. King

**Production Manager – Eidos US**

Greg Wu

**Director of Channel & Interactive Marketing – Eidos US**

Kim Pendleton

**Channel Marketing Coordinator – Eidos US**

Janty Sumimoto

**Marketing Illustrations**

GlyphX, Inc.  
Moore Design Group  
Picture Plane Imaging

**Manual Design & Editing**

Hanshaw Ink & Image

**Package Design**

Eclipse Advertising, Inc.

**QA Manager – Eidos US**

Michael R. Kelly

**Assistant QA Manager – Eidos US**

Colby McCracken

**Product Test Coordinator – Eidos US**

Jordan Romaidis

**Assistant Product Test Coordinator – Eidos US**

Michael Gonos

**QA Technicians – Eidos US**

Stephen Cavoretto  
Elvin DeGuzman  
Nicole Ferrara  
Daniel Franklin  
Kari Hattner  
Matt Kagle  
Erik Kennedy  
Darren Krommenhock  
Julian Mehlfield  
Ralph Ortiz  
Marlen Smith  
Andre Yung to Jong  
Anthony Yuson

**Customer Service Supervisor– Eidos US**

Scott Holbert

**Customer Care – Eidos US**

Adam Braswell  
Shelley Porter

**Head of Development Operations – Eidos UK**

Flavia Timiani

**European Producer - Eidos UK**

Steve Didd

**Brand Manager - Eidos UK**

Kathryn Clements

**QA Manager - Eidos UK**

Chris Rowley

**Assistant QA Manager- Eidos UK**

Ghulam Khan

**PTC - Eidos UK**

Darran Gibbons

**APTC - Eidos UK**

Jonathon Redington

**Test Team- Eidos UK**

Nuruzzaman Ali

Sean Carter

Ernest Doku

Linus Dominique

Kevin Haddon

Richard Pettitt

**QA Localisation Supervisor- Eidos UK**

Marco Vernetti

**QA Localisation PTC - Eidos UK**

Joaquin de Prado Garcia

Andreas Gschwari

**QA Localisation Testers - Eidos UK**

Daniel Castro

Laure Diet

Jacques Galon

Carsten Roehr

Angelo Rocca

Monica Dalla Valle

Iain Willows

Pedro Geppert

**Special Thanks**

Nixxes Software

Ritual Entertainment

Crystal Test Dept

Rob Dyer

Kevin Weston

Sean O'Connor

David Watkins

Tom Shoenhair

Alex Jones

Sam Neman

Brian Venturi

Billy Mitchell

Andre Rodriguez

Christian Chatterjee

Robert Fitzpatrick

Steve Goebel

Malachi Boyle

Monica Malone

Rita Fovenyessy

April Schilling

Angelique Mendoza

Melissa Luna

Michael Minson

Roderick Van Gelder

Yasuto Suga

Julie Leibowitz

Kevin Gill

Matt Gorman

Renee Pletka

Sam Tehrani

Jamie Bartolomei

Paula Cook

Dan Johnson

Sharon Gamble

the free lunches, dinners,

caffeine ...

and especially all of our  
friends & family who have  
missed us.

**EIDOS DEUTSCHLAND****Leiter Produkt/Marketing**

Lars Winkler

**Produkt Manager**

Lars Wittkuhn

**Head of Marketing**

Anusch Mahadjer

**PR Manager**

Theodossios Theodoridis

**QA Manager**

Ralf Bauer

**Übersetzung**

Böck GmbH

**Audio**

Toneworx Hamburg

# NOTIZEN

# NOTIZEN





## 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 Plasmashirme, 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

Legacy of Kain: Defiance © 2003 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain, and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association.

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 Netzwerkservers 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 durch technische Maßnahmen 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.

## 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.
- Um 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-Abwurf - 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-Abwurf 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-Abwurf - erreichbar 24 Stunden täglich)		

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