

The cover art for Soul Reaver 2 features the character Raimundo Belmont in a dynamic pose, leaping through the air. He is wearing his signature blue and black outfit with a long blue cape. His right arm is extended forward, and a bright, glowing yellow energy or lightning bolt emanates from his hand, illuminating the scene. The background is a dark, atmospheric landscape with a large, ancient stone structure visible in the distance. The overall color palette is dominated by blues, blacks, and the bright yellow of the energy effect.

SOUL REAVER 2™

THE LEGACY OF KAIN SERIES



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.

INHALTSVERZEICHNIS

Das Spiel starten	2	Große drehbare und	
Ihr PC	2	bewegliche Gegenstände	26
Installation von Soul Reaver 2		Kontextgegenstände	27
auf Ihrem PC	2	Rätselobjekte	27
Deinstallation von Soul Reaver 2		Kampf	28
von Ihrem PC	2	Automatisches Erfassen von Gegnern	28
Ausführen von Soul Reaver 2	3	Einzel- und Kombinationsangriffe	29
Die Steuerung	4	Abducken und ausweichen	29
Ein Spiel starten	5	Abblocken	30
Ein Spiel laden	5	Ausfallangriffe	30
Ein Spiel speichern	5	Tödliche Schläge	31
Optionen einstellen	6	Der Einsatz von Geschossen	31
Die Dunkle Chronik	7	Die spektrale und die materielle Welt	32
Die Karte und der Kompass	8	Von der materiellen zur	
Die Geschichte von Nosgoth	9	spektralen Welt	33
Razis Gesundheit	16	Von der spektralen zur	
Meilensteine	17	materiellen Welt	34
Seelen verschlingen	17	Zeitreisen	34
Der Soul Reaver	18	Die Bewohner von Nosgoth	35
Der Soul Reaver im Kampf	18	Die Legionen der Untoten	37
Den Soul Reaver schmieden	19	Gewährleistungen und	
Becken der Elemente	20	Haftungsbeschränkungen.	41
Die elementaren Fähigkeiten des		Eidos Kundendienst	41
Soul Reavers	20	Hinweise	42
Razis Fähigkeiten	22		
Gleiten	22		
Schleichen	22		
Hocken / Robben	22		
Durch Tore hindurchgehen	22		
Schwimmen	23		
Wände hochklettern	24		
Telekinetische Projektile abfeuern	24		
Gegenstände aufnehmen und			
verwenden	25		
Waffen	25		

DAS SPIEL STARTEN

IHR PC

INSTALLATION VON SOUL REAVER 2 AUF IHREM PC

So installieren Sie Soul Reaver 2 auf Ihrem PC:

- Legen Sie die Soul Reaver 2-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres PCs ein.

Ist auf Ihrem Computer die AutoPlay-Option aktiviert, wird das AutoPlay-Programm von Soul Reaver 2 automatisch ausgeführt. Wählen Sie im AutoPlay-Programm den Befehl INSTALLIEREN, um Soul Reaver 2 auf der Festplatte des PCs zu installieren.

Wenn die AutoPlay-Funktion deaktiviert ist, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerk auf Ihrem PC und wählen die Option EXPLORER. Doppelklicken Sie auf "autorun.exe". Der Soul Reaver 2-Installationsvorgang beginnt.

Hinweis: Damit Sie Soul Reaver 2 auf Ihrem PC ausführen können, muss DirectX 8 installiert sein. So installieren Sie DirectX 8 auf Ihrem PC:

- Wählen Sie im AutoPlay-Programm von Soul Reaver 2 die Option "DirectX 8",

oder

- klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerk auf Ihrem PC und wählen die Option EXPLORER.

Öffnen Sie den Ordner "directx8a" und doppelklicken Sie auf "dxsetup.exe".

DEINSTALLATION VON SOUL REAVER 2 VON IHREM PC

Um Soul Reaver 2 von Ihrem PC zu entfernen, wählen Sie aus dem Soul Reaver 2-Menü den Befehl DEINSTALLIEREN (Startmenü > Programme > Eidos Interactive > Soul Reaver 2 > Deinstallieren). Anhand des Deinstallationsprogramms wird Soul Reaver 2 gänzlich von der Festplatte Ihres PCs gelöscht.

AUSFÜHREN VON SOUL REAVER 2

Nach der erfolgreichen Installation von Soul Reaver 2 auf der Festplatte Ihres PCs gehen Sie folgendermaßen vor, um das Spiel auszuführen:

- Doppelklicken Sie auf das Soul Reaver 2-Symbol auf dem Desktop Ihres Computers (sofern Sie bei der Installation von Soul Reaver 2 diese Option gewählt haben),

oder

- wählen Sie "Soul Reaver 2" aus dem Soul Reaver 2-Menü (Startmenü > Programme > Eidos Interactive > Soul Reaver 2),

oder

- legen Sie die Soul Reaver 2-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres PCs ein.

Ist auf Ihrem Computer die Option AutoPlay aktiviert, wird das AutoPlay-Programm von Soul Reaver 2 automatisch ausgeführt. Wählen Sie SPIELEN, um Soul Reaver 2 auszuführen.

Wenn AutoPlay nicht aktiviert ist, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk Ihres PCs und wählen die Option EXPLORER. Doppelklicken Sie auf "autorun.exe". Der Soul Reaver 2-Installationsvorgang beginnt. Wählen Sie SPIELEN, um Soul Reaver 2 auszuführen.

DIE STEUERUNG

Als Benutzer von Soul Reaver 2 haben Sie die Möglichkeit, die Steuerelemente bedarfsgemäß für die Verwendung mit der Tastatur und der Maus Ihres PCs, mit der Tastatur allein oder mit der Tastatur und einem Gamepad neu zu konfigurieren. Wenn Sie die Steuerelemente von Soul Reaver 2 neu konfigurieren möchten, wählen Sie im Anfangsbildschirm die Option OPTIONEN, und in diesem Menü BEDIEN-OPTIONEN.

ALLGEMEIN

Esc-Taste	unterbrechen/wiederaufnehmen
Cursortasten nach oben/ nach unten	Menüoption auswählen
Eingabetaste	Menüauswahl bestätigen

SPIELABLAUF

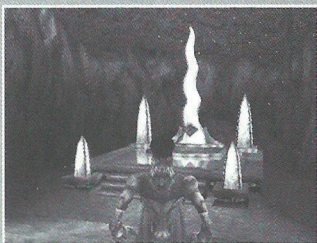
Maus	Cursortasten oder Richtungstasten auf dem Gamepad (konfigurierbar)
"Springen"	Springen / Schwimmen
"Kriechen" + "Springen"	Hochspringen / Beschleunigungsschub unter Wasser
Springen + "Springen"	Gedrückt halten, um mit Raziels Flügeln zu gleiten
"Aktion/Angriff"	Aktionstaste: Angriffe mit Klauen oder Waffen / Gegenstände oder Waffen aufnehmen / Schalter betätigen / Gegenstände schieben, ziehen oder drehen
"Schwere Attacke/Schießen"	Kräftige Angriffe / Zielen und Geschosse abfeuern im Orientierungsmodus
"Seele verschlingen"	Seele verschlingen / Zweimal antippen, um den Soul Reaver zu aktivieren/deaktivieren (sobald sich der Reaver entwickelt hat)
"Kriechen"	In die Hocke gehen
"Kriechen" + "Aktion"	Gegenstand oder Waffe fallenlassen
"Auto-zuwenden"	Gedrückt halten, um sich anzuschleichen oder sich automatisch dem nächstgelegenen Feind zuzuwenden (loslassen und Taste erneut drücken, um auf den nächsten Gegner umzuschalten)

"Umsehen"	Orientierungsmodus
"Umsehen" + " Schwere Attacke"	Geschossmodus – anvisieren und Geschosse abfeuern
"Blocken"	Angriffe abblocken
"Ringmenü"	Ringmenü öffnen (um: zwischen spektraler und materieller Welt hin und her zu wechseln / den Soul Reaver zu aktivieren oder zu deaktivieren / die Karte anzuzeigen)

EIN SPIEL STARTEN

So starten Sie ein neues Soul
Reaver 2-Spiel:

- Wählen Sie im Anfangsbildschirm die
Option SPIEL BEGINNEN und drücken
Sie die Eingabetaste



EIN SPIEL LADEN

So laden Sie ein zu einem früheren
Zeitpunkt gespeichertes Spiel:

- * Wählen Sie im Anfangsbildschirm die Option SPIEL LADEN und drücken
Sie die Eingabetaste.
- * Das Spiel zeigt Ihre bisher gespeicherten Soul Reaver 2-Spiele an.
- * Markieren Sie das Spiel, das Sie laden bzw. mit dem Sie fortfahren
möchten und drücken Sie die Eingabetaste.

EIN SPIEL SPEICHERN

Bei der Erforschung von Nosgoth wird Raziel immer wieder auf alte
Monolithen stoßen, bei denen er seine aktuellen Fortschritte speichern
kann. Auf diesen Speicher-Plätzen haben Sie die Gelegenheit, das Spiel auf
der Festplatte Ihres PCs zu speichern.

So speichern Sie ein Spiel:

1. Raziel muss auf der Plattform des Speicher-Platzes stehen und dabei auf
den Obelisken im Zentrum blicken, der die Form eines Reavers hat.
2. Klicken Sie auf die "Aktionstaste". Raziel wird seine Hand in das Symbol
legen, das in den Obelisken eingelassen ist.
3. Um den Speichervorgang abzuschließen, klicken Sie auf SPEICHERN, um
das Spiel zu speichern.

Hinweis: Früher gespeicherte Soul Reaver 2-Spiele können nicht überschrieben werden.

OPTIONEN EINSTELLEN

So öffnen Sie das Optionenmenü:

Wählen Sie entweder aus dem Hauptmenü den Menüpunkt OPTIONEN oder drücken Sie die Esc-Taste, um das laufende Spiel zu unterbrechen. Markieren Sie den Menüpunkt OPTIONEN und drücken Sie die Eingabetaste.

Hinweis: Optionen, die auf Ihrem PC nicht verfügbar sind, stehen nicht zur Auswahl.

2. Unter SPIEL-OPTIONEN:

- Markieren Sie die Option KOMPASS und bewegen Sie den Cursor nach links oder rechts, um die Funktion ein- oder auszuschalten.
- Markieren Sie die Option TIPPS und bewegen Sie den Cursor nach links oder rechts, um die Funktion ein- oder auszuschalten.

3. Unter den SOUND-OPTIONEN:

- Markieren Sie die Option LAUTSTÄRKE und bewegen Sie den Cursor nach links oder rechts, um die Lautstärke leiser oder lauter einzustellen.
- Markieren Sie die Optionen SOUND oder MUSIK und bewegen Sie den Cursor nach links oder rechts, um die Funktionen ein- oder auszuschalten.

4. Unter den GRAPHIK-OPTIONEN:

- Markieren Sie die Option FILTERN und bewegen Sie den Cursor nach links oder rechts, um die Funktion auf KEIN FILTERN, BILINEARES FILTERN, ANISOTROPISCHES FILTERN oder TRILINEARES FILTERN einzustellen.

Wählen Sie jene Filteroption, die auf Ihrem PC die besten Ergebnisse erbringt.

- Markieren Sie die Option ANTIALIAS und bewegen Sie den Cursor nach links oder rechts, um die Antialiasing-Funktion ein- oder auszuschalten.
- Markieren Sie die Option GAMMA und bewegen Sie den Cursor nach links oder rechts, um den Gammafaktor zu verstärken oder zu verringern. Anhand der Gammakorrektur lässt sich die Anzeige von Soul Reaver 2 nach Wunsch heller oder dunkler einstellen.
- Markieren Sie die Option SCHÄRFE und bewegen Sie den Cursor nach links oder rechts, um die Anzeige schärfer bzw. unschärfer zu machen. Anhand dieser Funktion können Sie die Anzeige von Soul Reaver 2 bedarfsgemäß härter oder weicher erscheinen lassen.
- Markieren Sie die Option AUFLÖSUNG und drücken Sie die Eingabetaste. Bewegen Sie den Cursor nach links oder rechts, um die BREITE, HÖHE oder FARBTIEFE einzustellen und so die Spielanzeige zu ändern. Markieren Sie die Option DIESE AUFLÖSUNG WÄHLEN und drücken Sie die Eingabetaste, um die neuen Einstellungen anzuwenden. Wählen Sie ZURÜCK, um zum Menü GRAPHIK-OPTIONEN zurückzukehren, ohne die Änderungen an der Anzeige zu speichern.

Hinweis: Es ist möglich, Optionen oder Kombinationen von Optionen einzustellen, die es potenziellerweise verunmöglichen, Soul Reaver 2 auf Ihrem PC auszuführen. Behelfen Sie sich in diesem Fall mit der Option RÜCKSETZEN (Startmenü > Programme > Eidos Interactive > Soul Reaver 2 > Setup) im Setup-Programm von Soul Reaver 2: Damit können die Grafikoptionen des Spiels auf die Standardwerte zurückgesetzt werden.

5. Unter den BEDIEN-OPTIONEN:

-Markieren Sie die Optionen MAUS + TASTATUR und bewegen Sie den Cursor nach links oder rechts oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Steuerungsmethode auf TASTATUR oder auf GAMEPAD + TASTATUR umzuschalten.

-Markieren Sie das Gerät, das konfiguriert werden soll, und drücken Sie die Eingabetaste.

-Wählen Sie eine Funktion und drücken Sie die Eingabetaste, um sie neu zu konfigurieren.

Hinweis: Bei der Tastaturkonfiguration unter TASTATUR sowie unter GAMEPAD + TASTATUR handelt es sich um eine gebräuchliche Konfiguration.

6. Markieren Sie die Option ZURÜCK und drücken Sie die Eingabetaste, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

DIE DUNKLE CHRONIK

Die abwechslungsreiche und komplexe Handlung von SOUL REAVER 2 erfährt durch zahlreiche Zwischensequenzen in Kinoqualität immer neue Wendungen. Nach jedem größeren Ereignis werden die Skripts der Sprachausgabe für die jeweilige Szene freigegeben - mit Hilfe der Dunklen Chronik können Sie diese Dialoge jederzeit einsehen.

So öffnen Sie die Dunkle Chronik:

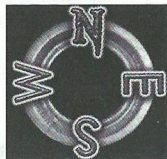
- Drücken Sie die Esc-Taste, um das laufende Spiel zu unterbrechen, markieren dann die Option DUNKLE CHRONIK und drücken schließlich die Eingabetaste.

DIE KARTE UND DER KOMPASS

Zur Erleichterung der Navigation in Nosgoth können Sie sich eine Karte und einen Kompass auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Der Kompass zeigt immer in die Richtung, in die Raziel gerade blickt. Auf der Karte ist neben Raziels aktueller Position immer auch sein nächstes Ziel zu erkennen.

Wer den Kompass einblenden möchte, 'muss...'

- im Hauptmenü den Menüpunkt OPTIONEN auswählen oder
- die Esc-Taste drücken, um das laufende Spiel zu unterbrechen, den Menüpunkt OPTIONEN markieren, den Menüpunkt SPIEL-OPTIONEN wählen und schließlich die Eingabetaste drücken oder
- vom Menü SPIEL-OPTIONEN aus den Menüpunkt KOMPASS auswählen und danach links und rechts auf den Cursor drücken, um den Kompass ein- oder auszuschalten. Die Standardeinstellung ist EIN.



Wenn Sie die Karte sehen möchten...

- können Sie jederzeit während des Spiels die Eingabetaste drücken, um sich das Ringmenü anzeigen zu lassen.
- drücken Sie links und rechts auf den Cursor, um das Menü zu dem Kartensymbol zu drehen. Danach drücken Sie die Eingabetaste.
- Auf dem Kartenbildschirm können Sie mit Hilfe der Cursortasten bekannte oder bereits erforschte Schauplätze in Nosgoth markieren. Sobald Sie einen Schauplatz markiert haben, erscheint der betreffende Name auf dem Bildschirm.
- Drücken Sie die Esc-Taste, wenn Sie den Kartenbildschirm verlassen möchten.



DIE GESCHICHTE VON POSGOTH

DIE SÄULEN

In den Jahrhunderten vor Kains Geburt herrschte ein kleiner Kreis mächtiger Zauberer über das Land – man nannte ihn auch den 'Kreis der Neun'. Sie hatten geschworen, die Säulen zu hüten und zu bewahren – jenes uralte Bauwerk, das über der Erde thronte als Offenbarung einer geheimnisvollen Macht, die dieses Land schützte und ihm alles Leben schenkte. Doch dunkle Mächte unterwanderten den Kreis. Ariel, die Hüterin des Gleichgewichts, wurde auf grausame Weise ermordet. Ihre Ermordung versetzte die Mitglieder des Kreises in völligen Aufruhr und in ihrer Verstörung setzten die verbliebenen Magier ihre Kräfte für dunkle Zwecke ein, vergifteten das Land mit ihrer Zauberei und ließen die Säulen im Stich – als stumme, verfallene Wächter der Vergangenheit.

SCHICKSAL

In diese Welt des Verfalls wurde Kain hineingeboren. Der Sohn eines alten Adelsgeschlechts in Nosgoth lebte zunächst das unbeschwertere, privilegierte Leben eines Aristokraten, ohne sich über sein eigentliches, noch unentdecktes Schicksals Gedanken zu machen – und doch war er von Geburt an zum Nachfolger Ariels auserkoren und dazu bestimmt, ihren Platz als Hüter des Gleichgewichts einzunehmen.

In völliger Unkenntnis seines wahren Schicksals durchstreifte der ehrgeizige, aber ziellose Kain das Land. Auf einer dieser Reisen geriet er eines schicksalhaften Tages in den Hinterhalt von Briganten und wurde bestialisch umgebracht, aufgespießt auf das Schwert seines Mörders.

EIN DUNKLER PAKT

Der Nekromant Mortanius bewahrte Kain vor dem Reich des Vergessens. Er erwachte – immer noch durchbohrt von der Klinge seines Feindes – in der Unterwelt. Gequält von seinem unbändigen Hunger nach Rache und ohne einen Gedanken an die spirituellen Kosten zu verschwenden, ging Kain bereitwillig auf das Angebot des Nekromanten ein: Als er sich aus seinem Grab erhob, musste er feststellen, dass er als Vampir wiederauferstanden war. Schnell spürte er seine Peiniger auf und vollzog seine blutige Rache. Nachdem er seinen Rachdurst gestillt hatte, suchte er nur noch nach einem Heilmittel, das ihn von dem vampirischen Fluch befreite, der auf ihm lastete. Geführt von Mortanius und der spektralen Ariel – die nun hilflos an die verfallenen Säulen gebunden war, denen Sie einst gedient hatte – machte sich Kain auf die Jagd nach diesen korrupten Zauberern, die Nosgoth mittlerweile vergifteten. Nur ihr Tod konnte die Säulen heilen – und nur die Wiederherstellung des Gleichgewichts konnte Kain von seinem Fluch, ein Vampir zu sein, befreien. Zunächst war ihm der Gedanke an ein Leben, das sich von menschlichem Blut ernährte, zuwider. Doch schon bald begann er, diese Existenz zu akzeptieren und bemerkte, je mehr er sich an die Vorzüge seiner neu gewonnenen Unsterblichkeit gewöhnte, in seiner dunklen Seele eine wachsende Unzufriedenheit über die Menschheit. Während seiner Reise entdeckte und beanspruchte Kain den Soul Reaver, ein altes, Seelen verschlingendes Schwert, und stieß – nicht ganz zufällig – auf ein von Möbius, dem Hüter der Zeit, entwickeltes Zeitstromgerät.

BRÜCHIGE GESCHICHTE

Gegen den Rat des alten Vampirs Vorador ließ sich Kain in die Angelegenheiten der Menschen verwickeln und fand sich mitten in einer blutigen Schlacht wieder – dem Kampf zwischen Ottmars Armee der Hoffnung und den rücksichtslos von Norden vorpreschenden Armeen der Nemesis. Als das Schlachtenglück sich wendete, nutzte Kain die einzige Fluchtmöglichkeit, die ihm blieb: das Zeitstromgerät, das ihn beinahe 50 Jahre zurück in Nosgoths Vergangenheit katapultierte.

In der Hoffnung, das Schicksal Nosgoths noch aufhalten zu können, ermordete Kain den jungen König William den Gerechten, der sich später zu dem teuflischen Tyrannen entwickeln sollte, der als Nemesis in die Geschichte einging. Nachdem er sich am Blut seines Opfers gelabt hatte, kehrte Kain in die Gegenwart zurück – nur um feststellen zu müssen, dass der Mord an dem geliebten König einen vernichtenden Feldzug gegen die Vampire ausgelöst hatte, angeführt vom Zeitstromlenker Möbius persönlich.

Nach seiner Rückkehr wurde Kain Zeuge einer Zukunft, die er selbst heraufbeschworen hatte – und des letzten, triumphalen Akts von Möbius kaltblütigem Mob. Vorador, der letzte Vertreter des Zeitalters der Vampire, wurde hingerichtet und sein Kopf zur Belustigung einer johlenden, blutdürstigen Menge öffentlich zur Schau gestellt. Nun gab es nur noch einen überlebenden Vampir in Nosgoth – Kain.

DAS VERHÄNGNISVOLLE DILEMMA

Nachdem er seine Aufgabe erfüllt hatte, musste Kain sich dem Schicksal stellen, das Mortanius und Ariel bisher vor ihm verborgen hatten – er war der Hüter des Gleichgewichts, der die Säulen nur retten konnte, indem er sich selbst opferte. Ariel stellte ihn vor eine letzte, folgenschwere Entscheidung – entweder sich selbst zu opfern, die Wunden des Landes zu heilen und die Auslöschung der Vampire zu besiegeln oder das Opfer abzulehnen und damit die Verdorbenheit des Landes zu zementieren.

Angewidert von den Machenschaften der menschlichen Zauberer und seiner früheren Menschlichkeit entfremdet entschied er sich für den zweiten Weg – lieber regierte er über eine Welt der Verdammnis als sich selbst ins Nichts zu stürzen. Dieser apokalyptische Akt vollendete die Zerstörung der Säulen – die ehemals mächtigen Pfeiler stürzten in sich zusammen, als Kain ihr Schicksal besiegelte – und verdammt Ariel dazu, ohne Unterlass in den verfallenen Säulen zu spuken, denen sie einst gedient hatte. Sie wird erst erlöst werden, wenn das Gleichgewicht wiederhergestellt ist.

KAINS IMPERIUM

Kain kam zu dem Schluss, dass Vorador Recht hatte – Vampirismus war kein Fluch, sondern ein Segen. Vampire sind dunkle Götter, deren Aufgabe darin besteht, die menschlichen Massen zu dezimieren.

Mit vorsätzlicher Ironie machte er die verfallenen Säulen zum symbolischen Sitz seines neuen Imperiums und die nicht wiederhergestellte Säule des Gleichgewichts zum Fundament seines Throns. In einem Akt wohl kalkulierter Blasphemie schändete er das alte Grabmal der Serafan, eines früheren Ordens fanatischer Kampfpriester, die einst angetreten waren, Nosgoth von der Vampirplage zu befreien. Aus den ausgedörrten Leichen dieser vor langer Zeit verstorbenen Ritter erschuf Kain seine sechs vampirischen "Söhne" und machte sie zu Statthaltern seines wachsenden Imperiums.

Doch die Säulen waren, wie Kain am Ende herausfand, mehr als nur ein menschliches Bauwerk – ihr Wohlergehen war unauslöschlich verbunden mit dem Wohlergehen des Landes. Solange die Säulen zerstört blieben, sickerte Verfall ins Land und verwandelte Kains Imperium langsam, aber unwiederbringlich in eine trostlose Wüste.

VERDAMMT



Anstatt sich langsam zu entwickeln, durchleben Vampire Phasen einer beschleunigten Metamorphose – von Zeit zu Zeit verfallen sie in Zustände der Ruhe, aus denen sie verwandelt hervorgehen. Als Razel, der erste unter Kains Statthaltern, seine letzte Entwicklungsstufe erreichte – zwei fledermausähnliche Flügel – reagierte Kain mit einer Tat von scheinbar eifersüchtigem Sadismus. Er riss Razel seine frisch gewachsenen Flügel aus und ließ ihn in den See der Toten Seelen werfen, wo er für immer in dem Abyss schmoren sollte. Razel fiel in die endlose Tiefe, verbrannt von weiß glühendem Feuer. Nach einer Ewigkeit voller Qualen fand sein zerschundener Körper endlich Ruhe. Doch erst als der Schmerz nachließ, erkannte er, dass er diesen Sturz überlebt hatte – und mitten in der Unterwelt gelandet war. Wie schon Kain vor ihm wurde auch Razel von einem geheimnisvollen Wohltäter vor dem Nichts gerettet – einem ungewöhnlichen, uralten Gott, der in den Tiefen des Abyss hauste. Er verwandelte Razel in ein Seelen verschlingendes Wesen und schickte ihn danach zurück in die Welt, um dort Rache zu nehmen.

RACHE

Raziel entwickelte sich zum Todesengel des Älteren Gottes und erschien wieder auf der Erdoberfläche. Doch dort musste er feststellen, dass seit seiner Hinrichtung auf unerklärliche Weise Jahrhunderte vergangen waren. Kains Imperium lag in Trümmern - Raziel sah sich Angriffen degenerierter Abkömmlinge seiner früheren Brüder ausgesetzt, die schon vor langer Zeit monströse Lebensformen angenommen hatten.

Doch Raziel ließ sich von solchen Erkenntnissen nicht beeindrucken und jagte Kain quer durch die vergifteten Gebiete Nosgoths, angetrieben von seinem Hunger nach Rache und einem anhaltenden neuen Durst - nicht nach dem Blut der Menschen, sondern nach den abtrünnigen Seelen der Vampire.

Doch Kain hatte noch andere Pläne mit Raziel. Dessen wundersame Rückkehr schien Kain nicht sonderlich zu überraschen - vielmehr lenkte er die Richtung des zielstrebigten Rachefeldzugs, führte Raziel in den Kampf gegen seine mutierten Brüder und arrangierte eine schicksalhafte Konfrontation bei den Säulen, in deren Verlauf Kain den Soul Reaver gegen Raziel erhob.

Bei Kains Versuch, Raziel niederzustrecken, zersprang die uralte Klinge, die man bisher für unzerstörbar gehalten hatte. Dieser Angriff setzte eine Seelen verschlingende Bestimmung frei, die bislang im Inneren des Schwerts verborgen geblieben war. Statt Raziel zu töten, verwandelte sich der Reaver in eine spirituelle Klinge und ging mit Raziel eine untrennbare, symbiotische Verbindung ein.

Kain schien von diesen erschütternden Ereignissen keineswegs überrascht, im Gegenteil: Auf eigentümliche Weise befriedigt lockte er Raziel weiter in die nördlichen Einöden Nosgoths, wo es schließlich in Möbius' früherem Chronoplast-Raum zur alles entscheidenden Auseinandersetzung kam.

DIE GESCHICHTE GEHT WEITER...

Getrieben von den fatalistischen Visionen in Möbius' Räumen aktiviert Kain das Zeitstrom-Portal, das Raziel und ihn Jahrhunderte zurück in Nosgoths Vergangenheit treiben soll. Der freie Wille, so Kains Überzeugung, ist nur eine Illusion. Ihrer beider Schicksale sind auf eine Weise miteinander verflochten, von der Raziel noch keine Vorstellung hat..



WWW.LEGACYOFFKAIN.COM

RAZIELS GESUNDHEIT

Als Seelenverschlinger ist Raziel unsterblich – er kann nicht getötet werden. Doch er kann seine Lebensenergie verlieren, die ihn aufrecht erhält – es ist die Energie, die ihm erlaubt, in der materiellen Welt Gestalt anzunehmen.

Die Energiespirale in der rechten unteren Bildschirmecke verfolgt Raziels Lebensenergie-Reserven. In der materiellen Welt verbraucht Raziel ständig Energie, weil er seine physische Form aufrechterhalten muss – die Energiespirale nimmt daher beständig ab. Schäden, die ihm seine Feinde im Kampf zufügen, beeinträchtigen nicht nur seine physische Form, sondern beschleunigen den Verlust seiner Lebensenergie. Um seine Energie wiederaufzufüllen und seine körperliche Gestalt zu erhalten, muss sich Raziel in regelmäßigen Abständen von den Seelen seiner Feinde ernähren.

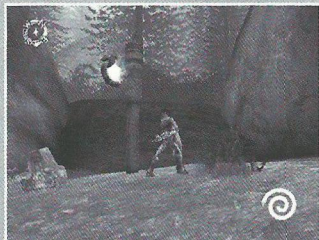
Ist die Energie in der materiellen Welt erschöpft, verflüchtigt sich Raziels körperliche Gestalt und er wird sofort in die Spektralwelt zurückgezogen. Dort absorbiert er nach und nach die latent vorhandene Lebensenergie seiner Umgebung – es dauert also eine Weile, bis er sich erholt hat. Durch den Verzehr einiger verlorener Seelen aus der Unterwelt oder den Genuss der Seelen seiner spektralen Feinde kann Raziel seinen Genesungsprozess allerdings beschleunigen.



MEILENSTEINE

Während seiner Reise entdeckt Raziël altertümliche Meilensteine, die auf seine Lebensenergie abgestimmt sind. Wenn er an diesen Markierungen vorbeigeht, wird ein Teil seiner Energie in einen Ring gesogen, der daraufhin hell aufleuchtet und ein spirituelles Signalfeuer entfacht.

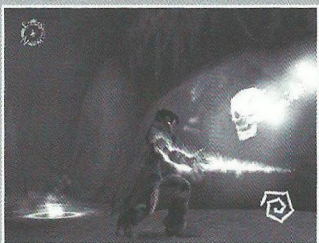
Ist Raziëls Energie auch in der Spektralwelt erschöpft, fühlt sich sein Geist auf der Stelle zu dem zuletzt aktivierten Signalfeuer hingezogen, wo er wiederhergestellt wird.



SEELEN VERSCHLINGEN

Um seine physische Gestalt in der materiellen Welt zu erhalten und seine Lebensenergie in der Spektralwelt aufzufüllen, muss Raziël die Seelen seiner Feinde verzehren. Außerdem kann er sich von der Energie seiner körperlosen spektralen Gegner ernähren.

Sobald Raziël einen Gegner in der materiellen Ebene besiegt, entflieht die Seele aus dessen Körper.



Wenn Raziël die Seele eines Wesens verzehren soll: – drücken und halten Sie die "Seele verschlingen" - Taste und verschlingen Sie die befreite Seele.

Befreite Seelen bleiben immer nur für kurze Zeit in der materiellen Welt, bevor sie in die spektrale Ebene hinüber wechseln. Raziël muss die betreffenden Seelen also sofort verzehren, sonst sind sie für ihn verloren.

Verlorene Seelen wandern häufig in der spektralen Ebene umher und sind eine leichte Beute. Spektrale Feinde verlieren zunehmend an Substanz, sobald ihre Energien erschöpft sind – auch diese durchsichtigen Gegner kann Raziël verzehren.

DER SOUL REAVER

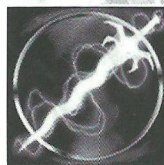
Als spirituelles Schwert ist der Soul Reaver symbiotisch mit Raziel verbunden und kann daher weder abgelegt werden noch verloren gehen.

Der Soul Reaver ist die einzige Waffe im Spiel, die Raziel von einer Ebene in die andere mitnehmen kann – alle anderen materiellen Waffen werden abgelegt, sobald Raziel in die Spektralwelt wechselt. Dort ist der Reaver Raziels einzige und ständige Waffe.



Weil er keine materielle Waffe mehr ist, ist die spektrale Erscheinung des Reavers seine eigentliche Form. Doch wie Raziel kann auch der Reaver in der materiellen Welt Gestalt annehmen, als Energieschwert.

Zu Beginn des Spiels ist der Reaver noch vergleichsweise schwach und kann in der materiellen Welt nur dann Gestalt annehmen, wenn Raziels Energievorrat voll ist. Doch schon kurze Zeit später ereignet sich etwas, das die Entwicklung des Reavers vorantreibt und sein Verhalten verändert. Ist dieses Ereignis eingetreten, kann der Reaver nach Belieben herbeigerufen werden.



Und das müssen Sie tun, um den Soul Reaver herbei- oder abzurufen:

- Öffnen Sie das Menü mit Hilfe der Esc-Taste, markieren Sie das Reaver-Symbol und drücken Sie die Aktionstaste.
- Oder Sie tippen zweimal auf die "Seele verschlingen" - Taste.

DER SOUL REAVER IM KAMPF

Der Soul Reaver ist eine wahrnehmende Waffe und besitzt als solche einen eigenen Willen und Antrieb. Die Klinge ist furchteinflößend, doch diese Macht hat ihren Preis.

- Jeder Schlag regt den Seelenhunger des Reavers an. Wie sehr, erkennen Sie an der kreisrunden Anzeige, die Raziels Energiespirale umgibt.
- Der Reaver verschlingt die Seelen seiner Opfer. Raziel kann keine dieser körperlosen Seelen verzehren, bevor der Reaver sie absorbiert hat.
- Mit jeder verzehrten Seele wächst die Macht des Reavers, mit jedem Schlag wächst der Schaden, den er anrichtet.

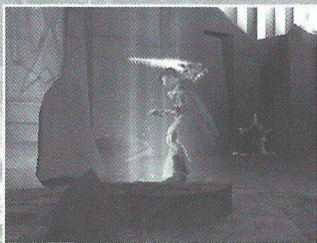
- Wird die Gier des Reavers hingegen übermächtig – das ist immer dann der Fall, wenn die Anzeige einen kompletten Kreis bildet und Raziels Energiespirale vollständig umschließt – dann wird er seinen Hunger an Raziel selbst stillen und dessen Lebensenergie wie ein Parasit aussaugen.



Hinweis: Auch wenn Sie den Soul Reaver nur einsetzen, um einen Gegner zu schwächen, den entscheidenden Schlag aber mit einer anderen Waffe ausführen, entweicht die Seele des betreffenden Wesens – weil der Reaver sie jedoch beschädigt hat, wird sie Raziel weniger Energie liefern.

DEN SOUL REAVER SCHMIEDEN

Im Laufe seiner Reise entdeckt Raziel eine Reihe alter Schmieden, die quer über Nosgoth verstreut sind. Jede Schmiede ist der Macht eines Elements zugeordnet und stellt Raziel vor eine Herausforderung – ein bestimmtes Rätsel, das erst gelöst werden muss, bevor Raziel die Schmiede aktivieren kann.



Ist die Schmiede aktiviert, kann Raziel die Kraft und die Macht des Reavers weiter erhöhen, indem er die Klinge in das zentrale Becken dieser Schmiede taucht – diese Vorgänge verändern den Reaver. Mit jeder Weiterentwicklung erhält Raziel neue Fähigkeiten, mit deren Hilfe er bisher unüberwindbare Hindernisse aus dem Weg räumen und bislang unerreichbare Gebiete erforschen kann.

Denken Sie aber daran, dass diese Weiterentwicklungen zeitlich begrenzt sind – wie die materielle Gestalt des Reavers auch. Wenn Raziel in die spektrale Ebene wechselt, kehrt der Reaver zu seiner spirituellen Form zurück – wird er später in der materiellen Welt erneut herbeigerufen, nimmt die Klinge immer nur ihre grundlegende Gestalt an.

Ist der Reaver geschmiedet, wird die Klinge dauerhaft mit der Macht des entsprechenden Elements verbunden. Und weil der Soul Reaver das Potenzial dieses Elements bewahrt, kann die Klinge später immer wieder mit diesem Element aufgeladen werden.

BECKEN DER ELEMENTE

Zu jeder Schmiede gehören mehrere Becken, die überall in Nosgoth verstreut sind. Diese Becken ruhen solange, bis der Soul Reaver mit 'ihrem' Element geschmiedet ist. Danach werden alle Becken dieses Elements auf der Stelle aktiviert.



Wenn Sie den Soul Reaver mit der Macht eines Elements wiederauffüllen möchten, müssen Sie:

1. den Soul Reaver herbeirufen;
2. sich neben ein aktiviertes Becken stellen und die Aktionstaste drücken. Daraufhin führt Raziel den Reaver durch die elementare Energie dieses Beckens und lädt die Klinge mit der betreffenden Energie wieder auf.

Solange Raziel sich in der materiellen Ebene aufhält, behält der Soul Reaver die Kräfte des zuletzt geladenen Elements. Die bleiben selbst dann erhalten, wenn Sie den Reaver erst deaktivieren und dann wieder herbeirufen. Diese Ausstattung geht erst verloren, wenn Raziel in die spektrale Welt wechselt.

Ist der Reaver mit der Macht eines Elements aufgeladen, dann zeigt ein Symbol in der linken unteren Bildschirmecke seinen aktuellen Zustand an – auch wenn Sie die Klinge zuvor deaktiviert haben.

Denken Sie daran, dass der Reaver auf der spektralen Ebene nur in seiner ursprünglichen spirituellen Form erscheint. Außerdem kann er hier nicht aufgeladen werden.

DIE ELEMENTAREN FÄHIGKEITEN DES SOUL REAVERS

Auf seiner Reise entdeckt Raziel zahlreiche Hindernisse und Gegenstände, die auf besondere Weise mit den verschiedenen Elementen verbunden sind. Diese Gegenstände sind häufig durch ein Symbol 'ihres' Elements gekennzeichnet und lassen sich auf unterschiedlichste Weise aktivieren.

Um Reaver-bezogene Gegenstände zu benutzen müssen Sie:

1. den Soul Reaver herbeirufen.
2. den Reaver mit der Macht des entsprechenden Elements aufladen (sofern nötig).

An vielen alten Orten in Nosgoth können Sie den Reaver wie einen Schlüssel einsetzen, um verschlossene Barrieren zu öffnen. Einige dieser Sperren sind an den Soul Reaver selbst gebunden, andere wiederum benötigen einen Reaver, der mit einem besonderen Element aufgeladen ist.

Wenn Sie eine Barriere mit dem Soul Reaver öffnen wollen,

1. müssen Sie den Reaver zunächst herbeirufen und (wenn nötig) aufladen. Danach stellen Sie sich vor die Barriere und drücken die Aktionstaste, um den Reaver in das symbolische Schlüsselloch einzulassen. Ist der Soul Reaver mit dem richtigen Element aufgeladen, wird sich das Hindernis öffnen.

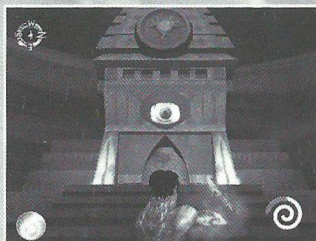
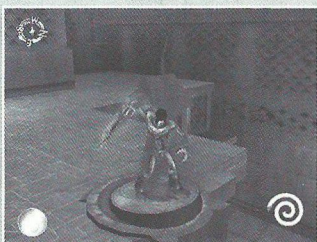
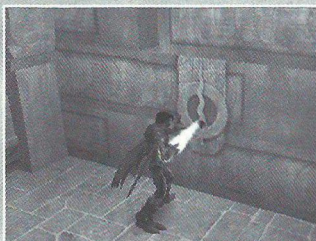
Manchmal kann der mit einem Element aufgeladene Reaver in besonders markierte Plattformen eingelassen werden und somit Ereignisse herbeiführen, die für die Lösung von Rätseln entscheidend sind.

Und so aktivieren Sie diese Plattformen:

1. Rufen Sie den Reaver herbei und laden Sie ihn (wenn nötig) auf, stellen Sie sich auf die Plattform und drücken Sie nun die Aktionstaste, um den Reaver nach unten in das Schlüssellock-Symbol einzulassen.

Bestimmte Gegenstände lassen sich nur aktivieren, wenn sie zuvor mit einem speziellen Projektil beschossen werden. Wenn Sie ein Projektil des Soul Reavers auf ein bestimmtes Ziel abfeuern wollen,

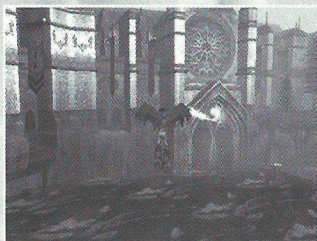
1. müssen Sie den Reaver herbeirufen und (wenn nötig) aufladen;
2. die Umsehenstaste gedrückt halten, um in den Orientierungsmodus zu wechseln;
3. die Taste "Schwere Attacke" gedrückt halten, um die Macht des Soul Reavers zu komprimieren;
4. die Cursortasten, die Maus oder die Richtungstasten auf dem Gamepad verwenden, um das Zielobjekt mit dem Cursor anzuvisieren;
5. die Taste "Schwere Attacke" loslassen, um das Reaver-Projektil abzufeuern..



RAZIELS FÄHIGKEITEN

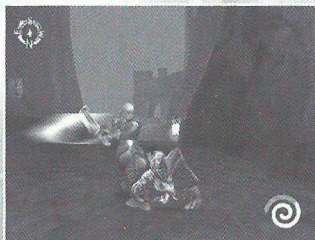
GLEITEN

1. Klicken Sie auf die "Springen"-Taste, um zu springen.
2. Betätigen Sie die Taste "Springen" im Flug erneut, um Raziels Flügel auszubreiten. Halten Sie die "Springen"-Taste zum Gleiten weiter gedrückt.
3. Wenn Sie wieder landen wollen, lassen Sie die Taste "Springen" einfach wieder los.



Halten Sie im Gleitflug die Taste "Auto- zuwenden" gedrückt, um Raziels Schub abzubremsen und gerade nach unten zu gleiten.

Raziel erhält zusätzlichen Auftrieb, wenn er über Aufwinde gleitet. Den größtmöglichen Auftrieb erzielen Sie, wenn Sie beim Gleiten durch einen solchen Aufwind die Taste "Auto- zuwenden" gedrückt halten.



SCHLEICHEN

Raziel sollte immer dann zu schleichen beginnen, wenn er gefährliches Gelände durchqueren muss. Im Schleichgang verursacht Raziel weniger Geräusche und ist daher nur schwer zu orten.

1. Um zu schleichen, drücken und halten Sie die Taste "Auto- zuwenden", während Sie Raziel fortbewegen.

Beim Schleichen kann Raziel nicht von Vorsprüngen oder Plattformen herunterfallen.

HOCKEN / ROBBEN

1. Halten Sie die Taste "Kriechen" gedrückt, um Raziel in die Hocke gehen zu lassen.
2. Raziel beginnt zu robben, wenn Sie die "Kriechen"-Taste gedrückt halten und ihn gleichzeitig fortbewegen.

Beim Robben kann Raziel nicht von Vorsprüngen oder Plattformen herunterfallen.

DURCH TÖRE HINDURCHGEHEN

Auf der spektralen Ebene ist Raziel in der Lage, sich kurzfristig zu entmaterialisieren, um so ansonsten unüberwindbare Hindernisse wie Tore oder Zäune zu passieren. Wenn Sie ein Tor oder einen Zaun passieren wollen, müssen Sie

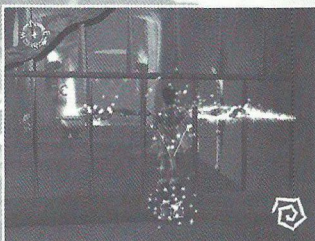
von der spektralen Welt aus gegen das Hindernis drücken. Dann wird sich Raziel entmaterialisieren und das Hindernis überwinden.

Hinweis: Raziel kann Tore aber nur passieren, wenn sie vom Boden bis zur Decke durchlässig sind.

SCHWIMMEN

Die Fähigkeit zu schwimmen besitzt Raziel nur in der materiellen Welt.

In der Spektralwelt besitzt Wasser keine Tragkraft, es ist so flüchtig wie Luft. Deshalb kann Raziel dort auch nicht schwimmen, sondern muss in überfluteten Gebieten auf dem Grund des Wassers entlang laufen. Bereiche, die nur über die Wasseroberfläche zugänglich sind, kann Raziel in der Spektralwelt nicht erreichen. In der materiellen Welt hingegen kommt Raziel auch schwimmend ans Ziel:



1. Wenn ein einzelner Schwimmzug genügt, tippen Sie die Taste "Springen" einmal kurz an, sobald Raziel im Wasser ist. Bei mehrmaligem Antippen der "Springen"-Taste führt Raziel mehrere schnelle Schwimmzüge hintereinander aus.
2. Halten Sie die Taste "Springen" gedrückt, um die Geschwindigkeit konstant zu halten.
3. Soll Raziel langsamer schwimmen und genauer wenden, halten Sie die Taste "Auto-zuwenden" gedrückt, während Sie die "Springen"-Taste bedienen.

In Situationen, wo Sie rasch aus dem Wasser springen oder schnell abtauchen müssen:

1. Drücken und halten Sie die Taste "Kriechen", um schnell abzutauchen
2. Drücken Sie die "Springen"-Taste, um Raziel aus dem oder durch das Wasser zu treiben.

Wenn Sie aus dem Wasser klettern müssen,

1. schwimmen Sie zu einer flachen Stelle oder einem Vorsprung.
2. Bewegen Sie Raziel auf den Rand zu, damit er sich hochziehen kann.

Hinweis: Einige Vorsprünge sind zu hoch, um sich daran hochzuziehen. Um diese Vorsprünge zu erreichen, lassen Sie Raziel mit Hilfe der Tastenkombination "Kriechen" und "Springen" aus dem Wasser empor schnellen.

WÄNDE HOCHKLETTERN

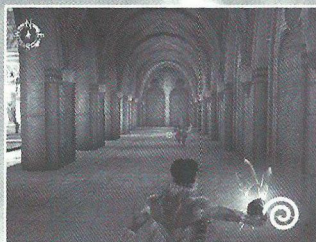
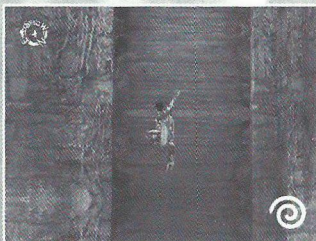
Raziel kann Wände hochklettern, die eine bestimmte Oberfläche aufweisen.

An solchen Mauern kann er sich allerdings nur festkrallen, wenn er sich in der materiellen und nicht in der spektralen Ebene befindet. Sollte er beim Klettern in die Spektralwelt wechseln, fällt er automatisch zu Boden.

Während des Kletterns ist Raziel nicht in der Lage zu kämpfen. Sollten Feinde

in der Nähe sein, ist es daher ratsam, sie schon vor dem Klettern auszuschalten. Das gilt vor allem für solche Gegner, die Geschosse abfeuern können – sie können Raziel mit einem Treffer von der Wand holen.

1. Wenn Sie eine Wand hochklettern wollen, drücken Sie die Taste "Springen", um Raziel an einer geeigneten Wandfläche hochspringen zu lassen.
2. Bewegen Sie Raziel mit Hilfe der Cursortasten an der Wand entlang. Wenn Raziel einen Vorsprung oben an der Wand erreicht, klettert er automatisch hinauf.
3. Drücken Sie die "Springen"-Taste, um von einer Wand hinunter zu springen.



TELEKINETISCHE PROJEKTILE ABFEUERN

Wenn Raziel keinen anderen Gegenstand bei sich trägt und der Soul Reaver nicht aktiviert ist, kann er eine Kugel telekinetischer Energie komprimieren und werfen. Feinde werden durch die Wucht des Aufpralls zurückgeworfen und können große Schäden erleiden, wenn sie dabei gegen eine Wand oder ein anderes Hindernis geschleudert werden. Das Geschoss selbst richtet kaum Schäden an.

Wie bei jedem anderen Geschoss auch, müssen Sie das Ziel Ihres telekinetischen Projektils manuell anvisieren.

Um ein telekinetisches Projektil abzufeuern:

1. Halten Sie die Umsehenstaste gedrückt, um in den Orientierungsmodus zu wechseln.
2. Halten Sie die Taste "Schwere Attacke" gedrückt, um die Energie des Projektils zu komprimieren.
3. Verwenden Sie die Cursortasten oder die Richtungstasten auf dem Gamepad, um das Ziel mit dem Zielcursor anzuvisieren.
4. Lassen Sie die Taste "Schwere Attacke" los, um das Projektil abzufeuern.

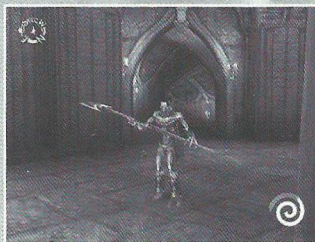
GEGENSTÄNDE AUFNEHMEN UND VERWENDEN

Die Gegenstände, die Sie in SOUL REAVER 2 finden, lassen sich in vier verschiedene Kategorien einteilen:

- Waffen, die aufgenommen und mitgeführt werden können.
- Große drehbare und bewegliche Gegenstände, die sich neu ausrichten oder verlegen lassen.
- Kontextgegenstände, wie z.B. Türen oder Schalter, die sich bedienen oder betätigen lassen.
- Rätselobjekte, die aufgenommen, mitgeführt und platziert werden können.

Raziel kann auf Gegenstände NUR einwirken, wenn er sich in der materiellen Ebene befindet!

In der Spektralwelt besitzen physische Gegenstände keinerlei Substanz – DIE BENUTZUNG VON GEGENSTÄNDEN IST IN DER SPEKTRALEN EBENE NICHT MÖGLICH. Raziel kann keine Waffen aufsammeln, keine Gegenstände bewegen oder drehen, keine Türen öffnen und keine Objekte von Rätseln benutzen. Bei einem Sprung in die spektrale Ebene lässt Raziel automatisch alle Gegenstände fallen, die er bei sich trägt.



WAFFEN

Während des Spiels entdeckt Raziel verschiedene Waffen, die entweder in der Umgebung herumliegen oder von Feinden fallengelassen wurden. Er kann sie aufnehmen und sich selbst damit ausrüsten. Zwei verschiedene Kategorien gibt es: die einhändigen Waffen (wie Schwerter und Fackeln) und beidhändige Waffen (wie Streitäxte und Stäbe).

Um eine Waffe aufzusammeln:

1. bewegen Sie Raziel in die Nähe des betreffenden Gegenstands oder direkt darüber.
2. Drücken Sie nun die Aktionstaste, um die Waffe aufzunehmen.

Wenn Sie eine Waffe wieder ablegen wollen:

1. Halten Sie die Taste "Kriechen" gedrückt, um sich zu bücken, und drücken Sie anschließend auf die Aktionstaste.

GROSSE DREHBARE UND BEWEGLICHE GEGENSTÄNDE

Bei der Erforschung der Ruinen von Nosgoth wird Raziel auf zahlreiche bewegliche und drehbare Gegenstände treffen, die er neu aufstellen oder ausrichten kann, um Rätsel zu lösen. So manipulieren Sie ein drehbares Objekt:

1. Stellen Sie Raziel zunächst in der Nähe des betreffenden Gegenstands auf.
2. Drücken und halten Sie die Aktionstaste, um das Objekt zu berühren, und benutzen Sie die Cursortasten oder die Richtungstasten des Gamepads, um es im Uhrzeigersinn (oder gegen den Uhrzeigersinn) zu drehen.
3. Haben Sie die gewünschte Ausrichtung erreicht, lassen Sie die Aktionstaste wieder los, um den Gegenstand frei zu geben.

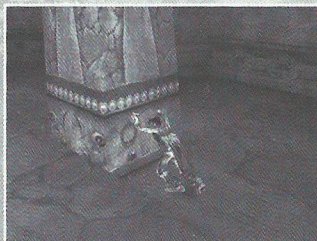
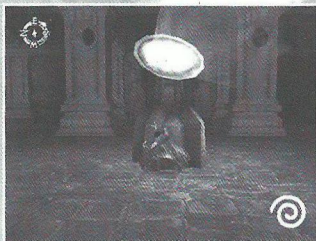
Wenn Sie einen beweglichen Gegenstand packen und neu aufstellen möchten,

1. stellen Sie Raziel zunächst in der Nähe des betreffenden Gegenstands auf.
2. drücken Sie die Aktionstaste und halten Sie sie gedrückt, um Raziels Klauen in das Objekt zu bohren.
3. verwenden Sie bei gedrückter Aktionstaste die Cursortasten oder die Richtungstasten auf dem Gamepad, um den Gegenstand nach vorne, hinten, rechts oder links zu bewegen.

Bewegliche Gegenstände werden häufig von ihrer Umgebung eingeschränkt – sie lassen sich nicht über Erhebungen oder Abhänge im Gelände ziehen.

4. geben Sie die Aktionstaste frei, um den Gegenstand fallen zu lassen.

Hinweis: Einige frei stehende Objekte lassen sich einfach verschieben, indem Sie Raziel direkt daneben stellen und dann die Aktionstaste drücken. Andere Gegenstände können auch mit Raziels telekinetischem Projektil verschoben werden.



KONTEXTGEGENSTÄNDE

Bei seinen Streifzügen findet Raziel immer wieder Gegenstände, die er bedienen oder einschalten kann, wie z.B.: Türen oder Schalter.

Um diese Objekte zu betätigen,

1. bewegen Sie Raziel in die Nähe des betreffenden Gegenstands.
2. drücken Sie nun die Aktionstaste, um den Gegenstand zu betätigen.

Hinweis: Bei einigen Schaltern, insbesondere bei manchen Hebeln, muss Raziel den Schalter in der "Ein"-Position festhalten, um ein Tor aufzuschließen oder zu öffnen. Gibt er den Mechanismus zu früh frei, schließt sich die Schranke wieder. Wenn Sie diese Schalter betätigen, halten Sie die Aktionstaste solange gedrückt, bis das Tor hörbar in die geöffnete Position einrastet.



RÄTSELOBJEKTE

Im Verlauf seiner Reise wird Raziel auf zahlreiche Rätselobjekte stoßen. Diese Gegenstände kann er wie Waffen aufnehmen und mit sich führen, doch jedem dieser Objekte fällt eine ganz besondere Rolle bei der Lösung eines bestimmten Rätsels zu.

Weil jedes dieser Objekte eine andere Funktion besitzt, können sie auch die verschiedensten Formen annehmen – von reflektierenden Scheiben, die in die richtige Position gebracht werden müssen, um bestimmte Ziele mit Sonnenlicht zu bestrahlen, bis hin zu symbolischen "Schlüsseln", die bestimmte Ereignisse auslösen oder Türen öffnen können.

Denken Sie aber daran, dass Raziels Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist, wenn er Rätselobjekte mit sich herum trägt. Er kann beispielsweise nicht gleichzeitig kämpfen, Türen öffnen oder andere Gegenstände manipulieren, Wände hinauf klettern und dann auch noch seinen Umhang öffnen, um Seelen zu verschlingen.

Wenn Sie ein Rätselobjekt aufnehmen wollen,

1. müssen Sie Raziel zunächst in die Nähe des betreffenden Objekts bewegen
2. und dann die Aktionstaste drücken, um das Objekt aufzunehmen.

Um ein solches Objekt zu benutzen oder zu platzieren,

1. bewegen Sie Raziel zunächst an den Ort an dem Sie den Gegenstand platzieren möchten
2. und drücken dann die Aktionstaste, um das Objekt an diesem Ort zu platzieren.

Wenn Sie ein Rätselobjekt wieder ablegen wollen,

1. gehen Sie mit Hilfe der Taste "Kriechen" in die Hocke und drücken dann die Aktionstaste, um das Objekt abzulegen.

Allerdings sollten Sie genau überlegen, bevor Sie ein Rätselobjekt leichtfertig ablegen! Bei diesen Objekten handelt es sich in der Regel um magische Gegenstände – gibt man sie auf, verschwinden sie auf der Stelle und kehren an ihren Ursprungsort zurück

KAMPF

Das Kampfsystem von SOUL REAVER 2 ermutigt und belohnt strategische Manöver. Sowohl Raziel als auch seine Gegner sind in der Lage, leichte und kräftige Schlagkombinationen auszuführen, auszuweichen, Angriffe abzuwehren und Gegenangriffe zu inszenieren.

AUTOMATISCHES ERFASSEN VON GEGNERN

Die Fähigkeit, dem Gegner von Angesicht zu Angesicht gegenüberzustehen, ist beim Kampf der Schlüssel zum Erfolg. Deshalb bietet SOUL REAVER 2 ein besonderes Feature, mit dessen Hilfe sich Raziel automatisch dem nächsten Gegner zuwendet. Diese automatische Erfassung von Gegnern erlaubt es ihm, sich seitlich um die Gegner herumzubewegen, Schlägen auszuweichen und schnelle Gegenangriffe einzuleiten.

1. Drücken und halten Sie die Taste "Auto-zuwenden", wenn Sie in der Nähe eines Gegners sind, und Raziel wird sich automatisch dem nächststehenden Gegner zuwenden. Der Gegner, mit dem Raziel sich gerade beschäftigt, ist farblich markiert.

Um sich einem anderen Gegner zuzuwenden,

1. lassen Sie die "Auto-zuwenden"-Taste los. Drücken Sie die "Auto-zuwenden"-Taste erneut und halten Sie gedrückt. Daraufhin wird Raziel sich wieder den am nächsten stehenden Gegner zuwenden.

Wenn Sie den automatischen Erfassungsmodus beenden wollen,

1. lassen Sie die Taste "Auto-zuwenden" einfach wieder los.

EINZEL-UND KOMBINATIONSGRIFFE

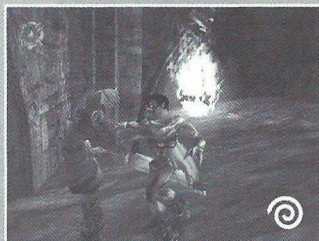
Raziel beherrscht eine Reihe leichter und kräftiger Angriffe. Leichte Angriffe sind schneller und temperamentvoller als kräftige Attacken, verursachen aber geringere Schäden.

Um einen leichten Angriff zu starten,

1. drücken Sie die Aktionstaste, um Raziel einen Schlag mit seinen Klauen oder der ausgewählten Waffe ausführen zu lassen.
2. Tippen Sie die Aktionstaste mehrmals hintereinander an, um eine Kombination leichter Schläge auszuführen.

Um einen Feind mit einem kräftigen Angriff zu überraschen,

1. müssen Sie die Taste "Schwere Attacke" drücken.
2. Tippen Sie die Taste "Schwere Attacke" mehrmals hintereinander an, um eine ganze Kombination kräftiger Schläge auf Ihren Gegner niederprasseln zu lassen.



ABDÜCKEN UND AUSWEICHEN

Das Ausweichen gehört zu den grundlegendsten Kampftechniken. Gerade bei besonders furchterregenden Gegnern kann wirksames Ausweichen lebenswichtig sein, um tödlichen Schlägen zu entgehen und effektive Gegenangriffe einzuleiten.

1. Im automatischen Erfassungsmodus drücken Sie die Taste "Springen" und bewegen Raziel gleichzeitig entweder vom Gegner weg, auf den Gegner zu oder auf die Seite des Gegners.

Im gleichen Modus kann Raziel auch in die Hocke gehen, um hoch angesetzten feindlichen Attacken aus dem Weg zu gehen. Wird diese Strategie zu häufig angewandt, stellen sich die Gegner allerdings darauf ein und setzen ihre Angriffe tiefer an.



ABBLOCKEN

Raziel blockt gegnerische Angriffe mit den Armen ab oder aber mit der Waffe, die er gerade bei sich trägt. Das Abblocken kann eine mächtige Variante der Verteidigung sein – doch wenn Raziel dieser Strategie zu häufig vertraut, werden seine Gegner mit schweren, nicht mehr abzublockenden Angriffen antworten.

- Drücken Sie im automatischen Erfassungsmodus die Taste "Blocken", um den Angriff eines Feindes abzublocken.

AUSFALLANGRIFFE

Mit Ausfallangriffen können Sie größere Entfernungen überbrücken als mit jedem anderem Kombinationsangriff und zudem noch größeren Schaden anrichten. Allerdings sind Ausfallangriffe schwerer durchzuführen.

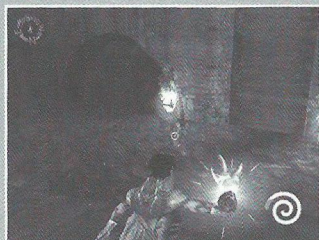
Wenn Sie einen Ausfallangriff wagen wollen,

1. drücken Sie im Erfassungsmodus die Taste "Springen", bewegen Sie sich auf den Gegner zu – und drücken dann schnell entweder die Aktionstaste oder die Taste "Schwere Attacke", um den Angriff auszuführen.

Raziel kann auch in der Hocke einen Ausfallangriff starten, der die meisten Gegner völlig überrascht – vorausgesetzt, er wird sauber vorgetragen.

Wer einen Ausfallangriff in der Hocke ausführen will,

1. der drückt im Erfassungsmodus die "Kriechen"-Taste, um in die Hocke zu gehen, und tippt danach die Taste "Schwere Attacke" an, während er gleichzeitig entweder die Cursortasten oder die Richtungstasten auf dem Gamepad drückt.



TÖDLICHE SCHLÄGE

Ist der Gegner durch eine Kombination leichter und schwerer Angriffe betäubt, kann Raziell diesen Gegner mit einem tödlichen Schlag endgültig ausschalten.

Um einen tödlichen Schlag durchzuführen,

1. muss Raziell in der Nähe eines betäubten Gegners stehen. Drücken Sie dann entweder die Aktionstaste oder die Taste "Schwere Attacke".

DER EINSATZ VON GESCHOSSEN

Alle Waffen, die Raziell besitzt, können als Geschosse eingesetzt werden. Bei Geschossen müssen Sie das Ziel im Orientierungsmodus manuell anvisieren. Um in den Geschossmodus zu wechseln und Zielobjekte oder Gegner anzuvisieren,

1. drücken Sie die Taste "Schwere Attacke" und halten sie gedrückt, während Sie sich im Orientierungsmodus befinden.
2. Verwenden Sie nun die Cursortasten oder die Richtungstasten auf dem Gamepad, um das Ziel mit dem Zielcursor anzuvisieren.
3. Lassen Sie die Taste "Schwere Attacke" los, um das Projektil abzufeuern oder zu werfen.

Wollen Sie den Vorgang ohne einen Schuss/Wurf abzugeben abbrechen,

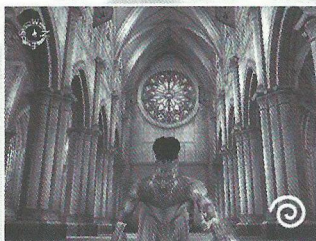
1. lassen Sie die Umsehenstaste los, um den Orientierungs- bzw. Zielmodus zu beenden.

Geschosse lassen sich aber nicht nur im Kampf einsetzen, sondern auch bei Rätsellösungen.

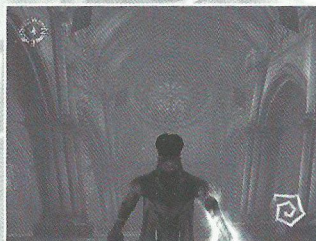
DIE SPEKTRALE UND DIE MATERIELLE WELT

Nach seiner Hinrichtung verwandelte sich Raziel in ein Wesen der spektralen Ebene, des Reichs der Toten. Einzig durch die Kraft des Willens ist er in der Lage, in seiner spektralen Form soviel Materie anzusammeln, dass er sich in der Welt der Lebenden, die auch die materielle Welt genannt wird, manifestieren kann.

- Die spektrale Welt ist eine dunklere, verworrenere Form der materiellen Welt. Beim Übertritt von einer Welt zur anderen verwandelt sich die Welt um Raziel herum, verzerrt sich und formt sich selbst neu. Diese Verzerrung des Geländes könnte in einer Welt einen Weg frei machen, der in der anderen unpassierbar bleibt.
- Manche Bewegungen, die Raziel durchführen kann, sind entweder nur in der einen oder in der anderen Welt wirklich effektiv. Im allgemeinen sind körperliche Handlungen, die eine Interaktion mit Gelände und Gegenständen erfordern, nur in der materiellen Welt durchführbar.



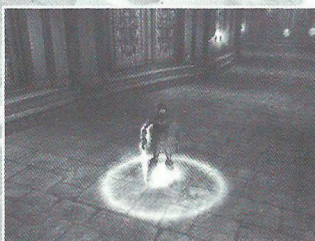
MATERIELLE WELT



SPEKTRALE WELT

- Die materielle und die spektrale Welt werden von verschiedenen Lebewesen bevölkert. Einige dieser Wesen aber – Schatten oder Dämonen zum Beispiel – sind in der Lage, die Welten zu wechseln, um Raziel zu verfolgen.
- In der Spektralwelt spielt die Zeit keine Rolle. Und in der materiellen Welt steht die Zeit still, wenn Raziel sich wieder einmal in der spektralen Welt aufhält.

- In der materiellen Welt verbraucht Raziel beständig Lebensenergie, um seine körperliche Form aufrechtzuerhalten. Wenn er in der materiellen Welt überleben will, muss er die Seelen seiner Feinde verschlingen, um seine Lebensenergie wieder aufzufüllen. Wenn er verletzt wird oder nicht genug Seelen verschlingt, zieht es ihn automatisch in die Spektralwelt zurück.
- In der Spektralwelt erholt sich seine Lebensenergie langsam. Um seine Genesung zu beschleunigen, kann er die verlorenen Seelen verschlingen, die in der Spektralwelt herumirren, und die Seelen seiner spektralen Gegner verzehren.
- Raziel kann seine materielle Existenz jederzeit aufgeben und freiwillig von der materiellen Welt zurück in die spektrale Welt wechseln.
- Doch von dort aus gelangt er erst wieder in die materielle Welt, wenn seine Lebensenergie vollständig wiederhergestellt ist und er ein Portal gefunden hat.



VON DER MATERIELLEN ZUR SPEKTRALEN WELT

Um von der materiellen in die spektrale Welt zu wechseln,

1. klicken Sie auf das Ringmenü, um das Spektralmenü zu öffnen,
2. und markieren Sie danach das Sprung-Symbol.
3. Drücken Sie nun die Aktionstaste, um in das Reich der Geister zu schlüpfen.

VON DER SPEKTRALEN ZUR MATERIELLEN WELT

Um von der spektralen in die materielle Welt zu gelangen:

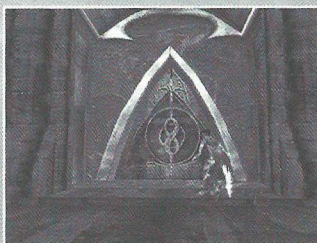
1. Stellen Sie zunächst sicher, dass Raziel bei bester Gesundheit ist und finden Sie ein Portal.
2. Stellen Sie Raziel in die Mitte dieses Portals,
3. klicken Sie auf das Ringmenü, um das Ringmenü zu öffnen,
4. markieren Sie das Sprung-Symbol und drücken Sie schließlich die Aktionstaste.

Solange Raziels Energiespirale nicht völlig gefüllt ist, bleibt das Sprung-Symbol deaktiviert. Raziel muss erst seine Gesundheit vollständig wiedererlangt haben (durch den Verzehr von Seelen und körperlosen Feinden in der Spektralwelt), bevor er das Portal benutzen kann.

ZEITREISEN

Möbius, der Zeitstromlenker – ein alter Zauberer mit der Gabe, die Zeit zu bändigen – konstruierte Zeitstromgeräte, um zahllose Reisen in die verschiedenen Zeitalter der Geschichte Nosgoths zu unternehmen.

Raziels Erfolg hängt wesentlich davon ab, die entsprechenden Räume zu finden bzw. zu betreten und sich in die verschiedenen Zeitalter katapultieren zu lassen, in denen sich sein Schicksal entscheidet.



DIE BEWOHNER VON NOSGOTH

SLUAGH

Diese feigen Aasfresser streifen in der spektralen Ebene umher, auf der Suche nach verlorenen Seelen, die in der Geisterwelt herumirren. Sie treten in der Regel im Rudel auf, um ihre Beute in die Enge zu treiben und zu überwältigen. Die kleineren Sluagh sind gerissen und weichen im Kampf häufig aus, ihre größeren Artgenossen hingegen sind schneller und aggressiv.

SCHÄTTEP

Seelenlose Wesen aus dem Schattenreich, die sich nach Belieben sowohl in der spektralen als auch in der materiellen Ebene aufhalten können. Sie sind eine leichte Beute, können Raziel aber zuweilen aus der Fassung bringen, weil sie die Lebensenergie der Becken und Reaver-Hindernisse stehlen. Raziel ist daher manchmal gezwungen, sie zu stellen, bevor er mit seinen eigentlichen Aufgaben fortfahren kann.

SKLAVEN

Diese alten, untoten Krieger haben die Aufgabe, bis in alle Ewigkeit über die uralten Heiligtümer von Nosgoth zu wachen und mögliche Eindringlinge zu vertreiben. Einige Sklaven stoßen Projektile aus, um Raziel damit zu treffen, doch im allgemeinen versuchen sie, immer auf Distanz zu bleiben. Nur wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen, greifen sie an. Manchmal führen diese Sklaven symbolische Schlüssel mit sich, die Raziel braucht, um fortzufahren.

VAMPIRE

Durch seine Reisen in die Vergangenheit findet Raziel heraus, dass die frühen Vampire von Nosgoth gnadenlos verfolgt und schließlich nahezu ausgerottet worden sind. Aus Gründen der Selbsterhaltung haben sich die überlebenden Vampire von der Welt zurückgezogen – bei seinen Streifzügen trifft Raziel daher nur noch wenige ihrer Art.

VAMPIRJÄGER

Sie sind die Söldner von Möbius' Vampirjäger-Armee. Schwertkämpfer sind langsamer als ihre übrigen Kameraden, dafür aber gefährlicher. Pikenträger agieren schnell, doch ihre Angriffe sind längst nicht so wirkungsvoll. Kanoniere richten aus der Entfernung fürchterliche Schäden an, verfügen im Nahkampf aber nur über beschränkte Fähigkeiten.

KAMPFHUNDE

Die Vampirjäger und ihre Nachkommen, die Dämonenjäger, setzen Kampfhunde ein, die sie mit furchterregenden Waffen ausgerüstet haben. Hunde wittern Raziel aus einer weit größeren Entfernung als die meisten anderen Gegner.

WACHPOSTEN

Diese Wächter, die häufig über Türöffnungen oder Bogengängen platziert sind, greifen jedes Lebewesen an, das versucht, die Schwelle zu überqueren. Ein einzelner Stoß eines Wachposten genügt, um Raziel in die Spektralebene zu befördern. Wachposten können nicht vernichtet, sondern mit Hilfe eines speziellen Projektils lediglich außer Gefecht gesetzt werden.

DÄMONEN

Die Dämonen, die Nosgoth heimsuchen, können nach Belieben von der Dämonenwelt in die materielle Ebene wechseln. Weil die spirituelle Gesundheit des Landes immer weiter abnimmt, werden die Grenzen zwischen den Ebenen immer schwächer und durchlässiger.

Dämonen können die unterschiedlichsten Formen annehmen und jede einzelne Spezies pflegt ihren eigenen, speziellen Angriffsstil. Raziel muss sich häufig mit Hinterhalten und unpassierbaren Hindernissen herumschlagen, die ihn zwingen zu kämpfen. Und weil Dämonen auch zwischen der materiellen und der spektralen Ebene hin und her wechseln können, verfolgen sie ihn häufig von einer Welt in die andere.

DÄMONENJÄGER

Nachdem die Vampirgefahr gebannt war, begann Möbius' Söldnerarmee, sich mit den Dämonen zu beschäftigen, die nun Nosgoth bedrohten. Diese Jäger sind geschickter und aggressiver als ihre Vorgänger.

Wie bei den Vampirjägern auch, ist der Schwertkämpfer zwar langsam, aber sehr gefährlich. Die Pikenträger sind schneller, aber nicht ganz so stark, und die Kanoniere treffen hervorragend aus der Distanz, sind dafür aber im Nahkampf kaum einzusetzen.

MUTANTEN

Diese degenerierten Wesen entwickelten sich in den Jahrzehnten nach Kains verhängnisvoller Entscheidung bei den Säulen. Sie humpeln auf einem deformierten Bein und greifen mit ihren verkümmerten Klauen an.

SERAFIM-KRIEGER

Die Serafim sind eine klösterliche Sekte von Kampfpriestern, die schon in Nosgoths Frühgeschichte durch ihren heiligen Krieg gegen die Vampire zur Legende wurden. Diese Serafim sind furchterregende Gegner, berühmt für ihre Rücksichtslosigkeit und ihre fanatische Hingabe an die gemeinsame Sache. Serafim-Krieger werden auf dem Schlachtfeld zuweilen von Zauberinnen unterstützt, die allerdings sofort fliehen, wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen.

DIE LEGIÖNEN DER UNTOTEN

Realisation

Amy Hennig

Produktion

Rosaura Sandoval

Leitender Produzent

Andrew Bennett

Leitender Programmierer

Marc David

Programmierer

Jason Bell

Scott Krotz

Hong Park

Audio-Programmierung

Patrick Den Bekker

PC-Programmierung

Patrick Den Bekker

Jurjen Katsman

Weitere Programmierung

Mikael Kalms

Alex Bartholomeus

Programmierungsassistent

Matt Smith

Leiter für Gestaltung

Riley Cooper

Richard "Underscore" Lemarchand

Gestaltung & Text

John Dumala

Samuel "Synner" Villanueva

Leiter Animation

James Guilford

Animation

Brandon Fernández

Terri "don'tmakemeslapyou" Selting

Jeff Wilcox

Leitender Künstler

Dan "TheMan" Cabuco

Leitung Environment Mesh

Aaron Keller

Cory "Bandicoot" Stockton

Environment Mesh

Jesse "Flyin' J" Johansen

Mark Meier

Casto Vocal

Erster Umgebungskünstler

Tim Linn

Textur & Beleuchtung

Jacob Wendler

Matthew Mocarski

Brian Morrisroe

Konzept

Daniel Cabuco

Kory Heinzen

James Guilford

Jacob Wendler

Matthew Mocarski

John Hood

Modellentwicklung Wesen & Figuren

James Guilford

Textur Wesen & Figuren

Assistenten Design/Kunst

Weitere Kunst

Programmierung Spezialeffekte

Spezialeffekt

Weitere Spezialeffekte

Skript für filmischen Handlungsablauf

Weitere Filmskripte

Ablauf

Dialog

Tonmeister

Besetzung

Off-Sprecher

Tonstudio

Bewegtbild

Leiter Audio-Vision

Brandon Fernández

Terri Selting

Jeff Wilcox

Daniel Cabuco

Kory Heinzen

Jennifer Fernández

Jeff "The Duk" Johnsrude

Scott Baker

Scott Krotz

Alberto "Showstopper" Forero

Richard Lemarchand

Aaron Keller

Cory Stockton

Daniel Cabuco

James Guilford

Brandon Fernández

Terri Selting

Jon Guilford

Jon Guilford

Aaron Keller

John Dumala

Richard Lemarchand

Samuel Villanueva

Cory Stockton

Amy Hennig

Amy Hennig

Paul Jenkins

Kurt Harland

Richard Lemarchand

Gordon Hunt

Kris Zimmerman

Raziel

Michael Bell

Kain

Simon Templeman

Moebius

Richard Doyle

Elder God

Tony Jay

Janos Audron

René Auberjonois

Vorador

Paul Lukather

Ariel

Anna Gunn

SMS

Salami Studios AP

GlyphX, Inc.

Greg Shaw

<i>Musikalische Gestaltung & Komposition</i>	Kurt Harland Jim Hedges
<i>Adaptive Audio-Programmierung</i>	Jim Hedges
<i>Geräuschkulisse</i>	Kurt Harland Greg Shaw
<i>Test-Manager</i>	Billy Mitchell
<i>Leitender Tester – Crystal Dynamics</i>	Jacob Rohrer
<i>Tester – Crystal Dynamics</i>	Brian Burke Christopher "Chappy" Pappalardo Christopher "Hippy" Butterfly Kip Ernst Gregg "ggg" Stephens Nick "capt.tripz" Glory Joseph "JoeKing" Greer Winston "Shinobi Skillz" Ishigo Mathew "matk" Kutaka Reid Manchester Mark Medeiros Joe "bazooie" Quadara Benny "Dioji" Ventura
<i>Vizepräsident Marketing – Eidos US</i>	Paul Baldwin
<i>Direktor Marketing – Eidos US</i>	Chip Blundell
<i>Produkt-Manager – Eidos US</i>	Matt Knoles
<i>Marketing- & Medien-Koordinator</i>	Randy Stukes
<i>PR-Manager</i>	Michelle Seebach
<i>PR-Koordinator</i>	Kjell Vistad
<i>Marketing-Illustrationen</i>	GlyphX, Inc.
<i>Handbuchgestaltung</i>	Hanshaw Ink & Image
<i>Verpackungsgestaltung</i>	Price Design Team
<i>Besonderen Dank an</i>	Nixxes Software Crystal Test John Kavanagh, Nick Earl, Rob Dyer, Mike McGarvey, Glen Schofield, Sam Player, Paul Reiche, Patrick Cowan, Sean O'Connor, Rita Fovenyess, Steve Goebel, Malachi Boyle, April Schilling, Andre Rodriguez, David Rhea, Robert Fitzpatrick, Brian Venturi, Christian Chatterjee, Suzanne Cooper ... und nicht zuletzt an unsere Freunde und Familien, die uns vermisst haben.

EIDOS GROSSBRITANNIEN

Produktion

Leitender Produzent

Direktor Entwicklung

Leiter Entwicklungsabteilung

Leiter Internationalisierung

Leiter Internationalisierungsabteilung

Kreativdienst

Leitender PR-Manager

PR-Manager

Produktleiter

Leitender Qualitätsbeauftragter

Assistenten Qualitätssicherung

Aufsicht Qualitätssicherung

Technik Qualitätssicherung

Aufsicht QS-Internationalisierung

QS-Internationalisierung

Koordinator Endkontrolle

Mastering

Kompatibilität

Patrick Cowan

Gary Moore

David Rose

Louise Fisher

Holly Andrews

Paul Motion

Flavia Timiani

Matthew Carter-Johnson

Andrew Cockell

Rob Evers

Amanda Holmes

Steve Starvis

Eva Whitlow

Catherine Betti

Chris Rowley

Ghulam Khan

Dave Pettit

Anthony Wicker

Keir Edmonds

Alex Lepoureau

Marco Vernetti

Jurgen Lottermoser

Maike Kohler

Iain Willows

Byung Kil

Adeline Chauveau

Arnaud Messenger

Benedetta Dionori

Jason Walker

Phil Spencer

Ray Mullen

Gordon Gram

EIDOS DEUTSCHLAND

Leiter Produkt/Marketing

Produkt-Manager

Leiter Gestaltung

PR-Manager

Leitender Qualitätsbeauftragter

Teste

Übersetzung

Audio

PR-Manager

BESONDEREN DANK AN

Lars Winkler

Lars Wittkuhn

Anusch Mahadjer

Theodossios Theodoridis

Ralf Bauer

Henrik Prinz

Textfarm: Thomas Schmidt, Rolf D. Busch

Hastings International Audio Network

Theodossios Theodoridis

Mr L. Who knows.

DIE HOTLINE RUFNUMMERN

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 täglich (auch an Wochenenden) von 10.00 Uhr bis 22.00 Uhr (außer an Feiertagen).

Online-Angebot:

Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:

<http://www.eidoshelpline.de>

Informationen über Eidos Interactive 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, welches Sie in folgendem Verzeichnis finden: C:\Windows\System\

Deutschland:

Spielerische Hotline: 0190 - 839 582 (DM 3,63 bzw. € 1,86 pro Minute)

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

Technische Hotline: 0190 - 839 572 (DM 3,63 bzw. € 1,86 pro Minute)

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

FAX-On-Demand-Server: 0190 - 771 885 (DM 2,42 bzw. € 1,24 pro Minute)

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

Österreich:

Spielerische Hotline: 0900 - 400 895 (ATS 24,79 bzw. € 1,80 pro Minute)

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

Technische Hotline: 0900 - 400 894 (ATS 24,79 bzw. € 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 (SFR 4,23 pro Minute)

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

Technische Hotline: 0900 - 009 480 (SFR 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 diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

Soul Reaver 2 © 2001 Crystal Dynamics, Inc. Published 2001 by Eidos Interactive Limited.

All Rights Reserved.



ΠΟΤΙΖΕΠ

ποτίζεν

A grayscale, high-contrast image of a person's face, heavily shadowed and distorted, appearing as if seen through a textured or warped surface. The image is overlaid with a grid of horizontal lines.

ΠΟΤΙΖΕΠ

DEUTSCH



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

Soul Reaver 2 © 2001 Crystal Dynamics, Inc. 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.