

Diese Testversion ermöglicht es dir, 15 Minuten lang zu spielen. Während der letzten 30 Sekunden der Testversion erscheint in der oberen rechten Ecke des Bildschirms ein Timer.

Während des Zeitlimits kannst du zwischen den verfügbaren Quests wechseln.

Verfügbare Quests

Erkunde die nördlichen Regionen



Monsterjagd im Osten



Monsterjagd im Westen



Spielerlaufbahnen

Bogenschütze



Kämpfer



Dieb



Questübersicht

Außenposten der Grenzwache

Du erwachst als Sklave ohne Gedächtnis in einer Ausgrabungsstätte inmitten uralter Ruinen. Es beginnt eine waghalsige Flucht und ein seltsames Wesen, Vasall genannt, tritt in deine Dienste. Von einem Lagersoldaten erhältst du den Rat, dich nach Melve zu begeben, ein Dorf, das kürzlich vom Drachen angegriffen wurde. In der Hoffnung, deine Erinnerungen wiederzuerlangen, machst du dich auf den Weg.

Vernworth East - Towards Melve

Monsterjagd im Osten

Vernworth West - Towards Dorf Harve

Monsterjagd im Westen

Die Wahrheit ist ans Licht gekommen: Du bist der Erweckte.

Derjenige, der dazu bestimmt ist, als Souverän den Thron zu besteigen. Doch kaum sind deine Erinnerungen zurück, wirst du von der Grenzwache festgenommen und zusammen mit deinem treuen Vasallen nach Vernworth gebracht. Dort findest du in Hauptmann Brant einen Verbündeten, der dich um Hilfe bei der Beseitigung von Monstern in der Nähe der Hauptstadt bittet.



“PS” is a registered trademark or trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



Vasallen

Du wirst auf deiner Reise von Vasallen, geheimnisvollen Wesen, die dich im Kampf unterstützen und dir bei deinen Abenteuern den Weg zeigen, begleitet.

Vasallenbefehle

- ✿ Mit dem Steuerkreuz kannst du deinen Vasallen Befehle erteilen.
- ✿ Los: Mit Abstand zum Erweckten kämpfen/Weg zu Quests zeigen
- ✿ Zu mir: Näher am Erweckten kämpfen/Beim Erweckten versammeln
- ✿ Halt: Kämpfe meiden, aber dennoch Unterstützung leisten/Die aktuelle Position halten
- ✿ Hilfe: Heilung und Unterstützungsaktionen priorisieren

Vasallen-Guide

Wenn du einen vorrangigen Auftrag festlegst, werden Vasallen in deiner Gruppe, die relevante Informationen besitzen, anbieten, dich zu deinem Ziel zu führen. Wenn dein Vasall fragt, ob er dir den Weg zeigen oder dich unterstützen soll, kannst du den Befehl „LOS“ benutzen, damit der Vasall entsprechend handelt.



Vasallen wiederbeleben

Vasallen werden bewegungsunfähig, wenn ihre Gesundheit auf 0 sinkt, und können sich nicht ohne Hilfe von der Stelle, an der sie gefallen sind, rühren. Wenn du deinen Vasallen über längere Zeit in unbeweglichem Zustand verbleiben lässt, ist er verloren und wird aus deiner Gruppe entfernt. Der Erweckte kann versuchen, einen Vasallen wiederzubeleben, indem er sich ihm nähert und ihn berührt.

Wenn dein Hauptvasall verloren ist, musst du bloß einen Riftstein berühren, um ihn an deine Seite zurückzuholen.



Laufbahn

Jede Laufbahn verfügt über einen eigenen Kampfstil



Bogenschütze

Der Bogenschütze ist auf Fernkampfangriffe mit Pfeil und Bogen spezialisiert.

Dein Bogen übernimmt automatisch das Zielen für dich, du kannst aber „Ruhiger Schuss“ benutzen, um wie in einem Third-Person-Shooter zu zielen.



Kämpfer

Der Kämpfer besticht im Nahkampf und besitzt Schwert und Schild.

Bahne dir einen Weg durch die Gegner und führe mächtige Hiebe aus, während du dich selbst und deine Verbündeten mit Schilden schützt.



Dieb

Der Dieb greift mit tödlicher Geschwindigkeit an und führt mit seinen Dolchen schnelle Stiche aus, besitzt jedoch auch eine herausragende Beweglichkeit.

Er bringt sich mit Flinkschritt nach Angriffen schnell wieder in Sicherheit, nutzt Gelegenheiten, um sich an seine Gegner zu haften, und verursacht großen Schaden.

Waffenfähigkeiten

Waffenfertigkeiten sind mächtige Fähigkeiten, deren Einsatz Ausdauer benötigt.

Um eine Waffenfertigkeit zu nutzen, halte **L1** gedrückt und drücke **□**, **△**, **○**, oder **×**.



“PS” is a registered trademark or trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



Steuerung

Karte (Touchpad) | **Pause-Menü** (Share Button)

R2 Greifen/Loslass.
R1 Laufbahn-Aktion

Grundhaltung/Kampfbereit (L2)
Waffenfertigkeit (L1)

Vasallenbefehle

- Los! (D-pad)
- Zu mir! (D-pad)
- Halt! (D-pad)
- Hilfe! (D-pad)

Gesundheit wiederherstellen (L1 + D-pad)

Ausdauer wiederherstellen (L1 + D-pad)

Laterne an/aus (L1 + D-pad)

Zum Ggst.-Menü (L1 + D-pad)

Bewegen (L3)
Kamera bewegen (R3)

Sprinten (L3)
Kamera zurücksetzen (R3)

Starker Angriff (Triangle)
Leichter Angriff (Square)
Untersuchen/Sprinten (Circle)
Springen (X)

L1 + Triangle Waffenfertigkeit 2
L1 + Square Waffenfertigkeit 1
L1 + Circle Waffenfertigkeit 4
L1 + X Waffenfertigkeit 3

Hafte dich an größere Gegner

Du kannst dich an größere Feinde klammern, indem du sie in der Luft berührst, während du **R2** gedrückt hältst. Zusätzlich kann Sprinten, bevor du springst und dich an einen Feind klammerst, ihn aus dem Gleichgewicht bringen. Du kannst einen Gegner auch ergreifen, während du stehst, indem du ihn berührst, während du **R2** drückst. Sobald du einen Gegner ergriffen hast, kannst du ihn stoßen oder heranziehen, um seine Aufmerksamkeit auf dich zu ziehen oder ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen.



Zeitverlauf/Benutzung der Laterne

Der Lauf der Zeit stoppt niemals in dieser Welt, und Morgen, Mittag, Abend und Nacht läuten Veränderungen in der Umwelt ein, die ihre eigenen Herausforderungen darstellen. Bei Einbruch der Nacht kannst du bloß den Boden vor deinen Füßen sehen und die Dunkelheit ruft furchterregende Monster auf den Plan, die man bei Tag nicht sieht. Erkunde die Wildnis nach Sonnenuntergang auf eigene Gefahr und mit Laterne.

L1 + D-pad Laterne an/aus

Spezielle Laufbahn-Aktionen

Verteidigen: Halte deinen Schild hoch und blocke frontale Angriffe. Wird mit **R1** aktiviert.

Ruhiger Schuss: Hebe den Bogen und ziele für genauere Schüsse. Drücke und halte **R1**, um zu zielen, und lasse die Taste zum Schießen los.

Flinkschritt: Nimm eine tiefere Haltung ein und bewege dich schnell. Mit **R1** aktivieren und mit dem **D-pad** Richtung ändern.