



Games
for Windows®

Risen™



HANDBUCH



Uses FMOD Ex Sound System. © 1994-2009 by Firelight Technologies, Pty, Ltd. Used under license.

Uses NVIDIA PhysX engine © 2002-2009 by NVIDIA Technologies. All rights reserved.

Uses Bink Video Technology. © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

Portions of this software utilize SpeedTree® RT technology (©2009 Interactive Data Visualization, Inc.).

SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.

This product is powered by EMotion FX 3.6 - Character Animation System;

©Copyright 2001-2009 Mystic Game Development. All rights reserved worldwide. www.emotionfx.com
risen.deepsilver.com

Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows" und das Windows Vista Startflächen-Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

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

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. Das PEGI-System umfasst zwei Kennzeichnungen und ermöglicht Eltern und Erziehungsberechtigten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Der zweite Teil umfasst Symbole, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: www.pegi.info und www.pegionline.eu

EINFÜHRUNG

Der Himmel verdunkelt sich und der Wind reißt an den Läden der Fenster. Die Menschen verschanzen sich in ihren Häusern. Ein Sturm zieht auf, den die Welt noch nicht gesehen hat. Die Erde erzittert und uralte Tempel erheben sich. Mit ihnen bahnen sich unbekannte Wesen ihren Weg an die Oberfläche.

Windhosen und Taifune toben über dem Meer, Feuerstürme wüten auf dem Land und tausende Leben fallen den Mächten aus längst vergangenen Tagen zum Opfer. Eine dunkle Zeit ist angebrochen, und die Hoffnung schwindet mit jeder Stunde, denn die Götter haben die Welt verlassen. Die Menschen sind auf sich allein gestellt, als die *Dunkle Welle* über sie hereinbricht.

Nur wenige Enklaven der Menschheit sind bisher vom Unheil verschont geblieben. Die Vulkaninsel, auf der du als Schiffbrüchiger angespült wirst, ist eine davon. Denn eine unbekannte Macht scheint das Eiland vor dem Schlimmsten zu bewahren. Ihr Schutz wird jedoch schwächer ...

Wirst du einen Weg finden, ihren Untergang zu verhindern? Und was hat es mit den Tempeln und den fremden Mächten auf sich?

Wirst du dich der strengen Inquisition anschließen und als Ordenskrieger das Geheimnis der Tempel lüften oder gehst du zu den rebellischen Banditen, die sich in den Sumpf zurückgezogen haben? Vielleicht wirst du auch versuchen, dich den Magiern in der Vulkanfestung anzuschließen, um in die Geheimnisse der Magie eingeweiht zu werden ...

Die lebendige Welt von *Risen* hält dir alle Freiheiten und Möglichkeiten offen. Fast jede Situation kannst du auf verschiedene Arten lösen. In diesem Rollenspiel-Abenteuer erwarten dich sowohl neue Freunde als auch bössartige Kreaturen, verborgene Schätze und Reichtum, gefährliche Fallen und Rätsel sowie unerwartete Wendungen, Legenden und Geheimnisse.

Es liegt in deiner Hand, welchen Weg du einschlägst und wie du das Schicksal der Insel und ihrer Bewohner verändern wirst.

Die Insel liegt vor dir. Das Abenteuer erwartet dich ...

Dein-LARP-Shop.de

Polsterwaffen - Schilder - Gewandung - Rüstzeug - u.v.m.

Forgotten Dreams

...Dein Shop für Mittelalter, Fantasy und Live-Rollenspiel



RISEN

INHALT

EINFÜHRUNG	3
VOR DEM START	
INSTALLATION & AKTIVIERUNG	8
Installation	8
Spiel starten	8
Deinstallation	9
Was tun, wenn	9
HAUPTMENÜ	12
Fortsetzen	12
Spiel	12
Einstellungen	13
Mitwirkende	15
Beenden	15
SPIELSTEUERUNG	
WICHTIGE BEFEHLE	16
Aktionstaste	16
Bewegen	16
Kampfmodus	16
Inventar	17
Tagebuch	17
Karte	17
Charakterschirm	17
DER CHARAKTERSCHIRM	18
Ausrüstung	18
Waffen	19
Rüstungen & Helme	20
Schmuck	20
CHARAKTEREIGENSCHAFTEN	20
Attribute	21
Schutz	22

FERTIGKEITEN	22
Kampf	22
Kristallmagie	23
Herstellung	24
Runenmagie	25
Diebeskunst	25
DAS INTERFACE	27
Waffen	27
Lebensenergie & Mana	27
Schnelleiste	27
Kompass	27
AKTIONEN	28
Handel treiben	28
Klettern	28
Fackeln	29
Schleichen	29
Schlafen	29
Braten & Kochen	30
Tränke brauen	30
Spruchrollen herstellen	31
Schmieden	31
Teleportsteine	31
Schätze	32
Ambientobjekte	32
DAS TAGEBUCH	34
Quests	34
Karten	35
DIE FRAKTIONEN	38
Die Inquisition	38
Die Banditen	39
Die Magier der Vulkanfestung	40
DIE HAUPTCHARAKTERE	42
Inquisitor Mendoza	42
Kommandant Carlos	42

Meister Ignatius	42
Don Esteban	43
Patty Stahlbart	43
Eldric der Druiden	43
BESTIARIUM	44
Seegeier	44
Stachelratte	44
Keiler	45
Grabmotte	45
Krallenfalter	45
Wolf	46
Gnom	46
Skelett	47
Donnerechse	47
KRÄUTER & PFLANZEN	48
ERSTE SCHRITTE	50
GAMEPLAY-FAQ	58
CREDITS	62
BESONDEREN DANK AN	66
DANKSAGUNG AN DIE FANS	68
SUPPORT / HOTLINE	72
KUNDENSERVICE / BESTELHOTLINE	75
ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN	76

VOR DEM START

INSTALLATION & AKTIVIERUNG

INSTALLATION

Lege die *Risen*-DVD-ROM in dein DVD-Laufwerk ein. Falls die Autostart-Option deines Laufwerks aktiviert ist, startet das Setup-Programm automatisch. Andernfalls musst du das Installationsprogramm manuell starten. Doppelklicke hierzu auf das Arbeitsplatz-Symbol auf dem Desktop und anschließend auf das Symbol für dein DVD-Laufwerk. Doppelklicke dann auf die Datei Autostarter.exe. Daraufhin öffnet sich das Startmenü der DVD. Klicke hier auf die Schaltfläche Installieren und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um *Risen* auf deinem Computer zu installieren.

SPIEL STARTEN

Von DVD aus

Nachdem du die *Risen*-DVD-ROM in dein DVD-Laufwerk eingelegt hast, öffnet sich das Startmenü der DVD. Klicken hier auf die Schaltfläche Spielen, um *Risen* von DVD zu starten.

Vom Desktop oder dem Programme-Menü aus

Falls die *Risen*-DVD-ROM bereits in dein DVD-Laufwerk eingelegt ist, sich das Startmenü der DVD jedoch nicht automatisch öffnet, kannst du *Risen* auch manuell starten. Klicke hierzu im Start-Menü auf deinem Desktop auf Programme und dann auf *Risen*. Wähle hier die Option Spielen aus. Falls du bei der Installation des Spiels eine Verknüpfung auf dem Desktop angelegt hast, kannst du das Spiel auch durch einen Doppelklick auf das *Risen*-Symbol auf dem Bildschirm starten.

Jugendschutz

Der Jugendschutz bei Games for Windows – LIVE und die Windows Vista® Jugendschutzeinstellungen ergänzen sich. Eltern können bestimmen, wer auf Inhalte für Erwachsene zugreifen darf. Mit dem LIVE-Dienst können Sie entscheiden, mit wem und auf welche Weise ihre Familie im Internet kommuniziert. Sie können auch bestimmen, wie lange gespielt werden kann. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.gamesforwindows.com/familysettings.

DEINSTALLATION

Du kannst *Risen* später jederzeit wieder deinstallieren. Klicke hierzu im Start-Menü auf den Punkt Programme, danach auf *Risen* und wähle die Option *Risen* deinstallieren. Beachte bitte, dass die Deinstallation des Spiels über das Programme-Menü unter Windows Vista mit eingeschalteter Benutzerkontensteuerung nicht bzw. nur in Einzelfällen funktioniert. In diesem Fall wird empfohlen, *Risen* über die Option Programme und Funktionen in der Windows-Systemsteuerung von deinem Computer zu entfernen.

WAS TUN, WENN ...

... sich das Spiel nicht installieren lässt?

Überprüfe, ob dein Computer den Mindestsystemanforderungen von *Risen* entspricht. Sollte die *Risen*-DVD-ROM von deinem DVD-Laufwerk nicht gelesen werden können, wende dich bitte an die Deep Silver-Hotline.

... das Spiel nicht startet oder abstürzt?

- a) Überprüfe, ob dein Computer den Mindestsystemanforderungen von *Risen* entspricht.
- b) Überprüfe die Konfiguration deines Computers: Die Treiber, insbesondere die Grafiktreiber, müssen auf dem neuesten Stand sein. Auf der Internet-Homepage des Herstellers deiner Grafikkarte findest du die aktuellsten Grafiktreiber. Nach dem Treiber-Update solltest du zudem unbedingt die aktuellste Version von DirectX® neu installieren.
- c) Stell sicher, dass die neueste Version von DirectX® auf deinem Computer installiert ist. Die jeweils aktuellste Version von DirectX® kannst du im Internet unter directx.microsoft.com herunterladen. Häufig findet man neue Versionen von DirectX® auch auf den Cover-CDs von Spielzeitschriften.
- d) Überprüfe, ob DirectX® auf deinem Computer problemlos ausgeführt wird. Öffne dazu das Windows-Startmenü mit einem Klick auf die Schaltfläche Start und klicke dann auf Ausführen.

Gib in dem daraufhin erscheinenden Fenster den Befehl *dxdiag* ein und bestätige mit der Eingabetaste. Mit diesem Diagnosewerkzeug findest du heraus, ob dein Computer DirectX®-kompatibel ist bzw. ob Probleme mit dieser Software auftreten.

... das Spiel ruckelt?

Die enorm umfangreiche und grafisch sehr detaillierte Spielwelt von *Risen* stellt recht hohe Anforderungen an deine Computerhardware. Wähle im Hauptmenü den Punkt Einstellungen aus und verwende das System-Menü, um die Leistung des Spiels nach und nach soweit zu drosseln, bis *Risen* »flüssig« läuft. Du kannst z. B. die Texturqualität, die Schattendetails und die Effektqualität verringern, was für ältere PCs generell empfohlen wird.

FREE TO PLAY MMORPG

Runes of Magic

CHAPTER II

The Elven Prophecy

www.RunesofMagic.com

(c) "Radiant Arcane" is the copyright and trademark of RuneWaker Entertainment Corp.. All rights reserved. (c) "Runes of Magic" published by Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved.

HAUPTMENÜ

Nach dem Spielstart gelangst du automatisch ins Hauptmenü von *Risen*. Hier kannst du entscheiden, ob du ein neues Abenteuer beginnen, ein altes fortsetzen oder den aktuellen Spielstand speichern möchtest. Zudem hast du hier die Möglichkeit, das Spiel in punkto Steuerung, Grafik, Ton/Musik und Systemleistung deinen besonderen Vorlieben anzupassen.



FORTSETZEN

Wenn du auf die Schaltfläche *Fortsetzen* klickst, wird der zuletzt von dir gespeicherte Spielstand geladen.

Spiel

Unter diesem Menüpunkt hast du die Möglichkeit, ein neues Spiel zu starten sowie einen Spielstand zu laden oder zu speichern. Du kannst einen Spielstand auf Wunsch auch unter einer selbst ausgewählten Bezeichnung sichern. Außerdem findest du hier einen Überblick über die Erfolge, die *Risen* zu bieten hat.



Erfolge

Für das Erledigen bestimmter Quests, das Eliminieren einer gewissen Anzahl Gegner, das Erlernen spezieller Fertigkeiten und eine ganze Reihe anderer Dinge erhältst du in *Risen* Erfolgspunkte. Je nachdem, wie schwierig es ist, einen Erfolg zu erringen, variiert die Zahl der Erfolgspunkte zwischen 10

und 50. Alles in allem gibt es in *Risen* fünfzig Erfolge mit insgesamt 1.000 Erfolgspunkten. Einen Überblick über die bereits erlangten und verfügbaren Erfolge erhältst du unter diesem Menüpunkt. Beachte bitte, dass einige

Erfolge erst im Laufe des Spiels freigeschaltet werden, um vorab nichts über die Handlung zu verraten!

EINSTELLUNGEN

Hier hast du die Möglichkeit, jeden Aspekt des Spiels deinen eigenen Bedürfnissen anzupassen.

Bild

In diesem Menü kannst du deine Grafikkarte und die Bildauflösung auswählen, in der du *Risen* spielen möchtest. Zudem hast du hier die Möglichkeit, mit den Schiebereglern die Helligkeit und den Farbkontrast der Grafik zu regulieren.

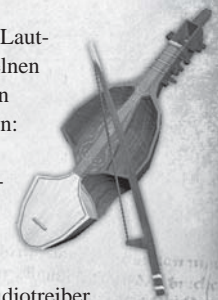


Tipp Falls du einen älteren Computer hast oder das Spiel ruckelt, empfiehlt sich eine geringere Bildschirmauflösung mit niedrigerer Hertzfrequenz, um zwar mit weniger grafischen Details, dafür aber »flüssig« zu spielen!



Ton

Hier kannst du die Lautstärke für die einzelnen Soundkomponenten des Spiels einstellen: Sprache, Musik, Effekte und Hintergrundgeräusche. Zudem lässt sich mit dem Punkt *Wiedergabe* der Audiotreiber auswählen, mit dem du das Spiel wiedergeben möchtest. Empfohlen wird die Einstellung *Hardware*.



Eingabe

Über dieses Scroll-down-Menü kannst du die Steuerung des Spiels deinen eigenen Vorlieben angleichen, falls du mit der voreingestellten Steuerung nicht einverstanden bist. Generell wird empfohlen, *Risen* mit Tastatur und Maus zu spielen. Nähere Informationen hierzu findest du im Abschnitt SPIELSTEUERUNG weiter hinten in diesem Handbuch.



Spieloptionen

Die *Spieloptionen* erlauben dir, den Schwierigkeitsgrad festzulegen, die Y-Achse der Maus zu invertieren und auszuwählen, ob die Dialoge des Spiels mit Untertiteln versehen sein sollen oder nicht. Zudem kannst du hier festlegen, ob dir der Tutorialtext angezeigt werden und das Spiel dich darüber informieren soll, wenn du einen Erfolg erringst.

Leistung

Dieser Menüpunkt erlaubt es dir, die grafischen Details von *Risen* an die Leistung deines Computersystems anzupassen, um ein »flüssiges« Spielgeschehen zu gewährleisten. Je höher die Einstellungen für Texturqualität, Schattendetails, Effektivität, etc. sind, desto mehr Rechenleistung ist erforderlich. Sollte das Spiel ruckeln oder stocken, empfiehlt es sich, die Leistungsoptionen zu reduzieren, um zwar mit weniger grafischen Details, dafür aber »flüssig« zu spielen!



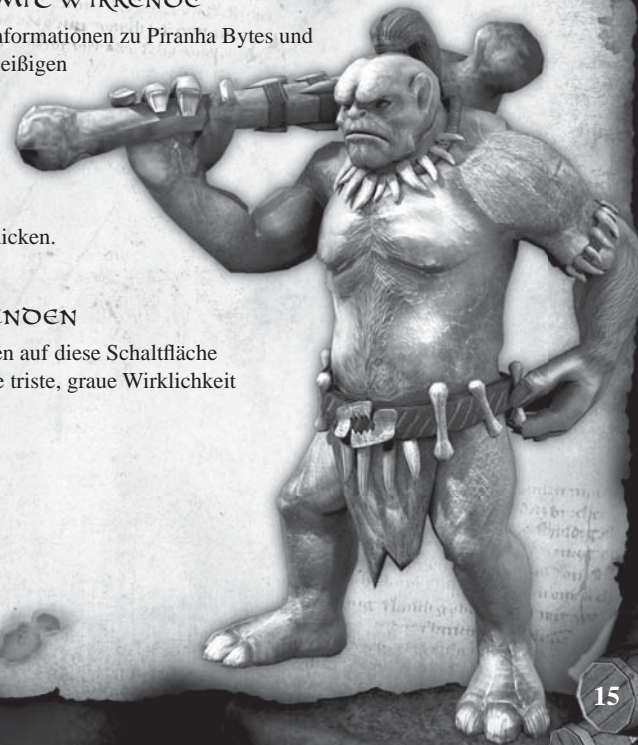
MITWIRKENDE

Hier findest du Informationen zu Piranha Bytes und all den anderen fleißigen Leuten, die Jahre ihres Lebens geopfert haben, um dich auf dieses Abenteuer zu schicken.

BEENDEN

Durch das Klicken auf diese Schaltfläche gelangst du in die triste, graue Wirklichkeit zurück.

Tipp Voreingestellt ist der »normale« Schwierigkeitsgrad. Falls du feststellst, dass du dennoch Mühe hast, die Gegner zu bezwingen, kannst du jederzeit zu »leicht« wechseln. Den Schwierigkeitsgrad »schwer« sollte man hingegen nur wählen, wenn man bereits Erfahrung mit Spielen wie *Risen* besitzt!



SPIELSTEUERUNG

Die Steuerung von *Risen* ist frei konfigurierbar und kann über den Menüpunkt *Einstellungen* → *Eingabe* ganz den eigenen Wünschen angepasst werden. Folgende Befehle sind dabei von besonders großer Bedeutung.

WICHTIGE BEFEHLE

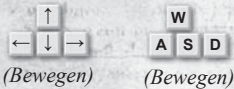
AKTIONSTASTE

Linke Maustaste

Sobald du etwas im Blick hast und der Name/die Bezeichnung einer Person, eines Gegners oder eines Gegenstands erscheint, kannst du damit interagieren. Drücke dann die Aktionstaste, um die gewünschte Handlung auszuführen, zum Beispiel mit jemandem sprechen, einen Gegenstand aufnehmen, eine Tür öffnen, sich in ein Bett legen, Fleisch über einem Feuer braten, im Kampf zuschlagen oder blocken, etc.

BEWEGEN

Die Bewegungstasten sind doppelt vergeben:



Um zwischen Laufen (Standard) und Gehen umzuschalten, halte die Taste gedrückt.

Mit der kannst du springen.

Bitte einfügen als neuen Punkt: Durch Drücken der Taste hast du die Möglichkeit zu schleichen.

KAMPFMODUS

Mittlere Maustaste
(Kampfmodus aktivieren)

Siehst du dich einem Gegner gegenüber, drücke die mittlere Maustaste, um deine Waffe zu ziehen und drücke die Aktionstaste in Kombination mit den Bewegungstasten Vor, Links und Rechts, um Einzelschläge oder Kombos auszuführen. Falls du über ein Schild verfügst, kannst du gegnerische Attacken mit der rechten Maustaste abblocken. Mit den Tasten **1** und **2** schaltest du zudem zwischen deiner Nah- und deiner Fernkampfwaffe um (sofern vorhanden). Beachte, dass die meisten Aktionen (Sprechen, Nehmen, etc.) im Kampfmodus nicht zur Verfügung stehen!

INVENTAR

Durch Drücken der I-Taste gelangst du in dein Inventar. Hier siehst du, was du derzeit alles bei dir trägst, eingeteilt in eine Reihe von Fächern für jede Art von Gegenstand (Waffen, Alchemie, Magie, Schriftstücke, etc.). Um einen Zauber zu wirken, klicke auf das jeweilige Item im Inventar und visiere dann dein Ziel an. Falls du eine andere Waffe oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand anlegen möchtest, kannst du dies über das Charaktermenü (drücke hierfür die C-Taste).

TAGEBUCH

Im Tagebuch sind sämtliche ungelösten Aufgaben zu sehen, die du momentan angenommen hast, ebenso wie alle bereits erledigten Quests. Falls du beim Lösen einer Aufgabe einmal nicht weiter kommst, wirf einen Blick ins Tagebuch, wo die wichtigsten Informationen zu den jeweiligen Quests zusammengefasst sind. Weitere Informationen zum Tagebuch und all seinen Funktionen findest du im Abschnitt »Das Tagebuch« weiter hinten in diesem Handbuch.

KARTE

Drücke im Spiel die M-Taste, um die Weltkarte und ggf. die Regional- und Questkarte aufzurufen (falls in dem Gebiet, in dem du dich gerade aufhältst, verfügbar). Die Weltkarte hilft dir dabei, dich im Groben auf der Vulkaninsel zu orientieren; die Regionalkarte verschafft dir einen detaillierten Überblick über einige wichtige Orte, wie z. B. das Banditenlager, die Hafenstadt oder größere Dungeons; und auf der Questkarte sind die für das Lösen einer Aufgabe relevanten Personen verzeichnet.

CHARAKTERSCHIRM

Der Charakterschirm verschafft dir einen Überblick über all deine Attribute und Fertigkeiten. Zudem hast du über diesen Schirm Zugriff auf dein Inventar und kannst Waffen, Schilde, Ringe und andere Ausrüstungsgegenstände anlegen. Nähere Informationen hierzu findest du im Abschnitt »Der Charakterschirm« weiter hinten in diesem Handbuch.



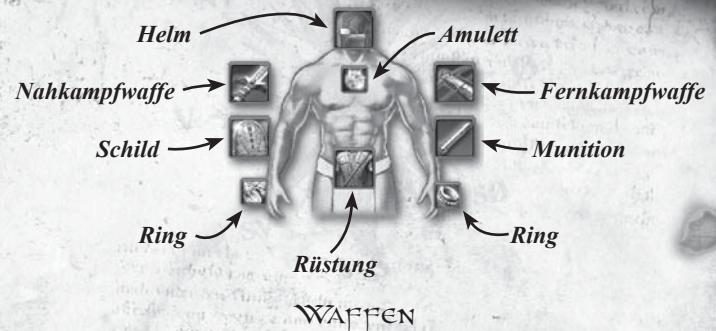
DER CHARAKTERSCHIRM

Drücke im Spiel die Taste »C«, um den Charakterschirm aufzurufen und dir deine aktuelle Ausrüstung anzusehen. Hier kannst du u. a. andere Waffen, Rüstungen und Schmuckstücke anlegen.

Hinweis Levelaufstieg

Für jeden Gegner, den du bezwingst, und jede Aufgabe, die du erfolgreich löst, erhältst du Erfahrung. Sobald du ein gewisses Maß an Erfahrung gesammelt hast, steigst du ins nächst höhere Level auf, was bedeutet, dass deine maximale Lebensenergie automatisch zunimmt. Zudem beschert dir jeder Levelaufstieg ein gewisses Maß an Lernpunkten, die du dann in den Erwerb oder Ausbau deiner Attribute und Fertigkeiten investieren kannst.

AUSRÜSTUNG



Es gibt zwei Arten von Waffen: Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen.

Nahkampfwaffen

Du kannst immer nur eine Nahkampfwaffe zur selben Zeit nutzen. Während Banditen mit Schwertern und Äxten kämpfen und beim Schwertkampf zudem die Möglichkeit haben, einen Schild zur Hand zu nehmen, um feindliche Angriffe abzuwehren, brauchen Stabkämpfer zum Führen ihres Stocks beide Hände. Man blockt, indem man im Kampf die rechte Maustaste drückt. Allerdings kann man nicht gleichzeitig blocken und zuschlagen!

Hinweis Kombos - Je erfahrener du in einer Waffentechnik bist, desto bessere Angriffe stehen dir zur Verfügung. Zudem kannst du mehrere verschiedene Attacks zu Kombos zusammenfügen, um rasch hintereinander zwei-, drei- oder viermal zuzuschlagen. Durch das Drücken der Richtungstasten wechselt man überdies zwischen den Schlagvarianten. Es empfiehlt sich, nicht immer dieselbe Taktik anzuwenden, da unterschiedliche Gegner anders auf deine Angriffe reagieren.

Fernkampfwaffen

Mit Bögen und Armbrüsten kannst du weiter entfernte Gegner ins Visier nehmen, um Schaden zu verursachen, bevor du zum Nahkampf übergehst. Für Fernwaffen benötigt man Bolzen bzw. Pfeile, die man bei Händlern kaufen kann. Auch eliminierte Gegner tragen zuweilen Geschosse bei sich.

Tipp Wenn du bei angelegter und kampfbereiter Armbrust die rechte Maustaste drückst, erscheint ein Fadenkreuz, mit dem du dein Ziel besser ins Visier nehmen kannst! Überdies fliegen Armbrustbolzen in gerader Linie, während Pfeile einen Bogen beschreiben!

RÜSTUNGEN & HELME

Neben verschiedenen Nah- und Fernwaffen wie Schwertern, Stäben oder Bögen stehen dir in *Risen* ebenfalls diverse Schilde, Rüstungen, Helme sowie Schmuck zur Verfügung. Jeder Gegenstand verfügt über unterschiedliche Werte, die deine Attribute oder Fertigkeiten steigern. Während man an gewöhnliche Waffen und Schilde vergleichsweise einfach herankommt, indem man sie beispielsweise eliminierten Feinden abnimmt, ist an Rüstungen nur schwierig heranzukommen. In erster Linie ist es der Anführer der Fraktion, für die du dich entscheidest, der dir für einen üppigen Batzen Goldstücke schwere Rüstungen überlässt; leichtere Rüstungen und Helme werden überdies auch von manchen Händlern angeboten.

Tipp Rüstungen und Schilde bieten unterschiedlich guten Schutz vor verschiedenen feindlichen Angriffen wie z. B. Klingen, Hieb Waffen, Stichwaffen, Feuer oder Magie. Je höher der Rüstungswert, desto besser bist du gegen Schaden durch die entsprechenden Attacken gefeit.

Schmuck

Mit Amuletten und Ringen lassen sich deine Attribute und Fertigkeiten steigern. Du kannst zwei Ringe und ein Amulett tragen. Schmuck findest du u. a. bei erlegten Gegnern, in Truhen oder bei Händlern. Als Goldschmied kannst du übrigens auch selbst magische Amulette und Ringe anfertigen!

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Dein Charakter zeichnet sich durch bestimmte Attribute und Fertigkeiten aus, die sich im Laufe des Spiels verbessern bzw. erlernen lassen. Unter Attributen versteht man körperliche Eigenschaften wie z. B. Stärke und Geschicklichkeit, während Dinge wie Taschendiebstahl oder Schleichen in die Kategorie »Fertigkeiten« fallen.

ATTRIBUTE

Das Attributsfeld des Charakterschirms verschafft dir einen Überblick über deine körperlichen Fähigkeiten. Zudem siehst du hier deine Fraktionszugehörigkeit.

Stufe: Die Stufe zeigt dir, wie erfahren du bist.



Stärke

Hohe Stärke ermöglicht es dir, bessere Waffen zu benutzen. Außerdem verursachst du im Nahkampf mehr Schaden. Zudem musst du eine gewisse Mindeststärke besitzen, um bestimmte Waffen benutzen zu können.



Geschicklichkeit

Hohe Geschicklichkeit ermöglicht es dir, bessere Bögen zu benutzen. Außerdem verursachst du im Fernkampf mehr Schaden.



Weisheit

Weisheit benötigst du für das Verstehen magischer Siegel.



Mana

Dein aktuelles Mana. Dein Mana zeigt dir, wie viel magische Kraft du im Moment besitzt.



Lebensenergie

Deine aktuelle Lebensenergie. Deine Lebensenergie zeigt dir, wie gesund du derzeit bist.



Lernpunkte

Deine aktuellen Lernpunkte. Lernpunkte brauchst du, um deine Attribute zu steigern und neue Fertigkeiten zu erlernen.

Tipp Im Laufe des Spiels stößt du auf Buchständer, Tränke, Kräuter und Schrifttafeln, mit denen sich deine Attribute und Fertigkeiten steigern lassen. Während Buchständer und Schrifttafeln deine Weisheit dauerhaft erhöhen, wirkt sich die Ogerwurzel z. B. positiv auf deine Stärke aus. Da Lehrer deine Attribute und Fertigkeiten (im »Tausch« gegen Lernpunkte) immer nur bis zu einer gewissen Höhe steigern können, empfiehlt es sich allerdings, erst auf Tränke und Kräuter zurückzugreifen, wenn dir niemand mehr etwas beibringen kann!

Schutz

In diesem Feld des Charakterschirms siehst du, wie gut du gegen bestimmte Waffentypen gewappnet bist.



Schutz vor Klingen

Dein Schutzwert gegen die meisten Klingenwaffen und Monster.



Schutz vor Hieb Waffen

Dein Schutzwert gegen stumpfe Nahkampfwaffen.



Schutz vor Stichwaffen

Dein Schutzwert vor Stichwaffen und Fernkampfwaffen.



Schutz vor Feuer

Dein Schutzwert gegen magische Feuerattacken.



Schutz vor Eis

Dein Schutzwert gegen magische Frostattacken.



Schutz vor Magie

Dein Schutzwert gegen magische Geschosse.

FERTIGKEITEN

Unter Fertigkeiten versteht man Dinge, die du von Lehrern erlernen kannst.

KAMPF

Hier siehst du, welche Kampfmethoden du beherrschst. Alle Kampffertigkeiten sind in zehn Stufen steigerbar. Ein guter Kämpfer zu sein, ist unabdingbar zum Überleben, weshalb du zumindest in einer Kampftechnik wahre Meisterschaft erlangen solltest! Je besser du in einer Technik bist, desto größer ist deine Chance, deinen Gegner im Zweikampf zu treffen und Schaden zu verursachen. Zudem erlernt man mit jeder neuen Kampfstufe weitere Feinheiten wie z. B. neue Angriffsmethoden oder Kombos. Wird im Kampf ein kritischer Treffer erzielt, rechnet man die Stärke des Helden zum Waffenschaden hinzu!

Tipp Während Banditen mit Schwertern und Äxten kämpfen, benutzen Magier und Ordenskrieger mit Vorliebe Stäbe!



Schwertkampf

Talent für das Benutzen von Schwertern und leichten Nahkampfwaffen.



Äxtkampf

Talent für das Benutzen von Äxten und schweren Nahkampfwaffen.



Stabkampf

Talent für das Benutzen von Stäben und Speeren.



Bogen

Talent für das Benutzen von Pfeil und Bogen.



Armbrust

Talent für das Benutzen von Armbrüsten.

Hinweis Ungeübten Schützen wird es kaum gelingen, ihren Zielen nennenswerten Schaden zuzufügen – erst mit zunehmender Meisterschaft in der jeweiligen Waffentechnik (Bogen oder Armbrust) kannst du schneller schießen und damit mehr »Unheil« anrichten. Allerdings solltest du dir gut überlegen, wen du ins Visier nimmst, da mächtige Gegner wie Oger oder Aschebestien einen Pfeiltreffer allenfalls als Mückenstich empfinden – und dann wutentbrannt losstürmen, um die lästige Mücke (sprich: dich) zu zermalmen ...

KRISTALLMAGIE

Hier siehst du, welche Arten der Kristallmagie du beherrschst. Alle kristallmagischen Kampfzauber sind in zehn Stufen steigerbar.



Magisches Geschoss

Deine Meisterschaft in der Kenntnis des Magiekristalls.



Feuerball

Deine Meisterschaft in der Kenntnis des Feuerkristalls.



Frost

Deine Meisterschaft in der Kenntnis des Frostkristalls.

HERSTELLUNG

Du kannst eine Reihe handwerklicher Fähigkeiten erlernen, um Dinge herzustellen. Während sich »Alchemie« und »Schmieden« jeweils in drei Stufen ausbauen lassen, um bessere Tränke und Waffen herzustellen, sind »Erz schürfen« und »Tiere ausweiden« Fertigkeiten, die man sich einmal aneignet und sofort perfekt beherrscht.



Alchemie

Alchemisten können aus Pflanzen mächtige Tränke herstellen. Hierzu benötigt man einen Alchemietisch, die Rezeptur eines bestimmten Tranks sowie die entsprechenden Zutaten (Fläschchen, Pflanzen, Wein).



Schmieden

Deine Fertigkeit im Schmieden von Waffen und Schmuckstücken. Um etwas zu schmieden, benötigst du neben dem entsprechenden Werkzeug (Schmiedehammer) einen Stahlrohling als Arbeitsgrundlage sowie eine komplett ausgestattete Schmiede.

Tipp *Der Goldschmied - Neben Waffen kannst du als Schmied unter Verwendung der Goldschmied-Zange und des Goldschmied-Hammers auch Schmuckstücke herstellen!*



Erz schürfen

Mit diesem Talent kannst du Erz schürfen. Um die verschiedenen Erzvorkommen abzubauen, die du überall auf der Insel findest, benötigst du eine Spitzhacke.



Tiere ausweiden

Mit diesem Talent kann man erlegten Tieren wertvolle Trophäen abnehmen. Felle, Klauen, Zähne und andere Beutestücke bringen bei Händlern gutes Gold ein. Allerdings benötigt man bestimmte Werkzeuge wie z. B. Kiefernmeißel, Stachelbrecher oder Flügelschere, um ein erlegtes Wildtier vollends auszuweiden!

RUNENMAGIE

Hier siehst du, wie gut du die Runenmagie beherrschst.



Siegel

Das Verstehen der magischen Siegel ist Grundvoraussetzung für das Benutzen von magischen Runen. Je höher das Siegel, desto mächtiger sind die Runen.



Schriftrolle herstellen

Mit diesem Talent kann man magische Schriftrollen herstellen.

DIEBESKUNST

Hier siehst du, was für ein guter Dieb du bist.



Schlösser öffnen

Dein Geschick im Öffnen von Schlössern ohne Schlüssel. Um ein Schloss zu knacken, benötigst du einen Dietrich und musst dann die richtige Kombination eingeben. Jedes Mal, wenn du dabei eine falsche Taste drückst (links oder rechts), bricht der Dietrich ab, und du musst noch mal von vorne anfangen. Es gibt drei verschiedene Schlossstärken, die sich lediglich mit der jeweiligen Fertigungsstufe knacken lassen: leicht (Viererkombination), mittel (Sechserkombination) und schwer (Achterkombination).



Taschendiebstahl

Dein Geschick beim Beklauen von Personen.



Tipp *Die ideale Ergänzung dieser Fertigkeit ist naturgemäß das Talent »Schleichen«, das es dir erlaubt, dich unbemerkt in fremden Hütten umzuschauen und Truhen um ihren – hoffentlich – lohnenden Inhalt zu erleichtern!*



Akrobatik

Akrobaten sind in der Lage, aus großen Höhen zu fallen und sich abzurollen, so dass sie weniger Schaden erleiden.



Schleichen

Mit diesem Talent kannst du dich lautlos fortbewegen. Achtung: Mit angelegtem Bogen kann man nicht schleichen!

Diebeskunst

Schlösser öffnen

Nicht bloß für passionierte Langfinger sind die Diebesfertigkeiten, die es in *Risen* zu erlernen gibt, von großem Nutzen. Tatsächlich ist vor allem die Fertigkeit »Schlösser öffnen« eine der wichtigsten Gaben, die man besitzen sollte – und das am besten in Perfektion, da sich in den verschlossenen Truhen und Kisten, die überall auf der Insel verstreut sind, jede Menge nützliches Zeug befindet! Um ein Schloss zu knacken, benötigt man nicht bloß das entsprechende Talent, sondern auch einen Dietrich. Allerdings lassen sich nicht alle Truhen auf unlanterem Wege öffnen; einige bekommt man lediglich mit dem passenden Schlüssel auf.

Schleichen

Wer schleicht, hat es einfacher, sich an ahnungslose Gegner oder Opfer heranzupirschen, ohne bemerkt zu werden. Die Kunst der lautlosen Fortbewegung ist vor allem für Diebe ausgesprochen nützlich, da Nichtspielercharaktere (NPCs) nicht aufwachen, wenn man sich des nachts in ihre Häuser schleicht und alles an sich nimmt, was nicht niet- und nagelfest ist. Aber Vorsicht: Wenn man dich dennoch ertappt, kann das böse Folgen haben!

Taschendiebstahl

Wenn man dieses Talent erlernt hat, bekommt man bei Dialogen neue Gesprächsoptionen, um den Gegner abzulenken und ihn dann zu bestehlen. Je nachdem, wie hoch deine Fertigkeiten als Langfinger sind, kannst du auch riskantere Diebstähle versuchen, die naturgemäß meist lohnendere Beute bringen. Lässt sich ein NPC von dir ins Gespräch verwickeln, steht dir ein gewisses Maß an Zeit zur Verfügung, um den Diebstahl durchzuführen. Beachte aber, dass du jedem NPC bloß einen Gegenstand abnehmen und jeden NPC auch nur einmal bestehlen kannst! Wähle deine Diebesbeute also mit Bedacht!

DAS INTERFACE

Das Interface von *Risen* ist gleichermaßen übersichtlich, wie einfach zu handhaben.



Schnellleiste

Waffen

Lebensenergie & Mana

Kompass

WAFFEN

Links unten auf dem Bildschirm findest du Angaben zu den jeweiligen Nah- und Fernkampfwaffen, die du derzeit angelegt hast, wie auch über die Anzahl der noch verfügbaren Geschosse (Pfeile/Bolzen).

SNELLEISTE

Über den Statusbalken für Lebensenergie und Mana findest du die Schnellleiste. Hier kannst du acht Items aus deinem Inventar »ablegen«, auf die du anschließend durch einen Druck auf die entsprechende Zifferntaste sofortigen Zugriff hast. Um Gegenstände in die Schnellleiste zu legen, öffne das Charaktermenü oder dein Inventar, wähle das entsprechende Item aus, halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe den Gegenstand auf den gewünschten Platz in der Leiste. Voilà!

LEBENSENERGIE & MANA

Am unteren Bildschirmrand befinden sich zwei Statusbalken, die deine Lebensenergie (rot) und dein Mana (blau) anzeigen. Wurdest du auf irgendeine Weise verletzt, regeneriert sich deine Lebensenergie nicht von selbst wieder. Stattdessen musst du Wasser trinken, schlafen, einen Heiltrank benutzen oder etwas essen (Nahrung oder Heilkräuter), um wieder zu Kräften zu kommen. Auf dieselbe Weise frischst du auch dein Mana wieder auf, das angibt, wie gut es gegenwärtig um deine Zauberkraft bestellt ist.

KOMPASS

Unten rechts auf dem Bildschirm siehst du einen Kompass, der dir hilft, dich zu orientieren.

AKTIONEN

In *Risen* steht dir eine Vielzahl von Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung.

HANDEL TREIBEN

Um Handel zu treiben, sprich einen der vielen Händler an, die die Welt von *Risen* bevölkern, und klicke auf die Gegenstände, die du kaufen oder verkaufen möchtest. Danach genügt ein Klick auf die Schaltfläche *Warenkorb handeln*, damit Gold und Güter den Besitzer wechseln.



Tipp Ein Händler verlangt für seine Ware grundsätzlich immer mehr Gold als du bekommst, wenn du sie ihm verkaufst! Alles elende Halsabschneider ...

Tipp Es lohnt sich, einen Händler zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal aufzusuchen, um zu sehen, ob er neue Waren hat!

KLETTERN

Um zu klettern, musst du dich vor einem Hindernis mit einer waagerechten Kante in Griffweite stellen. Spring dann hoch, damit deine Spielfigur automatisch die Kante packen kann und sich hochzieht. Häufig findest du an schwer zugänglichen Stellen besonders gute Beute – oder besonders fiese Gegner ...



FACKELN

Du kannst Fackeln entzünden, um dich im Dunkeln besser zurechtzufinden. Um eine Fackel wieder abzulegen, drück einfach die rechte Maustaste.

Tipp Ein »Licht«-Zauberspruch bringt ebenfalls Helligkeit ins Dunkel!



SCHLEICHEN

Sobald du diese Fertigkeit erlernt hast, kannst du die entsprechende Taste drücken, um zu schleichen. Dies ist vor allem bei Diebestouren durch fremde Unterkünfte nützlich und, um sich an Feinde heranzupirschen, um ohne Vorwarnung aus dem Hinterhalt anzugreifen.

SCHLAFEN

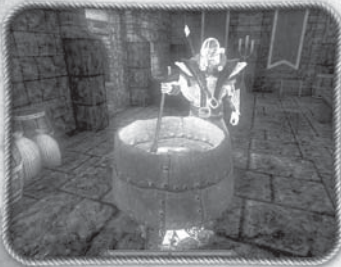
Du kannst in fast jedem freien Bett schlafen, das du findest (zumindest, sofern keine Feinde in der Nähe sind). Ganz gleich, wie lange du schläfst, regenerieren sich dabei deine Lebensenergie und dein Mana, so dass du erfrischt wieder aufwachst! Im Laufe des Spiels kannst du stolzer Besitzer mehrerer Häuser und Hütten auf der Insel werden, die dir dann sozusagen als Zuhause dienen!



BRATEN & KOCHEN

Um Gesundheit und Mana zu regenerieren, kannst du Heilkräuter und Nahrungsmittel verzehren, wobei viele Kräuter ihre volle Wirkung allerdings erst

in der Alchemie entfalten. Anders verhält es sich mit »richtigen« Gerichten wie Fleischtopf oder Ragout, die dich sofort nachhaltiger stärken. Allerdings benötigt man für die Zubereitung dieser Speisen, neben dem jeweiligen Rezept, eine Schöpfkelle, die dazugehörigen Zutaten und einen Kessel.



Tipp Um rohes Fleisch, rohen Bollen oder Fisch zu braten, brauchst du neben einer Pfanne (die du stets bei dir haben solltest) ein Lagerfeuer oder einen Herd! An Herden kann man neben einfachen Speisen zudem auch aufwändigere Gerichte zubereiten!

Tipp Das Trinken aus Wasserfässern regeneriert Gesundheit. Muss es hingegen schnell gehen, kannst du jederzeit auf einen Heiltrank zurückgreifen.

TRÄNKE BRAUEN

Um Tränke zu brauen, musst du der Alchemie mächtig sein. Überdies brauchst du Rezepte, die erforderlichen Zutaten und einen Alchemietisch, um die Tränke herzustellen. Neben Tränken, die deine Gesundheit und dein Mana regenerieren, gibt es auch welche, die dauerhaft deine Attribute wie z. B. Stärke oder Geschicklichkeit steigern.



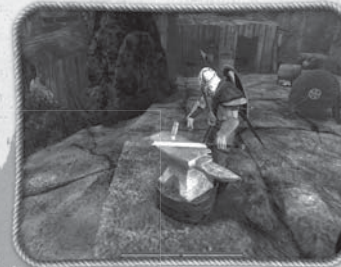
SPRUCHROLLEN HERSTELLEN

Um eine Spruchrolle herzustellen, musst du zuvor die entsprechende Fertigkeit erlernen. Darüber hinaus benötigst du neben einer Rune und einer leeren Pergamentrolle außerdem eine Schreibfeder und ein Pult. Spruchrollen kann jeder »schreiben«, der das Talent dazu besitzt!

Tipp Die Runen, die man zum Herstellen von Spruchrollen benötigt, muss man entweder finden oder kaufen!

SCHMIEDEN

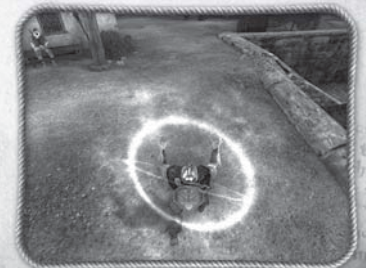
Um Waffen zu schmieden, benötigst du neben dem entsprechenden Talent und dem erforderlichen Werkzeug einen Stahlrohling als Arbeitsgrundlage sowie eine komplett ausgestattete Schmiede. Bei Schmieden wird der Stahlrohling zunächst in der Esse erhitzt, dann auf dem Amboss zurecht gehämmert und anschließend im Wassertrog abgekühlt, bevor man die Waffe zuletzt am Schleifstein schärft.



Tipp Als Schmied kannst du auch Ringe und Amulette herstellen; hierzu benötigst du neben einem Goldschmiedehammer und der entsprechenden Schmiede Edelsteine!

TELEPORTSTEINE

Im späteren Verlauf des Spiels hast du die Möglichkeit, Teleportsteine zu finden und zu benutzen, die es dir erlauben, dich an verschiedene Orte auf der Insel zu teleportieren, was dir jede Menge Zeit und Fußmärsche erspart!



***Schätze** An verschiedenen Stellen auf der Vulkaninsel sind Schätze vergraben, z. B. in Gräbern oder an Stellen, wo die Erde heller wirkt als ringsum. Um diese Schätze zu heben, benötigst du eine Schaufel, ein gutes Auge und eine gehörige Portion Glück (oder das offizielle Lösungsbuch zu Risen, in dem die Fundorte aller Schätze vermerkt sind).*



AMBIENTOBJEKTE

Es gibt Gegenstände in *Risen*, die du benutzen kannst, die jedoch keinen direkten Einfluss auf deinen Charakter oder das Spielgeschehen haben. Hierzu gehören beispielsweise Bänke, Waschzuber, Stühle oder Wasserpfeifen. Andere Objekte wie Schalter oder Hebel öffnen zudem gelegentlich Geheimtüren und Gittertore.



CHARAKTER & STÄRKE
MYTHOLON
STORE FOR MYSTIC LIFESTYLE, LARP AND BATTLE GAMING

Mytholon - store for mystic lifestyle, larp and battle gaming
Mühlenstieg 17a • 22041 Hamburg Tel.: +49 (0)40 / 35 71 51 31 • Fax: +49 (0)40 / 35 13 16

www.mytholon.com

DAS TAGEBUCH

Das Tagebuch ist vielleicht dein wichtigstes »Werkzeug« überhaupt. Hier findest du nicht bloß Angaben zu all deinen aktuellen Quests (Aufgaben), sondern auch Informationen zu sämtlichen Lehrern und Händlern, die du bereits getroffen hast. Zudem hast du hier Zugriff auf eine große Übersichtskarte der Insel sowie auf regionale Karten von Städten oder Dungeons, die dir jedoch nicht von Anfang an zur Verfügung stehen; stattdessen musst du die entsprechenden Maps erst einmal finden oder von einem Nichtspielercharakter ausgehändigt bekommen.

Hinweis Drücke die Taste »L«, um auf dein Tagebuch zuzugreifen!

QUESTS

Quests erhältst du ausschließlich von anderen Charakteren. Ob ein NPC eine Aufgabe für dich hat oder nicht, erfährst du erst, wenn du dich mit ihnen unterhältst. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, grundsätzlich *jeden* anzusprechen, dem du begegnest! Angenommene Quests findest du anschließend in deinem Tagebuch wieder.

Die im Tagebuch aufgeführten aktuellen Quests sind in folgende Kategorien unterteilt:



Welt

Hier findest du die Quests, die von außerhalb der drei Lager erledigt oder erhältst.



Hafenstadt

Hier findest du die Quests, die du in der Hafenstadt erledigt oder dort erhältst.



Vulkanfestung

Hier findest du die Quests, die du in der Vulkanfestung erledigt oder dort erhältst.



Banditenlager

Hier findest du die Quests, die du im Banditenlager erledigt oder dort erhältst.



Alles

Unter diesem Punkt sind sämtliche angenommenen Quests aufgeführt.

Hinweis Unter dem Punkt Erledigt findest du sämtliche Quests, die du bereits erfolgreich abgeschlossen hast!

Tipp Wenn du gerade nicht weißt, was du tun sollst, wirf einfach einen Blick in dein Tagebuch und schau dir an, welche Quests du noch lösen musst! In der Regel findest du im Questtext oder auf der Questkarte Hinweise darauf, was als nächstes zu tun ist.

KARTEN

Überdies hast du über dein Tagebuch Zugriff auf die Weltkarte von Risen sowie auf die Regionalkarten der Vulkaninsel, die allerdings immer nur das Gebiet zeigen, in dem du dich gerade befindest (beispielsweise in der Hafenstadt, in der Vulkanfestung, in einem bestimmten Dungeon o. ä.). Anfangs steht dir lediglich eine grobe Übersichtskarte zur Verfügung; später erhältst du dann eine bessere. Deine Spielfigur ist darauf als goldener Pfeil dargestellt.

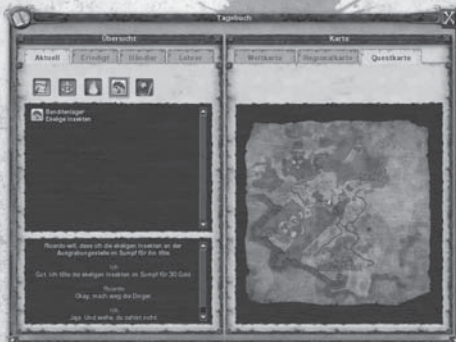


WELTKARTE

Diese Karte verschafft dir einen groben Überblick über die Vulkaninsel.

REGIONALKARTE

Je nachdem, in welchem Gebiet du dich gerade befindest (und ob du eine entsprechende Regionalkarte besitzt), findest du hier einen detaillierten Überblick über deine unmittelbare Umgebung. Dies ist vor allem in Dungeons hilfreich, in denen man leicht die Orientierung verlieren kann.



QUESTKARTE

Wenn du eine Quest anklickst und außerdem die Questkarte öffnest, wird der Questgeber hier als grüner Punkt angezeigt, während die Orte/Personen, die du aufsuchen musst, um diese Aufgabe zu lösen, rot markiert sind.

Tipp Durch Drücken der Taste »M« kannst du im Spiel auf die Karten in deinem Tagebuch zugreifen!

NUCLEAR BLAST THE WORLD OF HEAVY METAL



MORE THAN 14.000 COOL ITEMS:

- ★ CDs ★ Vinyls ★ DVDs ★ Shirts ★ Poster ★ Patches ★ Studs & Bullets ★ Clothes
- ★ Accessoires ★ Jewellery ★ Leather ★ Huge Raffles ★ Black Metal-Special
- ★ over 100 Reviews and much more!

To order our magazine check:

WWW.NUCLEARBLAST.DE/MAILORDER

DIE FRAKTIONEN

Die *Dunkle Welle* bedroht die gesamte Bevölkerung der Vulkaninsel. Dennoch hat jede Fraktion ihre eigenen Wege, damit umzugehen: Die Inquisition - unter der Führung von Inquisitor Mendoza – versucht, die Ordnung aufrecht zu erhalten und eine Armee aufzustellen, um gegen die Gefahren bestehen zu können; die Banditen erforschen die aus dem Boden emporgestiegenen Ruinen allein aus dem Grund, sich das Gold unter den Nagel zu reißen, dass es dort zu finden gibt; und die Magier schließlich halten sich wissentlich von den Ruinen fern. Stattdessen beschützen sie die heilige Flamme, die auf mysteriöse Weise in der Vulkanfestung erschienen ist, während sie sich mental auf die kommenden Ereignisse vorbereiten.

DIE INQUISITION

Die Inquisition wurde vor einigen Jahren von den Magiern des Königs gegründet. Ihre ursprüngliche Aufgabe war es, sich aller »magischen« Schwierigkeiten anzunehmen, die die gewöhnlichen Truppen nicht zu bewältigen vermochten. In der Zeit vor der *Dunklen Welle* kümmerte sich die Inquisition vornehmlich um abtrünnige Magier, die ihre Macht missbrauchten oder sich sogar dem Dunklen Gott verschworen hatten. Seit jeher besteht die Inquisition aus einer Handvoll Inquisitoren, denen jeweils mehrere Kommandanten unterstehen, die ihrerseits je eine Gruppe von Ordenskriegern befehligen. Die Auszubildenden des Ordens werden Rekruten genannt.

Im Auftrage des Königs reist in dieser dunklen Zeit schließlich der Inquisitor Mendoza mit seinem Schiff zu den Faranga-Inseln. Dort angelangt, übernimmt er die Macht über das Eiland und ernennt Carlos, einen von Mendozas treuesten Ergebenen, zum neuen Kommandanten der Hafenstadt. Don Esteban, der bislang in der Stadt das Sagen hatte, floh mit seinen Gefährten in den Sumpf, um dort vor der



Inquisition Zuflucht zu suchen, während der Inquisitor mit seinem Schiff noch einmal ablegte, um ein anderes Eiland der Inselkette anzusteuern und dort nach dem Rechten zu sehen. Auch auf dieser Insel sind die sonderbaren Ruinen aus dem Boden emporgestiegen. Inquisitor Mendoza beschließt auf die erste Insel zurückzukehren, um dort die Ruinen zu erkunden.

Zu diesem Zweck lässt der Inquisitor das Schiff im Hafen rüsten. Aus lauter Furcht davor, »allein« auf der Insel zurückgelassen zu werden, drängen die verzweifelte Bürger darauf, mitzukommen, doch die Inquisition lässt sich nicht erweichen: Niemand darf das Eiland verlassen. Trotz des Verbots schleichen sich zwei Personen als blinde Passagiere an Bord des Schiffes: eine junge Frau namens Sara – und ein kühner Recke, der (wie sich später noch zeigt) das Schicksal der Inselbewohner verändern wird ...

DIE BANDITEN

Vor der Ankunft hatte Don Esteban das Amt des Statthalters der Hafenstadt inne. Da er jedoch nicht bereit war, sich wie alle anderen dem »Gesetz des Inquisitors« zu beugen, flüchtete er mit seinen Männern aus der Stadt und schlug im Sumpf, in einer alten, bereits geplünderten Tempelruine, sein Lager auf, wo er seitdem darauf sinnt, die Herrschaft über die Hafenstadt zurückzuerlangen.

Dem Don unterstehen die Hauptmänner der Banditen, die ihrerseits die Kämpfer anführen. Den Kämpfern obliegt die Bewachung des Lagers und der Ausgrabungsarbeiten, die der Don durchführen lässt, um an Gold und magische Artefakte zu gelangen. Die wahre Plackerei erledigen dabei die Arbeiter, – nach den Jägern sozusagen das Ende der Nahrungskette – angeheuerte Hilfskräfte, die wahre Knochenarbeit erledigen.



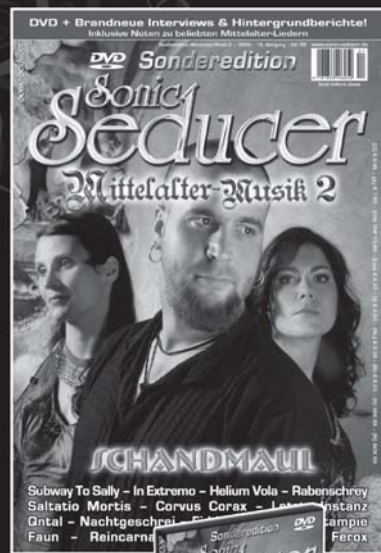
DIE MAGIER DER VULKANFESTUNG

Seit die Vulkanfestung am Fuß des Berges errichtet wurde, bildet sie die Heimstatt mächtiger Magier, die den Ort als Ausbildungsstätte für ihre Novizen nutzen. Entsprechend hoch angesehen sind der Orden der Magier und sein Vorsteher Ignatius überall auf der Insel.

In den Monaten nach der *Dunklen Welle*, in denen die Menschen nahezu all ihre Städte und Siedlungen verloren, wuchs die Gewissheit, dass die Götter die Welt verlassen haben.

Die Magier verkündeten, dass die Götter den Menschen die Verantwortung dafür übertragen haben, die Welt von den magischen Stürmen zu befreien. Als Zeichen dafür deuten sie die »heilige Flamme« als »letztes Geschenk der Götter«. Ein Geschenk, das die Insel vor dem Untergang beschützt. Wie und warum, weiß jedoch niemand ...

Die Inquisition steht den Magiern in der Festung vor. Mittlerweile hat der Inquisitor die Vulkanfestung zu seinem Hauptquartier erkoren. Allein die Magier dürfen ihre Geschäfte wie gehabt weiterführen, auch wenn die Aufnahme neuer Novizen in den Orden der Zustimmung des Inquisitors bedarf, der für seine eigenen Pläne so viele Kämpfer braucht, wie er unter seine Kontrolle bringen kann.



Mittelalter-Sonderedition 2
+ DVD



Ausgabe September
+ CD
+ Gothic-Fetisch Kalender 2009

Das prall-gefüllte Szenemagazin mit spannenden Stories und aktuellen Highlights aus Gothic, EBM, Industrial, Alternative, Metal u.v.a.

Jeden Monat neu mit CD oder DVD im edlen Digipak/ DVD-Box

**Ausgewählte Songs · Rare (Live-)Clips
Hörensvalue/sehensvalue Specials & Interviews**

Hol dir jetzt Dein persönliches Abo-Paket mit aktueller Sonderprämie unter www.sonic-seducer.de!
Immer aktuell, immer düster, immer gut!

Das Sonic Seducer Sortiment ist online unter www.sonic-seducer.de bestellbar!

DIE HAUPTCHARAKTERE

Obwohl du im Laufe deiner Abenteuer auf der Vulkaninsel auf Dutzende und Aberdutzende grundverschiedener Charaktere stößt, von denen die meisten ihre ureigene Geschichte zu berichten haben, gibt es eine Handvoll Figuren, die für die Geschehnisse, mit denen du dich in *Risen* konfrontiert siehst, von besonderer Bedeutung sind.

INQUISITOR MENDOZA

Mendoza ist der Oberbefehlshaber der Kommandanten und Ordenskrieger auf der Insel. Er ist im Auftrag des Königs unterwegs und mit einem Schiff zur Insel gekommen, um hier nach einem Weg zu suchen, die *Dunkle Welle* aufzuhalten. Im Zuge dessen lässt er die Ruinen erforschen, die überall auf dem Eiland aus den Tiefen der Erde aufgestiegen sind, und schreckt auch nicht davor zurück, für diese undankbare Aufgabe unbescholtene Bürger zwangszurekrutieren. Er kennt keine Skrupel und wird mehr gefürchtet, als geachtet – kein Wunder, dass er auf der Insel die absolute Befehlsgewalt innehat!



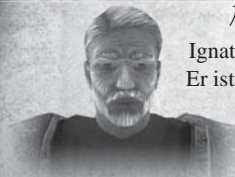
KOMMANDANT CARLOS

Carlos ist der neue Kommandant der Hafenstadt, seit die Banditen und ihr Anführer Don Esteban in die Sümpfe geflohen sind. Carlos ist diszipliniert, stolz und ein loyaler Gefolgsmann der Inquisition. Er tut sein Möglichstes, die Ordnung in der Stadt aufrecht zu erhalten, den Einfluss der Banditen zu unterbinden und dem Inquisitor bei seinen Machenschaften den Rücken frei zu halten. Seine Gesinnung ist militärisch, und um sich seinen Respekt zu verdienen, wirst du im Sinne der Inquisition handeln müssen.



MEISTER IGNATIUS

Ignatius ist der oberste Magier und Meister der Vulkanfestung. Er ist schon sehr alt, weise, besonnen und ruhig; nie kommt ein lautes Wort über seine Lippen. Zudem leitet er die Bibliothek. Vor der Ankunft des Inquisitors auf der Insel hatte er die Befehlsgewalt über die Festung inne;



jetzt muss er genauso nach Mendozas Pfeife tanzen, wie alle anderen, was ihm ein kleiner Dorn im Auge ist. Dennoch ist er der Inquisition treu ergeben und genießt unter der Bevölkerung großes Ansehen.

DON ESTEBAN

Der Don ist der Anführer der Banditen und der ehemalige Stadthalter der Hafenstadt, aus der er jedoch von der Inquisition vertrieben wurde. Nun haust er mit dem Großteil seiner Bande in einer Ruine in den Sümpfen und sinnt auf die Rückeroberung »seiner« Stadt. Er sammelt mit Feuereifer alle Artefakte, die seine Arbeiter in den Ruinen finden, und versucht aus der Fremde, die Kontrolle über seine Geschäfte in der Hafenstadt aufrecht zu erhalten. Er ist zäh, stark, egozentrisch und nicht zuletzt macht- und goldgierig. Wenn du es zulässt, spannt er dich für seine Zwecke ein.



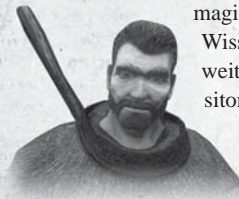
PATTY STAHLBART

Patty ist die Tochter des berühmt-berüchtigten Piratenkapitäns Gregorius Emanuel Stahlbart. Ihr gehört eine Kneipe am Kai der Hafenstadt. Sie ist auf der Suche nach ihrem verschollenen Vater, um den sich zahlreiche abenteuerliche Geschichten ranken. Im Laufe der Zeit freundet Patty sich mit dir an. Sie ist stolz und zuweilen etwas trotzig, aber auch sehr mutig und eine treue Freundin.



ELDRIC DER DRUIDE

Eldric ist ein weiser alter Eremit, der schon seit vielen Jahren zurückgezogen auf der Insel lebt. Er ist überaus naturverbunden, magiebegabt und eigenbrödlisch. Eldrics magisches Wissen geht über das der Magier in der Vulkanfestung weit hinaus. Genau wie Don Esteban und der Inquisitor, forscht auch er danach, was es mit den Ruinen auf sich hat, und hilft dir ein ums andere Mal maßgeblich weiter.



BESTIARIUM

Die Welt von *Risen* steckt voller Gefahren. Das Verderben lauert hinter jeder Ecke. Selbst dem kühnsten Recken kann ein einziger unbedachter Schritt zum Verhängnis werden. Wohl dem, der weiß, was in den Schatten droht, und sich dagegen zu wehren vermag!

SEEGEIER

Seegeier sind auf den Faranga-Inseln kein seltener Anblick; häufig sieht man sie auf Felsen kauern, wo sie mit ihren kalten, starren Augen auf ihr nächstes Mahl warten. Die Geier sind Aasfresser, was bedeutet, dass sie alles verzehren, was tot am Boden liegt, auch wenn sie es nicht selbst erlegt haben; verschiedentlich wird auch berichtet, dass sie sich an Kreaturen gütlich tun, die noch am Leben, aber zu geschwächt sind, um ihren gierig hackenden Schnäbeln zu entkommen. Im Allgemeinen sind Seegeier friedliche Geschöpfe; sie mögen es jedoch nicht, wenn man ihnen zu nahe kommt. Störenfriede, die sich an ihrem Futter vergreifen könnten, werden nach anfänglichen Drohgebärden mit Nachdruck vertrieben, wobei Seegeier eine ausgeprägte Hinterhältigkeit an den Tag legen, die schon so manch unvorsichtigem Abenteurer zum Verhängnis wurde, der unvermittelt hinterrücks von einem dieser mächtigen Vögel angegriffen wurde, die zwar landgebunden sind, allerdings noch rudimentäre Flugfähigkeiten besitzen.



STACHELRATTE

Ein »kleines« Nagetier, das vorwiegend in den Wäldern lebt. Stachelratten sind überaus anpassungsfähig, was das Terrain betrifft, in dem sie sich tummeln (man findet sie nahezu überall auf der Insel), und über die Maßen streitlustig. Kommt ihnen jemand zu nahe, stellen sie die langen, spitzen Stacheln auf ihrem Rücken in einer Drohgebärde auf, ehe sie zum Angriff übergehen. Stachelratten sind flink und können weniger gut geschützten Recken mit ihren Bissen üble Wunden zufügen, lassen sich ihrerseits jedoch ebenfalls ohne viel Aufhebens außer Gefecht setzen.



KEILER

Obschon es auf den ersten Blick nicht so wirken mag, gehören die Keiler zu den gefährlichsten Tieren der Insel. So manch unerfahrene Abenteurer fiel ihren mörderischen Hauern und ihrer ungestümen Wut bereits zum Opfer, und die Obrigkeit empfiehlt dringend, sich von diesen Wildtieren fern zu halten, was allerdings nicht so einfach ist, da sie sich mittlerweile über das gesamte Eiland ausgebreitet haben. Am besten erlegt man Keiler aus sicherer Entfernung mit dem Bogen oder der Armbrust, bevor sie einen wittern und zum Angriff übergehen. Geschieht dies, hilft bloß noch Befen – und der Griff zur nächst besten Nahkampfwaffe ...



GRABMOTTE

Grabmotten halten sich bevorzugt im Schatten auf; sie lauern in Höhlen, Grüften und dunklen Gewölben, was ihnen ihren Namen eingebracht hat. Mit ihrer dunklen Färbung verschmelzen sie des nachts beinahe mit der Finsternis, während sie ihnen am Tage als Tarnung dient. Der einzige Lebenszweck einer Grabmotte besteht anscheinend darin, zu fressen. Zwar ernähren sich diese gewaltigen Insekten vorwiegend von Aas, doch falls gerade niemand zugegen ist, der ihnen die »Drecksarbeit« abnimmt, schrecken sie auch nicht davor zurück, ihr »Futter« selbst zu erlegen.



KRALLENFALTER

Im Gegensatz zu ihren – harmloseren – Artverwandten, den Grabmotten, mögen Krallenfalter das Licht und halten sich demzufolge vorwiegend im Freien auf, zumeist auf sonnenbeschienenen Lichtungen und in der Nähe offener Gewässer. Von ihrer farbenfrohen Färbung sollte man sich indes nicht täuschen lassen – Krallenfalter, die häufig in großen Schwärmen anzutreffen sind, stehen ihren »dunklen Verwandten« in punkto Gefräßigkeit in nichts nach, sind darüber hinaus allerdings noch wesentlich gefährlicher und widerstandsfähiger.



Hinweis Eine vollständige Liste aller Monster und Gegner findest du im offiziellen Lösungsbuch zum Spiel!

WOLF

Da bereits viele der natürlichen Beutetiere der Insel den nimmersatten Kreaturen der Unterwelt zum Opfer gefallen sind, streifen Heerscharen hungriger Wölfe auf der Suche nach Fressen durch die Wälder. Einst an der Spitze der Nahrungskette, sind die Wölfe mittlerweile so ausgehungert, dass sie alles und jeden anfallen, auf den sie stoßen, selbst wenn es sich dabei um größere und deutlich überlegene Gegner handelt (wie beispielsweise Menschen). Der Hunger hat die Tiere um den Verstand gebracht, und da die knochendürren Biester vornehmlich im Rudel jagen, ist nichts und niemand vor ihren mächtigen Fängen sicher. So manch siegreicher Recke, der nach hartem Kampf sein Opfer plündern wollte, wurde von unvermittelt aus dem Unterholz auftauchenden Wölfen vertrieben und um seine wohlverdiente Beute gebracht. Das mag ärgerlich sein, ist aber allemal besser, als wegen ein Paar angetragener Lederstiefel von einem großen, schwarzen Wolf angefallen und zerfleischt zu werden ...



GNOM

Seit vor vielen Jahren erstmals Menschen ihren Fuß auf die Faranga-Inseln setzten, sind die dort heimischen Gnome ebenso berühmt, wie berüchtigt. Gnome sind vernunftbegabte – wenn auch keinesfalls vernünftige – Wesen mit einer ausgeprägten Vorliebe für alles, das ihnen nicht gehört. Den Großteil des Krempels, der sich in ihren Behausungen bis zur Decke türmt, benötigen sie gar nicht, doch da man schließlich nie weiß, ob man ihn nicht eines schönen Tages vielleicht doch brauchen könnte, horten sie sorgsam alles, was ihnen in die Finger kommt, und ziehen ein ums andere Mal zu neuen Beutezügen aus. Um dabei möglichst viel mitgehen lassen zu können, hat jeder Gnom ein rundes Dutzend kleinerer und größerer Taschen und Beutel umgeschmalt. Es gibt gewöhnliche Gnome und Häuptlinge, die stärker und widerstandsfähiger sind, als ihre »normalen« Artgenossen.



SKELETT

Skelette sind untote Wesen, die aus Gründen, über die die Gelehrten seit Jahr und Tag streiten, nicht ins Reich der Toten eingekehrt sind. Obwohl Skelette zumeist auf Friedhöfen oder in alten Krypten auftauchen, zählen sie nicht direkt zu den Kreaturen der Unterwelt. Da es sie bereits vor der Dunklen Welle auf der Insel gab, vermuten manche, dass womöglich ein uralter Fluch auf ihnen liegt, der es ihnen verwehrt, Ewigen Frieden zu finden, bis sie eines Tages irgendjemand oder irgendetwas von ihrem nicht-toten Dasein erlöst. Obwohl dereinst Menschen, haben Skelette ihre Vernunft zusammen mit ihrem Fleisch eingebüßt und wandeln als geistlose Schrecken umher, einzig von dem Wunsch getrieben, alles Leben zu vernichten, dem sie begegnen. Skelette können mit gewöhnlichen Waffen bezwungen werden, wobei es sich als am Wirkungsvollsten erwiesen hat, jegliche kämpferische Raffinesse über Bord zu werfen und ihre morschen Knochen mit simpler, brachialer Gewalt und starken Hieb Waffen zu knacken; Geschosse indes richten nur wenig gegen sie aus.



DONNERRECHSE

Donnerechsen sind die größten natürlichen Bewohner der Insel. Diese acht bis zehn Meter langen Kolosse sind Pflanzenfresser und für gewöhnlich friedlich – zumindest, so lange man ihnen nicht zu nahe kommt, da sie ein ausgeprägtes Revierverhalten besitzen und mit brachialer Gewalt gegen alles und jeden vorgehen, das ihnen in die Quere kommt. Um Störenfriede zu vertreiben, schlagen sie in einer Drohgebärde mit ihrem mächtigen Schwanz auf den Boden, was ihnen ihren Namen eingebracht hat. Für gewöhnlich sind Donnerechsen bestrebt, ihre gewaltige Masse wenig bis überhaupt nicht zu bewegen, mit der Folge, dass auf der dicken grauen Vulkanaschschicht auf ihrem Rücken sogar Pflanzen sprießen. Wird eins dieser Ungetüme allerdings gereizt, greift es ohne zu zögern an und erweist sich dabei als überraschend schnell, was schon so manch Unvorsichtigem zum Verhängnis wurde. Entsprechend sollte man sich bloß mit Donnerechsen anlegen, wenn man die entsprechende Kampfkraft mitbringt!



KRÄUTER & PFLANZEN

Bei deinen Streifzügen über die üppig grünende Insel stößt du in einem fort auf Pflanzen und Kräuter, die alle einen mehr oder weniger großen Nutzen besitzen. Während einiges von dem Grünzeug deine Lebensenergie oder dein Mana auffrischt, benötigen Alchemisten anderes zum Herstellen mächtiger Tränke.

Beere

Wächst überall.
Mana: +5



Druidenschierling

Die stärkende Wirkung des Druidenschierlings ist legendär. Maximale Lebensenergie: +1 (dauerhaft)



Grünblatt

Hausmittel gegen kleine Wunden.
Lebensenergie: +5



Heilkraut

Bekannt für seine heilende Wirkung und begehrte Zutat in der Alchemie.
Lebensenergie: +10



Heilpflanze

Bekannt für seine heilende Wirkung und begehrte Zutat in der Alchemie.
Lebensenergie: +20



Heilwurzel

Bekannt für seine heilende Wirkung und begehrte Zutat in der Alchemie.
Lebensenergie: +30



Heldenkron

Eine wichtige Komponente für mächtige Tränke.



Korn

Ganz gewöhnliches Korn. Das kann man so nicht essen.



Kraut

Viele Händler sind bereit, Gold für diese Pflanze zu bezahlen.



Manapflanze

Regeneriert geistige Kraft. Begehrte Zutat in der Alchemie.
Mana: +20



Manapilz

Regeneriert geistige Kraft. Begehrte Zutat in der Alchemie.
Mana: +10



Manawurzel

Regeneriert geistige Kraft. Begehrte Zutat in der Alchemie.
Mana: +30



Minze

Wächst überall, aber irgendwie weiß niemand etwas damit anzufangen.
Lebensenergie: +5
Mana: +5



Ogerwurzel

Erst in einem Trank entfaltet diese Wurzel ihre ganze Kraft.
Stärke: +1 (dauerhaft)



Pilz

Schmackhafter Pilz. Leicht stärkende Wirkung. Lebensenergie: +5



Reiselust

Eine lange Reise ist eine Erfahrung für das ganze Leben.
Erfahrung: +10



Wichtelkappe

Selten und in der Alchemie sehr begehrte.
Geschicklichkeit: +1 (dauerhaft)



ERSTE SCHRITTE

Die Vulkaninsel, auf die es dich in *Risen* nach einem verheerenden Unwetter verschlägt, ist kein sicheres Pflaster! Hinter jedem Strauch lauern Tod und Verderben. Wir begleiten dich auf deinen ersten Schritten in dieser gefährlichen neuen Welt ...

Du strandest am Ufer einer dir unbekannten Vulkaninsel und schleppst dich durchnässt und entkräftet an den Strand. du kannst es kaum fassen, dass du noch lebst; die anderen Passagiere und Besatzungsmitglieder, die mit dir an Bord des Schiffes waren, hatten offensichtlich weniger Glück als du, wie du feststellst, als du dich in der Nähe umschaust. Direkt vor dir liegen die Leichen mehrerer armer Seelen. Solltest du das verheerende Schiffsunglück, das dich an diesen geheimnisvollen Ort geführt hat, womöglich als Einziger überlebt haben?



NEUE QUEST



FINDE ÜBERLEBENDE DES SCHIFFBRUCHS!

Schau dich am Ufer sorgfältig nach Überlebenden und Gegenständen um, die dir in deiner ungewissen Situation womöglich weiterhelfen.

Durchsuche die Leichen der Angeschwemmten und nimm ihnen alles ab, was sie bei sich tragen – die armen Teufel brauchen es ohnehin nicht mehr. Sammle die Goldmünzen ein, die überall im Sand blitzen. Nimm auch den Rum, den Grog und die Muscheln in der Brandung an dich; mit etwas Glück fällt dir beim Öffnen der Muscheln eine Perle in die Hände. Bei den abgestorbenen Bäumen links und rechts neben Ihrem Startpunkt findest du zudem Knüppel und einen stabilen Ast,

die du als provisorische Waffe benutzen kannst, immerhin vermagst du nicht zu sagen, welche Gefahren in diesen Wäldern auf dich lauern. Während die Knüppel mit einer Hand geschwungen werden, braucht man für den Ast beide Hände.

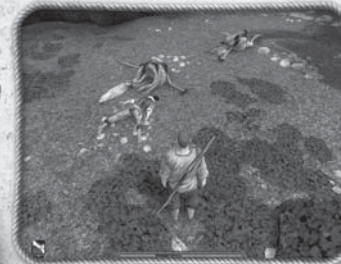
***Tipp** Eine bessere Waffe findest du, wenn du dem Ufer nach rechts folgst, wo du in einer kleinen Bucht neben einigen Goldmünzen auf einen weiteren Ertrunkenen stößt, der ein Jagdmesser bei sich trägt.*



***Tipp** Links neben dem Angeschwemmten lehnt ein kleiner Heiltrank an den Steinen, den du dir nicht entgehen lassen solltest!*

Folge dem Ufer weiter nach links, um auf einen hungrigen Seegeier zu stoßen, der sich an den sterblichen Überresten eines Ertrunkenen gütlich tut. Nimm deine »Waffe« zur Hand, indem du sie im Charakterschirm anlegst, und rücke dem Seegeier mit einigen gezielten Hieben zu Leibe. Aber pass auf: Ganz in der Nähe tummeln sich zwei weitere Seegeier, die seinem Artgenossen vermutlich sogleich zur Hilfe eilen!

Ist die Gefahr gebannt, plündere den Leichnam und die Kadaver der Geier, um ihr Fleisch einzusammeln. Kehre dann zu der Frau in dem roten Kleid



zurück, die unmittelbar vor der Stelle liegt, wo du angespült wurdest – Sara. Im Gegensatz zu den anderen Unglücklichen lebt sie noch! Sprich Sara an, damit sie wieder zu sich kommt, und unterhalte dich mit ihr, um mehr über die Umstände zu erfahren, die dich hierher verschlagen haben.

QUESTERFOLG



FINDE ÜBERLEBENDE DES SCHIFFBRUCHS!

Sara schlägt vor, dass du mit ihr gemeinsam Nahrung und Wasser suchen gehen solltest. Außerdem wäre es gut, eine sichere Unterkunft zu finden. Willige ein, Sara zu helfen und übernimm die Führung.



NEUE QUEST



BRINGE SARA IN SICHERHEIT!

Suche einen Weg weiter ins Landesinnere. Folge dazu dem Pfad hinter Sara die Böschung hinauf, in Richtung der Fackel, die dir verrät, dass diese Insel keineswegs unbewohnt ist – ob das gut oder schlecht ist, wird sich noch zeigen. Nimm deine Waffe zur Hand und erledige die beiden jungen Stachelratten, ehe du dem fackelbewehrten Weg weiter nachgehst. Vergiß nicht, die Kadaver zu plündern und das Fleisch der Tiere mitzunehmen! Sammle außerdem jede Pflanze ein, die du entdeckst.



Tipp Wenn du dich links des Weges mit den Fackeln, der weiter ins Landesinnere führt, durch das Unterholz schlägst, stößt du schließlich auf eine Höhle mit drei Gnomen, die eine Seemannskiste bewachen, in der du neben Gold auch zwei Fackeln findest. Nimm alles an dich und folge dem Stollen in die nächste Höhlenkammer, wo weitere Gnome und gleich drei Seemannskisten mit allerlei nützlichem Plunder warten. Sollte es dir hier zu dunkel sein, entfache eine der gefundenen Fackeln und arbeite dich weiter durch den Stollen vor, bis du auf eine Kristallhöhle mit einem Goldbeutel stößt. Klettere hier nach unten, um eine Eisenerzader zu entdecken, mit der du momentan aber noch nichts anfangen kannst, es sei denn, du hast eine spirituelle Erleuchtung und weißt bereits, wie man Erz schürft. Wenn du dem Gang weiter folgst, erreichst du kurz darauf den »Ausgang« und stellst fest, dass es sich dabei um den Durchlass handelt, den du sonst von der anderen Seite her betrittst (siehe links).

Kurz darauf stößt du auf einen hungrigen Wolf, der sich am Leichnam einer Schiffswache gütlich tut. Mach dem Vieh den Garau und plündere die tote Wache, ehe du dem stetig ansteigenden Bergpfad folgst. Sobald linkerhand im Fels ein Durchlass auftaucht, der in einen Stollen mit einer Eisenerzader führt, triffst du auf einen weiteren hungrigen Wolf; eliminiere das Tier und nimm in dem kleinen Lager alles an dich, das nicht niet- und nagelfest ist, ehe du den Stollen im Fels untersuchst. Da du noch keine Ahnung vom Erzschürfen hast, kannst du mit der Rohstoffader nichts anfangen, doch das an der Wand lehnde Skelett verschafft dir neben einem rostigen Schwert u. a. auch einen Dietrich, mit dem sich – das nötige Talent vorausgesetzt – so ziemlich jedes Schloss knacken lässt. Du hast jetzt die Möglichkeit, die stufenförmigen Felsen im hinteren Bereich der Höhle hochzuspringen, um durch einen langen Gang schließlich zu mehreren Gnomen und ihren in Truhen deponierten Habseligkeiten zu gelangen (siehe Kasten). Dieser Stollen führt dich letzten Endes hinunter zum Strand; alternativ verlasse die Höhle einfach wieder und setze deinen Weg den Hügel hinauf fort.



Ein Stück weiter den Pfad hinauf bekommst du es erneut mit einer jungen Stachelratte zu tun, die sich bei einigen Fässern herumtreibt, auf denen eine Phiole mit einem schwachen Heiltrank liegt, den du dir nicht durch die Lappen gehen lassen solltest. Betritt dann die Lichtung mit dem verlassenen Haus, wo Sara dich aufhält und in ein Gespräch verwickelt. Sie schlägt dir vor, das Haus näher in Augenschein zu nehmen, in der Hoffnung, so vielleicht Hinweise darauf zu finden, was mit dieser Insel nicht stimmt – denn dass hier etwas nicht stimmt, daran besteht kein Zweifel.



QUESTERFOLG



BRINGE SARA IN SICHERHEIT!

NEUE QUEST



UNTERSUCHE DAS VERLASSENE HAUS!

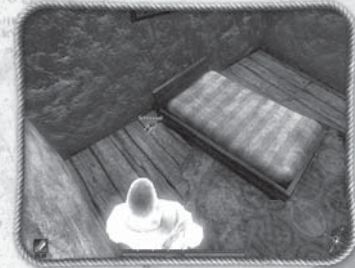
Nachdem Sara am Lagerfeuer vor dem Haus Platz genommen hat, sammle das Stück rohes Fleisch ein, das neben ihr auf dem Boden liegt, und betritt das verlassene Gebäude, um dich drinnen sorgfältig umzusehen.

QUESTERFOLG



UNTERSUCHE DAS VERLASSENE HAUS!

Nimm im Erdgeschoss alles an dich, das du findest und sieh dir die einfache Truhe an, die leider verschlossen ist und sich nur mit dem dazugehörigen Schlüssel öffnen lässt. Begib dich in den Raum nebenan und hebe den Schlüssel auf, der hinter dem Bett liegt.



QUESTERFOLG



FINDE DEN SCHLÜSSEL IM VERLASSENEN HAUS!

Falls du auf dem Weg hierher Lebensenergie eingebüßt hast, kannst du jetzt ein kurzes Nickerchen machen, um wieder vollends zu Kräften zu kommen, ehe du mit dem gefundenen Schlüssel die Truhe im anderen Raum öffnest, in der du u. a. eine Pfanne findest, die dir künftig noch gute Dienste leisten wird!

Tipp Benutze die Pfanne, um über einem Lagerfeuer oder einer Herdstelle rohes Fleisch und Fisch verzehrfertig zu braten!

QUESTERFOLG



PLÜNDERE DIE TRUHE IM VERLASSENEN HAUS!

Tipp Benutze das Wasserfass hinter dem Haus, um bei Bedarf deine Lebensenergie wieder aufzufüllen!

Verlasse das Haus und sprich mit Sara, die nun vor dem Gebäude auf der Bank sitzt. Sage ihr, dass im Haus niemand ist, dass du in der Truhe aber zumindest eine Pfanne gefunden hast. Eine glückliche Fügung, denn Sara ist hungrig und verzehrt sich nach einem Stück gebratenen Fleisch.

NEUE QUEST



BRINGE SARA GEBRATENES FLEISCH!

Das Fleisch hast du eben bereits vor dem Haus eingesammelt; zudem solltest du von den Wildtieren, auf die du auf dem Weg hierher gestoßen bist, ebenfalls einiges erbeutet haben. Brate alles in der Pfanne, was du an Fleisch bei dir hast, und sprich mit Sara, um ihr das gebratene Fleisch zu überlassen.



QUESTERFOLG



BRINGE SARA GEBRATENES FLEISCH!

Unterhalte dich mit Sara und schlage vor, weiter ins Landesinnere vorzudringen. Sara jedoch erklärt, sie sei nicht für Abenteuer geschaffen, und verkündet, sie wolle bei dem verlassenen Haus bleiben, weil es hier gewiss sicherer sei, als auf dem Rest der Insel. Lass ihr ihren Willen und versprich ihr, dass du zurückkommen wirst, um sie zu holen, sobald du kannst. Wie es mit Sara weitergeht, hängt anschließend davon ab, was du tust, um ihr zu helfen (siehe Kasten). Fürs Erste allerdings hast du mit dir selbst genug zu tun. Diese Insel ist dir ein einziges Rätsel, und um Licht ins Dunkel zu bringen, musst du jemanden finden, der dir sagen kann, was zum Gyrger hier vor sich geht.

Hinweis Rette Sara aus der Wildnis!

Auf sich allein gestellt, wird Sara in der Wildnis nicht lange überleben. Um sie zu retten, kannst du entweder den Banditen-Jäger Neil bitten, sich um sie zu kümmern, oder Tristan auf dem Novizenhof; in ersterem Fall triffst du Sara ab dem 2. Kapitel des Spiels auf Rhobarts Sumpfbauernhof unweit des Banditenlagers an, in letzterem in Severins Artefaktlager.

Achtung: Hast du bis zum Ende des 1. Kapitels weder mit Neil noch mit Tristan über Sara gesprochen, bekommt sie keine Hilfe und stirbt!

Tipp Hast du dafür gesorgt, dass Sara auf die eine oder andere Weise gerettet wird, kehre anschließend zu dem verlassenen Haus zurück, wo du sie zurückgelassen hast, um sie davon in Kenntnis zu setzen, dass jetzt alles gut wird; als Dank überlässt sie dir einen großen Heiltrank!

QUESTERFOLG



RETTE SARA AUS DER WILDNIS!

Hinweis Zahlreiche weitere Tipps & Tricks, detaillierte Karten, Informationen zu sämtlichen Gegnern und Fraktionen sowie einen ausführlichen Walkthrough inklusive sämtlicher Haupt- und Nebenmissionen von Risen findest du im offiziellen Lösungsbuch zum Spiel!



GAMEPLAY - FAQ

Wie kann ich meine Charakterklasse festlegen?

Anders als in vielen anderen Rollenspielen musst du die Klasse deines Helden nicht bereits vor dem Spielbeginn festlegen. Erst im Verlauf des 1. Kapitels hast du die Möglichkeit, dich einer von drei Fraktionen anzuschließen (Banditen, Magier, Inquisition). Jede dieser Fraktionen verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten, die den anderen nicht oder nur in begrenztem Maße zur Verfügung stehen. Magier beispielsweise setzen von Natur aus mächtige Zauberein, während die Ordenskrieger der Inquisition vornehmlich auf Schriftrollen und Stabwaffen zurückgreifen; Banditen hingegen sind eher »fürs Grobe« und kämpfen mit Schwertern und Äxten, ohne magisches Pipapo.

Ich sterbe am Anfang zu oft – was kann ich tun?

Benutze häufig die Speicherfunktion. Gerade zu Beginn des Spiels ist dein Held noch sehr schwach und muss sich oft eher auf List und Tücke, als auf seine körperliche Kraft und Geschicklichkeit verlassen. Einige Hinweise, die den Spielstart erleichtern sollten, findest du im Abschnitt »Erste Schritte« weiter hinten in diesem Handbuch.

Wo kann ich bessere Gegenstände finden?

Halte einfach die Augen offen! Abseits der abgetretenen Pfade, fernab der Haupthandlung des Spiels, finden sich immer wieder kleinere Monsterhöhlen, Ruinen, schwerer zu bezwingende Gegner und Dungeons, in denen es teilweise gute Waffen und sehr viel Gold zu erbeuten gibt. Wieder andere Gegenstände können vom Helden hergestellt oder modifiziert werden. Wenn du zum Beispiel rohes Fleisch im Inventar hast und einen Herd oder ein Lagerfeuer benutzt, bereite gebratenes Fleisch zu, mit dem sich deine Gesundheit auffrischen lässt. Je nach Fraktion, der man angehört, kannst du auch Runen und Schriftrollen erschaffen, Waffen schmieden und andere Fertigkeiten erlernen. Wer Diebesfertigkeiten erworben hat, kann den NPCs zudem immer wieder hilfreiche Gegenstände entwenden.

Eine Figur im Spiel ist sauer auf mich – muss ich einen alten Spielstand laden?

Die NPCs und Mitglieder der verschiedenen Fraktionen reagieren sehr unterschiedlich auf die Handlungen deiner Spielfigur: Ein Streit mit einer Figur mag kurzfristig Probleme bringen, kann jedoch an späterer Stelle neue

Lösungsmöglichkeiten eröffnen. Außerdem kannst du Personen, die du verärgert hast, mit der Spruchrolle »Witz erzählen« meistens wieder gütlich stimmen, und da es dir überdies nicht möglich ist, NPCs, die wichtig für den Fortgang der Handlung sind, ein für allemal ins Jenseits zu befördern, bleibt das Spiel stets lösbar.

Welche Fraktion ist am besten?

Das Spiel wurde sorgfältig ausbalanciert, so dass die drei Charakterklassen bzw. Fraktionen einander ebenbürtig sind. Für welche Gruppierung man sich entscheidet, sollte von den eigenen Vorlieben abhängen. Spielt man lieber den draufgängerischen Abenteurer, der es mit der Moral nicht immer so genau nimmt, ist der Bandit eine gute Wahl; wer seinen Gegnern hingegen am liebsten mit Zaubern zuleibe rückt, wird sich bei den Magiern der Vulkanfestung gut aufgehoben fühlen, während die Ordenskrieger der Inquisition »dazwischen« einzuordnen sind. Da es für alle Fraktionen teilweise unterschiedliche Quests gibt und sich der Handlungsverlauf entsprechend unterscheidet, kann man *Risen* getrost mehrfach durchspielen und macht immer noch neue Entdeckungen!

Ich wurde bei einem Verbrechen erwischt – was nun?

Wenn der Spieler NPCs bestiehlt (und dabei ertappt wird), andere mit einer Waffe bedroht, sie angreift oder in Sichtweite von Dritten jemanden in die Ewigen Jagdgründe befördert, reagieren die Nichtspielercharaktere darauf – und zwar meistens nicht begeistert. Auch mögen NPCs es nicht, wenn man ihr Vieh meuchelt, sie aus dem Schlaf weckt und ganz allgemein ihre Privatsphäre stört, beispielsweise, indem man sich ungefragt in ihren Behausungen umschaut. In diesem Fall kann es vorkommen, dass dich jemand attackiert oder nicht mehr mit dir redet. Du hast allerdings die Möglichkeit, den Spruchzauber »Witz erzählen« anzuwenden, um wieder gut Wetter zu machen. Sei aber vorsichtig: Manche Entscheidungen sind unwiderruflich und ändern die Meinungen der Nichtspielercharaktere über dich endgültig!

Tipp Es gibt mehrere Lehrer auf der Insel, die dir beibringen, wie man schleicht, Schlösser knackt und Taschendiebstähle begeht. Alles unerlässliche Fertigkeiten, falls du eine Laufbahn als Langfinger anstrebst ...

Ich hänge fest – die Gegner sind einfach zu stark!

Wenn man durch die Wildnis der Vulkaninsel streift, begegnet man oft Monstern, die einfach zu stark für einen sind. Anfangs sollte man diese Gegner deshalb unbedingt meiden. Wenn man sich z. B. zu nahe an ein Tier heranwagt, fühlt es sich bedroht. Viele Tiere nehmen dann zunächst eine Drohhaltung ein, ehe sie angreifen, was einem häufig noch die Möglichkeit gibt, sich in Sicherheit zu bringen. Wird man dennoch attackiert, hilft bloß, die Beine in die Hand zu nehmen und Fersengeld zu geben. Die meisten Gegner stellen die Verfolgung nach einer Weile ein, so dass du später mit mehr Kampferfahrung und besserer Ausrüstung zurückkommen kannst, um klar Schiff zu machen.

Gibt es Gegenstände, die man nicht verkaufen sollte?

Einige Items sind sehr selten und werden als Zutat für besonders nützliche Gegenstände oder Zaubertränke benötigt. Einige Kräuter braucht man beispielsweise zur Herstellung von Tränken, während scheinbar unbrauchbare Dinge wie Knochen oder Flügelstaub in Wahrheit unverzichtbare Zutaten für das Erschaffen von Schriftrollen sind. Deshalb empfiehlt es sich zumeist, alles einzusammeln und zu behalten, von dem man nicht mit Sicherheit weiß, ob man es später womöglich für irgendetwas braucht, denn wenn man gezwungen ist, seinen eigenen Krempel vollkommen übersteuert von dem Händler zurückzukaufen, an den man ihn verscherbelt hat, ist das ausgesprochen ärgerlich!

Gibt es so etwas wie die »richtige« Lösung für ein Rätsel?

Nein. Beinahe jede Situation in *Risen* lässt sich auf verschiedene Arten meistern. Greife auf die jeweiligen Stärken und Fertigkeiten deiner Spielfigur zurück, um ans Ziel zu kommen. Letztlich ist jeder Weg der richtige.

Was muss ich als nächstes tun?

Wirf einfach einen Blick ins Tagebuch, um zu sehen, welche Quests du noch lösen musst; normalerweise verschafft dir der Questtext zusammen mit der Questkarte einen relativ guten Überblick darüber, was es jetzt zu tun gilt.

WORLD OF RISEN

www.worldofrisen.de

News • Downloads • Komplettlösungen • Diskussionsforen

weltweit größte Risen-Community

in Zusammenarbeit mit
Piranha Bytes und Deep Silver



Du suchst die neuesten Infos zu RISEN?
Bei uns bekommst du alles aus erster Hand.

Du kommst im Spiel nicht weiter?
Unsere Hilfeforen stehen dir offen.

Du willst einfach nur andere Fans treffen?
Dann schau im Diskussionsforum vorbei.

Hosted by



WORLD OF PLAYERS
WWW.WORLDOFPLAYERS.DE

CREDITS

PIRANHA BYTES



Hinterste Reihe: Kurt Pelzer, André Braun, Mattias Filler, Horst Dworczak, Tristan Heitzinger, Sascha Henrichs, Philipp Krause, Michael Rive, Mario Röske, Stefan Kalveram - *Mittlere Reihe:* Jennifer Gartmann, André Thiel, Andre Hotz, Paul Springfield, Roman Keskenti, Michael Hoge - *Vordere Reihe:* Quy Hoang, Thorsten Kalka, Dietrich Magnus, Björn Pankratz - *Ganz rechts:* Kai Rosenkranz, Marko Jelen und Ralf Marczinczik

Managing Director

Michael Rive

Project Management

Michael Hoge
Björn Pankratz

Game Design & Story

Mattias Filler
Michael Hoge
Stefan Kalveram
Björn Pankratz

Level Design

Sascha Henrichs
Quy Hoang
Marko Jelen
Mario Röske
Paul Springfield

Creature & Human Design

Horst Dworczak
Thorsten Kalka

Animation

Andre Hotz
Dietrich Magnus

VFX, 2D-Design & Object Placement

Andre Thiel

Concept Artworks

Ralf Marczinczik

Programming

Andre Braun
Tristan Heitzinger
Roman Keskenti
Philipp Krause
Kurt Pelzer

QA

Jennifer Gartmann

Additional QA

Torsten Herholz

Music & Sound

Kai Rosenkranz

Team Assistance

Zoey Hendley

Consultation

Marco Keuthen

ADDITIONAL SERVICES

Rendering Consultant

Thomas Ganshorn

Solo Guitar

Willy Rosenkranz

Additional Arrangements & Ethno Instruments

Borislav »Bobby
Glorian« Slavov

Score Mixing & Mastering

Andreas Kolinski

DEEP SILVER HEADQUARTERS

Group Director Production

Christian Moriz

Product Manager

Ann-Kristin Witter

International Marketing Director

Georg Larch

Brand Manager

Daniel Oberlerchner

International PR Manager

Martin Metzler

Graphics Design

Alexander Stein

Online Marketing

Andreas Lackner
Jörg Spormann

Executive Producer

Guido Eickmeyer

Senior Producer

Nicholas Lochet

FQA Project Manager

Roman Grow

FQA Assistant Project Manager

Prachya (Isaac) Parakhen

QA & Localization Managers

Michael K. Schmidt
Marcus Ziebe
Daniel Langer

Mastering & Copy Protection

Daniel Gaitzsch

Compliance Analyst

Christopher Luck

Localization Test Coordinator

Linda Großhennig

Localization Testers

Mikael Cuinet
Izaskun Garcia-Ugarte
Eric McViney
Giuseppe Bellina
Felix Zirwes

Deep Silver Germany

Marketing Director

Mario Gerhold

Marketing Manager

Stephan Schmidt

PR Manager

Martin Wein

PR Assistant

Doris Assmann

Community Manager

Marcos Duarte

Deep Silver

United Kingdom

Marketing Executive

Gary Chantler

PR Manager

Suzanne Panter

Graphic Designer

Rob Pace

Marketing Assistant

Christopher Stevens

Sales & Marketing Director

Paul Nicholls

Deep Silver Italy

Marketing Manager
Daniele Falcone

PR Manager
Tania Rossi

Product Marketing Manager
Giovanni Oldani

Deep Silver USA

Vice President of Sales & Marketing
Cathy Tische

Product Manager
Jon Schutts

Deep Silver France

PR Manager
Barbara Allart

Marketing Director
Emmanuel Melero

PR Généraliste
Anne Chantreau

Deep Silver Spain

Marketing Director
Oscar del Moral

Product Manager
Roberto Serrano

Deep Silver Nordic

Sales & Marketing
Martin Sirc

PR & Marketing
Marcus Legler
Mathias Moureaux
Cliffhanger Productions

External Producer
Michael Paeck

REVO SOLUTIONS QA - TEAM

QA Studio Manager
Vlad Olteanu

QA Project Lead
Iulian Lazar

Functionality Testers
Ionut Mosulet
Marius Avram Daniel
Mihail Gröling
Ovidiu Florian Barceanu
Sergiu Niculae
Stefan Roua
Vlad Vilceleanu
Florin Gheorghe Ciutacu
Cristi Bot
Cosmin Ursu
Andrei Dumitrache

Manual

Production
Grinning Cat Productions

Head of Production & Manual Conception
Andreas Kasprzak

Author
Andreas Kasprzak

Text Editing
Katja Böhm

Layout
Pascal Strasche

Unser ganz besonderer Dank gilt folgenden Personen, die bei der Umsetzung dieses Projekts von unschätzbarem Wert waren: Jennifer »Jenny« Gartmann von Piranha Bytes, für die umfassende Vorarbeit und das Beantworten aller erdenklichen sonderbaren Fragen; Andre Thiel vom selben »Verein«, für die Bereitstellung von Grafiken und Artworks; Ann-Kristin Witter und Christian Moriz von Deep Silver; der stets wundervollen Dominique Liebisch von Koch Media, die all dies erst

möglich gemacht hat; Ingo »Malte« Döbler, quasi aus Tradition (und für soviel mehr); Sandra Kerber, Pascals »Prinzessin«, für Liebe, Verständnis und Geduld für ihn, nicht für mich; und last, but not least Niklas »Nikkelmatz« Kasprzak, der mir jeden Tag aufs Neue vor Augen führt, dass die Welt nicht bloß schwarz oder weiß ist.

Special Thanks to:
Stefan „Don-Esteban“ Bollmann (WoR)
Malte „foobar“ Wetz (WoR)
„Jodob“ (WoR)
„meditate“ (WoR)
Marco „Arthus of Kap Dun“ Wernicke (Piranha Fanart Portal)
Aliona „Elind“ Anikina (Piranha Club)

Elias „v000nix“ Zervudakis (Piranha Club)
Harald „OnKeLDead“ Iken (Deep Silver Community)
Daniel „Gog“ Mönch (Deep Silver Community)
Tobias „Whooper“ Wüst (RisenFans.de)
Fabian „iks“ Lempke (RisenFans.de)
Michael „Zero“ Holst (RisenFans.de).

INTRO CINEMATIC

Production
Lemonaut Creations
Director
Ettore Pizzetti



BESONDEREN DANK AN ...

... meinen Ex-Kommilitonen Robert, ohne den ich heute wohl kein Piranha wäre.

- André B.

... Juli, Ali, Luise, gigi homerecording und die Nikotin- und Koffeinverarbeiter, die uns täglich am Leben halten.

- Andre H.

... meine Familie und meine Freunde, die stets Verständnis für meine arbeitsbedingte, seltene Anwesenheit bei verschiedenen Gelegenheiten hatten. Des weiteren ein Dankeschön ans Team von *Pizzeria Bolognese* in Essen, für die spitzenmäßige Rundum-glücklich-Verpflegung, und dann noch an mein Gärtnerteam.

- André T.

... Michael Paack. Deine Erfahrung und tatkräftige Unterstützung haben uns mal wieder sehr geholfen. Danke. Darüber hinaus grüße ich meine schwarzen Freunde: Andy, Vera, Sebi, Kati, Kim, den Heizer, seine Katrin, Nadja und Ludger. Trotz gelegentlicher Turbulenzen immer noch ein cooler Haufen. Weiter so!

- Björn

... meine Hunde Lucy und Kessy, die mir immer einen Grund geben, an die frische Luft zu gehen; meine Eltern –

für die Rettung in der Not; Katrin, Jan und Max für die neue Perspektive; und dem Tote für das gemeinsame Überstehen einer harten Zeit.

- Horst

... Björn. Du bist toll, weiter so! Und an meine Eltern, dafür, dass sie mich bei allem unterstützen, was ich mache.

- Jenny

... Nina, Ben & Lucy; Bobby Glorian; Andreas Kolinski; ++ World Of Risen ++

- KaiRo

... meine Frau und meine Familie. Ein weiteres Dankeschön geht an unsere Community für ihre jahrelange Unterstützung. Außerdem ein Daumenhoch an den Levelbereich: Verdammt gute Arbeit, Jungs!

- Mario

... Felix »feschar« – für das permanente Bewundern und Fragenstellen, das äußerst motivierend war; Christopher »Villagemaster« – für das Feedback und jeden Tag mindestens einen lustigen Link; Matthias, Steffen, Jan, Sven, Basti, Kaffee, Martin – da sag´ ich nur: ZYLON!

- Marko

... Moritz Müller und Michael Dargel für den Fleischer und seinen Gehilfen, sowie an Stefan Lupp (»Ein kleiner geht noch«), Michael Torunsky (Handkäse mit Musik) und Benny Hessler (LeftMebreatless!).

- Mattias

... Zoey, John und Caitlin – weil es einen Platz in meinem Leben gibt, zu dem ich immer gerne zurückkehre. Und ein Dankeschön an das WoR (ehemals WoP)-Forum – weil ihr an uns geglaubt habt. Und natürlich an Alex Ruzhentsev, Evgeniy Pivovarov, Aliona und Dima Anikina, für eine großartige Zeit in Moskau.

- Michael H.

... meinen Schatz Joanna, besonders für die ganzen »Beratungsstunden«, für die ein Psychiater viel Geld genommen hätte ...

- Michael R.

... Sarah für sechs Jahre Freundschaft, Dani für das Herausziehen aus einem tiefen Loch, Alex für die nimmermüden Versuche, mir das Leben zu retten, und dem Team von den Blackstar Studios für ihr Vertrauen und Verständnis.

- Paul

... meine Frau Violetta und meine wunderbaren Töchter Lina und

Paula. Danke auch an Rafke, Bombi, Gianni und Brune für all die großartigen Vortreffen!

- Philipp

... Theresia Weimer, dafür, dass sie mich immer unterstützt hat und mir auch bei meiner Arbeit stets mit gutem Rat weiterhelfen konnte.

- Quy

... meine beiden Kinder Sascha Sophia Henrichs und Ian Kendrick Henrichs; meine liebste Freundin Alexandra Gliemko; an Enrico Rappsilber mitsamt dem ganzen Games Academy-Team; an alle Berlin-Homies; an Thomas (Jar-JarThomas) Ganshorn von Flowline; an Markus Helzle und das Team von Lichtblicke 4D; an Julian Dasgupta von 4Players; an das gesamte Piranha Bytes-Team; an *McFit* – für das Spitzenangebot; an Lenart Dudy und Anna Höttger, die jetzt in Michigan wohnen; an Sascha (Sausner) Alp samt Familie; und natürlich an meine eigenen Lieben.

- Sascha

... meine Familie, die mich trotz meines verrückten Wunsches, »Spieleprogrammierer« zu werden, immer unterstützt und an mich geglaubt hat.

- Tristan

DANKSAGUNG AN DIE FANS

@ntiheld	Baltram	coar	Dim_E	Fedor Emelianenko	Grunzer	jémák	Lé Waschbär
[EoS]	Barkun	Cobani	DiNozzo	Felonar	Guddi	Jeoren	leadclown
[XFiRE]whityangel	basti1993	Colosseus	D-Mohrherr	fighting_faith	Guderian	Jerome	Leberpasten_Mensch
<NM>	Battlejoe	Colt	DnStorm	Finally	Gurk	Jespi	leipsfur
0RIM	Beliar8	Corax	doc_z	finner	H0schi	-Jester-	Lemiewings
21Days	Belyn	cornhulio	Don	Fiolem	hackwienix	Jeus	Leon Fuxfell
2202robstar	BenjiRock	crdare	Don Horst Justin	Flagg	Hadamar	Jiego	Lesterdor
3nigm4	Benonin	Critias	Don Olod	Flauschi	haiwuerger	Jim Hal Wilson	Leydecker
3-S-E	BenRoeser	crusader1	Don Phili	FlipSGE_92	Hanskoebi2	Jimbo_Jones	Lhorkan
4ss4ss!no	Benschie	Crush	Don Sanchez	FlorianJ	HansMacCool	Jiannon	Liannon
a.K.i.ra	Bentie	Crystalpeak	Don_Camillo	Forneus	Hathose	Jodob	LiL_BianD
AaronSchridde	Berengar Svenson	Cypher	DonMett93	Franky01	Hayas	joker1492	Logiker
Abenthy	Berserk	Czapo	Dr.Kurt	Fransl	Headsick	Joni_Odin	lookcloserman
Acherton	Bianca	D(i)eus	Drachenherz	Fresh_Dragoon	Hekman	JR Jonsen	Lord Nyus
Adamentos	Bicsum	dakx	DragoonX	Fudsch	Helimane	JT-Boy	Lord_Afroman123
Affengeil	Bierberserk	Dark Messiah	DrKnolle	FunkFish	HerrFenrisWolf	juiCe	Lord-Raiden
Agamemnon	BigChiller	Dark_Bauer	Dulatus	g_yasin	Heuba	juliz	LosTioz
Ai Rin	Bigdave	DarkArag	Eastpak	Gadarol	Hiramas	Kabuto	lucky lukas
aj4ckson	BigHamster	Darkness Piranha	Eduard Bär	gagahhag	Hirudo2001	kakulukiam	LuckySe7en
aka.sergio	BigManda	DarkZero	Eigelt	gamehero	Hoellengreif94	kanaligu2	Lukizatrus
Akaji	Big-Mek	DarkZsnake	El Kamil	GameHunter17	HolyWarbird	Kane_15	lukluk
Alarion	BjoRiOnsnw87	Darrick	ElendeRatt	gamer1809	homolka	Katsche	Lunarivas
AlClemente	Bl00dy	Darth Sion	Eliteknight	Genesis	Hörb	Kazakh	Luxinatoris
Alex D.	Bl4ckSh33p	Darvin-Isaac	eLJakko	GeniousG	Houseman	Kee	LVGarret
Alfheira	BlackDream	Dasad233	ElIcrys	Geor'G	Hubi	Kelturion	Macex
ALFMartin	BlackNaad	dasRudi	Eloreon	gerAUT	IcheBins	Khamir al-Sheid	Madderikk
Allrounder	BlackSoul	DasTimMonster	ELSchnarcho	German	Icy2009	kiko82	Maedhros23
Altair	Blaunt	DazzleFlash	Elvanon	Gidi	iffi	Killdome	Magaroth
Alvias von Greifenstein	Bloodwolf	dc2	Elvenking	GIJoke	Ihrrik	Killer66	Mana
Anatoli.Ka	Bonebreaker	Deart	EmperorZorn	GilionGo	Illis	KillerOni	Manuel der Söldner
Andreas-K-F	bookworm	Deathreaktor	EnchanterTim	Giniedp	Illüvatar	Kiramina	Manwe
anti-freak	Born2Win	dedemann1	endorendilme	Glandallin	ImBa(d)	Knoedelbert	Marit
Antikeen	Brainshaker	Delaron	epicenter	Godfather666	Immortal Persian	Komplize	Mariosos
Aonas	Butterfly Effect	Deluhir	Erahln	Golden Age	Imong	König Lee	Marten99
Apocalymon	Buyman	Der Morgenstern	Erebos255	goreth	Indoril	Konsti	Marwaenna
Arileth	Buzzer81	Der Skulaz	Ericolo	Gorn Vernaleer	Infinite	KooBooLdd	MastaTschiff
arisen	c0ckr0ach	Erz_Skill0r	Erzengel1	Gorn_085	Ingrimmisch	Koragon	master_klabehmi
Aroundkiller	Cadfael	DerErzbaron	ESCx2	Gornack	inhal3	Kpx2	Mathew
Asatur	Call it Karma	DerJoker	evandor	GORR	Innos_Feuer	Kringel	Matthias W.v.C.
Aschenvogel	Camdrin	DerOimelBoimel	EvilTwin	Gosden	Iron.bo	Krolm	Matti
Aschi	CetiLiteC	derschläfer	eXgame	Gothicfreak	Ironheart	Ksandr Warfire	MaXcMDM
Asterias	C-Fix	Desidz	Eyleude	Gothichitman	Isil	Kuki11	Meersau
Aston	Chelvis	DeVeX	F C D	Gothicolic	Istari, Benjamin	Kurzer92	MeiersTeiche
ATTACKZH	Chillkröte	Devil Ray	F3LIX	Grappa11	itsmeapple	Kydanos	Merdon
Auftragsmördah	Chinz	Devils_Nightmare	Fabster CP	gray_fox	JaeMcBean	Kyo100	Merlot
Azuth	Chr!z	dFalcon	Fagottspieler	Greenei	Jammet	L1ner	Mersi
Babado2	Claw	DHI	Faguarl	Grimward	janch	LaCroato	met@bo
BadFlunder	Clubberer	Die_Blase	Fanizil	Groggy	Jaro	Lady Onyxia	metah
Bajuk666	Cluster	Diego 2	Faulpelz II	Grompel	Jay Man	LAGO111	MetalBlade
Balim	CMS	Dieter von Khorinis	Fed	Grotonk	jay_jay	Laute	Mettalex

Michaelmann	Nightwalker	poomann	CSchlaengerl	SteUeRunG!	TheKellerkind	Unlogicial	Wussel
MickDC	Nik.K51294	Popopinsel	Schmiddiey	StriderAI	TheMac1990	Vades	WütendesWiesel
Mielas	nilius	Powerfuzzel	Schrotflinte32	Sturmgeist90	TheMaster	valentin	Wyrres
milbradt	Niniix	Prius Corsare	Sebastian Choitz	Sturmi	TheRealWanderer	Valos	x.andy
milton	Ninjasonic27	Prof.Smith	Sechsunneunzig	Suerion	Thnallgz	Valron	Xadon
Milvus	nneka.	proX	seeba	Sukral	Thor1064	Vampire	XamTheSheep
minimax	No Lupus	Ptah	Seelernernter	sukram_91	Thorald	Vampiyno	Xardas5
miom	Nocturian	punkt6	SeggsyAra	Sunrider	Thorbjörn	VanZam	XCloudX
Mitras2	NoKarma	Pyrro	Semih.k	Superr0ger	Thorlof	Varius	Xeledorn
Moe Capone	Norovan	queenmabd	Semnone	Sylist	THTHT	VarusBiker	Xenitic
MoeP.	Northwind	rab81t	Senkus	Szentegyed	Thymian	Vatras	Xpym
moetermoerber	nubi	Raderion	Septem	t7escher	Ticket	Verfechter Adanos	Xymos
Mofdes	nukular	Raffzahn	Serpens	Talaron	Tilmann	Vert-X	yeganer
Molox	Nuxil	Rajar	Servilent	tarik07	Timeris	Vironimus	Yo Yo Yoghurt
Monkey D. Luffy	nvK	Ramm-Knot	Setebos	Tatsuya	TimeWarp	Vitus	Yrifa
Monocus	Nyco	Ranayna	Setes-fb	Tatsuya	Timmeyy	Vortex84	ys-tp>>>feanor
moose_kefas	nysosym	Ratri	Shadowbeast	Tavrock	tobi11	W4R60D	Yunoki
Mortes	Obelix the Freak	RayWolf	ShadowDuke	Taz_Begga	Tobsge	Wahzoc	Zabbi
Mr. Mahoo	Obergammler_94	red_head	Shadowtroop	TCMBoby	Tobsnd	WARRIOR42	Zale
Mr. Wonko	obot	RedBob	Sheogorath32	Teppichleiste	Tom-cat1980	Werner Fischer	Zaros
Mr.Been	Oezkan	Reezer	Shibuya Nightlife	Teradil	Tommy771990	Westlorn	Zatoichi
Mr.Brown	Oliando	REF	-Shrike-	tex_w	Tonni	Westwolf	Zedd
Mr.Toast	Ollewah	reTeiD	Silvestro	Th.Papenbreer	toph	Wharp	Zeiro
Msteel	Onah	Rhet	Sir Sinnlos	Thaddel	ToRa40K	WhiSky42	zeldafan1
mtgeg	Orangenlimo	Ribo*Stairs	SirBlameHofmann	the moe	Trollbein	Wibeas	Zero!Komplex
Mud	OverGangster	Ricochet	Sirin	The Reality	Trollstuhl	Wiedzmin	Zerza
Muff	Paavo	Risencrawler	sirix	The Scarecrowman	TSS	windchief	Zottenheimer
Munin	Pakko	Ritter vom Steinberg	SirPaul	TheAxel	Tumatauenga	Woland	Zuben2
Muphil	Paladinj	Roemertopf	SirThomas	theBeGinner	turian	Wollnashorn	Zuck
Mysti	PanicG	Rohal	SkaGGeragg	TheConstantin	ugatschaka	Woolfsrain	ZuulNaghar
n00bkiller	PapaRoach	Ronge	Skelettkrieger	thedew	UndeadScavenger	Wurst4President	JO Captain
N1ghtmare	Partyduler	Rotti	Skyla				
Nader	Pascal(Xardas)	Runners High	slacura				
Nafalem92	Pat/R+/iot	Rush.It	Slasher				
Nafie94	PaulPanzer	S.K.	SlicRic				
NameLess	Pax	sAlk0	SlowlyDead				
Narga	peer	Saitam83	smart redneck				
Naryoril	Percy	Sakeros	smithy0007				
Nasenhär	pgn47	Salami Reloaded	SmokeR_ aus_RT				
Natarion	Phael	SalasValor	Sniperion				
Neban	Phil-VL	Samsbonmir	snowman				
Neffers	Phynkchen	Samul	Sokar				
Nemi	Pichel	samy1024	some-odium				
Neomadra	Pieddro	SamyThief	sonnentroll				
netto	Pillre	Sandor.C	Sonorc				
Nevec	PiranhaGreg	Saschahomie	soptikpetr				
-Nico-	Pishta	sawermann	sp00ky				
NicolasC	pkp	Scamper	sparsamer				
Nidar	Poip	scenic	Spyne				
NightmareKnight	Polkan	scharlatan	Steelworks				

Special Greetings

Wir bedanken uns bei allen Risen Fansites

World of Risen (www.worldofrisen.de)

Piranha Fanart Portal

(www.piranha-fanart-portal.de)

Risen Fans (www.risenfans.de)

Risen-Piranhas.de (www.risen-piranhas.de)

Risen-Forum.de (www.risen-forum.de)

Piranha Club (www.piranhaclub.eu)

Risen France (www.risenfrance.com)

Risen Info (www.risen.info.pl)

Risen Italia (www.risen.it)

Risen Island (www.risen.gram.pl)

Risengame.ru (www.risengame.ru)

World of Risen Russia (www.worldofrisen.ru)

Risen.cz (www.risen.cz)

Special Thanks to

Michael Zolna

Marion Lindmayr

Dave & Schattenspieler

(<http://www.schattenspieler.de/>)

Und bei dir!

SUPPORT / HOTLINE

Sollten bei der Installation dieses Produkts Probleme auftreten, besuche bitte zuerst den Servicebereich unserer Homepage unter <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wurde bereitgestellt. Sollte dies nicht der Fall sein, kannst du gern unseren technischen Dienst kontaktieren. Schreibe hierzu bitte an:

Koch Media GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo. – Fr. 10-21 Uhr, Sa. + So. 10-16 Uhr)

Deutschland: 0900 1 807 207 (0,62 €/Min.)
Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 €/Min.)
Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr/Min.)

FAQ und Online-Support: <http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps & Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland: 0900 5 155 686 (1,86 €/Min.)
Österreich: 0900 5 155 686 (2,16 €/Min.)
Schweiz: 0900 5 155 686 (3,00 SFr/Min.)

Bitte lege deinem Schreiben eine Liste der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell deiner Sound- und Grafikkarten. Bitte füge nach Möglichkeit auch eine Kopie bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation hinzu (öffne hierzu das Eingabefenster durch gleichzeitiges Drücken der Tasten »Win« und »R«, gib »dxdiag« ein und bestätige mit der Eingabetaste). Führe neben deine Adresse bitte auch deine Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir dich am besten telefonisch erreichen können.



FANART GALERIEN

EIN PLATZ FÜR DEINE SCHÖNSTEN ZEICHNUNGEN, WALLPAPER
Besuch uns auf www.piranha-fanart-portal.de

© 2009 Piranha Fanart Portal by Arthus of Kap Dun • CaLLiBr with Altair

KUNDENSERVICE / Bestellhotline

Unser Kundenservice berät dich gerne bei Fragen zu Bestellungen, Lieferterminen, Verpackungen usw. Wenn du dich für unser umfangreiches Produktsortiment interessierst, ruf uns doch einfach an oder schick uns eine E-Mail:

DEUTSCHLAND:

Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg/München
T: 0180/1185795 (max. 0,046 Euro/Min.: Ortstarif deutschlandweit)
<http://www.kochmedia.de>
bestellungen@kochmedia.com

ÖSTERREICH:

Koch Media GmbH, Betriebsstätte Rottenmann,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann
T: 05672 606 179 (normale Gesprächsgebühr)
<http://www.kochmedia.at>
bestellungen@kochmedia.at

SCHWEIZ:

Koch Media AG, Hodlerstr. 2, CH-9008 St. Gallen
T: 0848 000 215 (max. 12 Rp./Min.)
<http://www.kochmedia.ch>
verkauf@kochmedia.ch



ENDNUTZER- LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, des Handbuchs u. ä. ist sowohl urheber-, als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden.

Bevor du diese Software verwendest, lies dir bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklärst du dich mit diesen Regelungen ausdrücklich einverstanden.

GEWÄHRLEISTUNG

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Koch Media nicht, dass der Inhalt dieses Produktes deinen Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Koch Media übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigelegten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird Koch Media dir innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die du direkt bei Koch Media bezogen hast. Voraussetzung ist, dass du die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers sowie der unter *Support/Hotline* genannten Informationen an diese Adresse sendest: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg. Darüber hinaus übernimmt Koch Media keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung dieses Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist von der Höhe her in jedem Fall auf den Preis des Produktes begrenzt. Koch Media haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem du das Produkt erworben hast, bleiben hiervon unberührt.

Koch Media übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Koch Media zu vertreten sind.

NUTZUNGSRECHTE

Durch den Erwerb dieser Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtsinhabers ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien ist nur im Rahmen der gesetzlichen Regelungen gestattet.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar! Die unzulässige Vervielfältigung dieser Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte Datenträger können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Koch Media behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

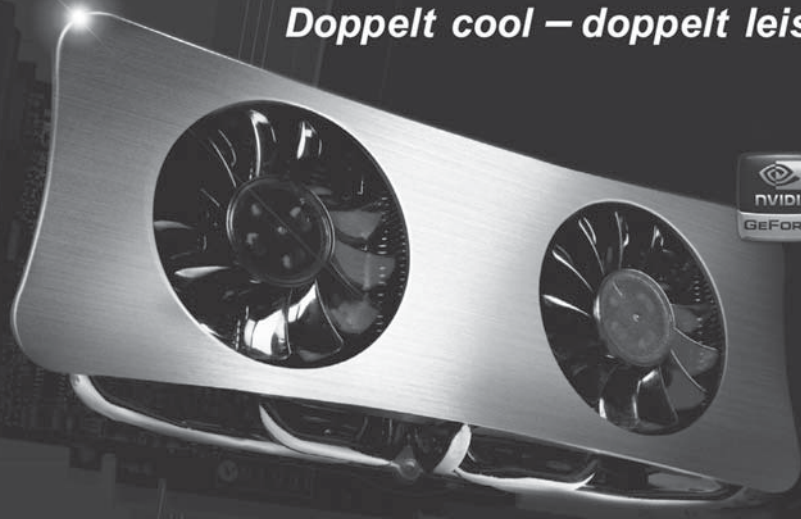
Für den Fall, dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

msi



Twin Frozr

Doppelt cool – doppelt leise



MSI-Grafikkarten mit **Twin Frozr**-Technik sind die neue Referenz. Mit leistungsstarken und leisen Dual-Fan-Kühlern, Heatpipe-Design und Lüfterregelung bleiben sie immer cool – auch wenn es im Härteeinsatz heiß hergeht.



N275GTX Twin Frozr OC



N250GTS Twin Frozr 1G

MSI Grafikkarten erhalten Sie bei Alternate | Amazon | Arit | Atelco | Avitos | Conrad Electronic | Home of Hardware | Snogard | sowie im Fachhandel

msi-computer.de

Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Firmen und Organisationen. Die gezeigten Angebote unterliegen der Verfügbarkeit. Sie können jederzeit geändert oder zurückgezogen werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

NOTIZEN

Der PC zum Spiel:



Die offizielle
Risen Special Edition!



ULTRAFORCE

LEISTUNG DURCH QUALITÄT

WWW.ULTRAFORCE.DE