

The cover art features a central character, a man with dark hair and a determined expression, wearing a purple and brown tunic with silver armor on his arms and legs. He is holding a large, ornate sword with both hands, ready for battle. To his right, a large, dark dragon with red and blue scales and a red mouth is breathing fire. The background is a dramatic, stormy sea with a ship on the horizon under a dark, cloudy sky.

RISENTM 3

TITAN LORDS

HANDBUCH

COLLECTOR'S EDITION

SACRED 3

HELDEN WIE WIR!



JETZT IM HANDEL

SACRED3.DEEPSILVER.COM



TRAILER ANSCHAUEN!



SEHR GEEHRTE KUNDIN, SEHR GEEHRTER KUNDE,

wir gratulieren zum Kauf des vorliegenden Produktes aus unserem Hause. Die Entwickler und wir haben uns bemüht, Ihnen eine ausgereifte, inhaltlich interessante und unterhaltsame Software zu erstellen. Wir hoffen, dass sie Ihren Vorstellungen entspricht, und würden uns freuen, wenn Sie sie Ihren Freunden weiterempfehlen. Falls Sie sich für weitere Produkte aus unserem Hause interessieren oder allgemeine Informationen über unsere Firmengruppe wünschen, besuchen Sie eine unserer Webseiten:

www.kochmedia.com
www.deepsilver.com

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem Produkt aus dem Hause Koch Media. Ihr Koch-Media-Team

Epilepsiewarnung

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren. Falls bei Ihnen mindestens eines der folgenden Symptome auftritt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen, brechen Sie das Spiel sofort ab, und wenden Sie sich an einen Arzt.

Sicherheitsmaßnahmen:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm - möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10-15 Minuten ein.

EINFÜHRUNG

Die Götter haben die Menschen allein zurück gelassen. Der Boden reißt auf und aus den Tiefen der Erde entsteigt der brodelnden Lava ein namenloser Schrecken. Eine dunkle Welle der Zerstörung fegte über das Land und bizarre Kreaturen aus dem Untergrund verderben alles Lebende und Schöne. Erneut erheben sich die Titanenlords und machen die Welt zu ihrem Schlachtfeld. Sie konnten sich aus ihren tausend Jahre alten Gefängnissen im Inneren der Berge und auf dem Grund des Ozeans befreien und ihr Zorn ist schrecklich. Ihre Titanen verwüsten das Land und der Untergang scheint unvermeidbar... der Menschheit muss es jetzt gelingen für ihr Schicksal selbst einzutreten. Eine weitere Chance wird es nicht geben, denn dieses Mal ist es der Tod selbst, gegen den es anzukämpfen gilt.

Die Vernichtung großer Teile des Alten Reichs hatte zu einer Massenflucht in die noch weitgehend intakte Südsee geführt. Einst nur Anlaufstellen für Zuckerrohrhändler und Piraten, wurden die Inseln vor der Küste des kaum berührten Kontinents Arborea mittlerweile zur Zufluchtsstätte für alle. Hier prallen nun Welten aufeinander. Die Inquisition hatte aus den Trümmern des Alten Reichs heraus versucht, die Südsee zu stabilisieren und unter ihrer Führung zu einigen. Alles, was sie bewirkten, war eine weitere Zersplitterung der Menschen, denn weder die Piraten noch die zurückgezogenen lebenden, stolzen Eingeborenen Arboreas dachten auch nur daran, sich fremden Regeln zu unterwerfen. Die Südsee ist keine Herrschaft gewöhnt. Doch jetzt stehen ihr neben der Inquisition die traditionellen Gilden des Alten Reichs gegenüber. Strenge Rangordnungen, schwere Rüstungen und Schwerter überkommen sie nun. Der uralte Bund der Dämonenjäger formiert sich neu und sucht die Antworten auf die gegenwärtige Bedrohung in der Vergangenheit, während die verbannten Magier des Alten Reichs auf Biegen und Brechen ihre Erforschung der Kristallmagie vorantreiben. Allen gemeinsam ist lediglich der unbändige Wille die dämonischen Kreaturen zurück in den Schatten zu drängen.

Böse Kräfte greifen nach den Menschen, eine Gefahr die weit über das gewöhnliche Sterben hinausgeht. Unbekannte Mächte aus dem Schattenreich bedrohen die Welt und nur mit ähnlich starker Zauberbelei ist ihnen beizukommen. Ganz gegen deinen Willen wirst du plötzlich in den Kampf um die Welt hineingezogen. Du wolltest eigentlich nur ein ebenso guter Piratenkapitän werden wie dein Vater Stahlbart. Doch plötzlich bist du ganz weit unten und hast drängendere Probleme...

Mache dich auf eine Reise gefasst, die dich nicht nur an die unterschiedlichsten Orte der See führen wird, sondern auch an die Grenzen der Sterblichkeit. Krieger aus vergangenen Tagen und mächtige Magier warten auf dich ebenso wie düstere Voodoopriester, Eingeborene im Dschungel, gestrandete Piraten mit Pistolen, skrupellose Halsabschneider, gefährliche Wildtiere, monströse Feinde aus einer anderen Welt, zerrissene Geister und nicht zuletzt der Kampf um die eigene Seele.



INHALTSVERZEICHNIS

Vor dem Spielstart 8	Charaktereigenschaften 20
Systemvoraussetzungen 8	Attribute 20
Installation 8	Nahkampf 20
Deinstallation 8	Fernkampf 20
Hauptmenü 9	List 20
Fortsetzen 9	Einfluss 21
Neues Spiel 9	Härte 21
Spielstand laden 9	Fingerfertigkeit 21
Optionen 9	Magie 21
Video 9	Geist 21
Grafik 10	Fähigkeiten 21
Audio 10	Wichtige Aktionen 22
Gameplay 10	Kampf 22
Tastenbelegung 10	Nahkampf 22
Extras 11	Fernkampf 23
Zusätzliche Inhalte 11	Magie 24
Inhalte zum Herunterladen . . . 11	Schmutzige Tricks 25
Erfolge 11	Gespräche 26
Mitwirkende 11	Handel 25
Spiel verlassen 11	Schätze 27
Das Interface 12	Schürfen 27
Minikarte /Kompass 12	Bücher 27
Blut 12	Schlafen 27
Waffen 12	Wasserfass 28
Schnelleiste 13	Kochen und Braten 28
Temporäre Effekte 13	Schnaps brennen 28
Spielsteuerung 14	Schmiede und Werkbank 28
Wichtige Befehle 14	Voodooaltar, Goldschmiede und Runentisch 29
Primäre Aktion 14	Voodookessel, Laboratorium und Druidenkessel 29
Astralsicht 15	Ahnenstein, Artefaktorium und Räucherschale 29
Kampfmodus 15	Teleporter 30
Schmutziger Trick 15	Boot 30
Das Charaktermenü 16	Schiff 30
Inventar 16	
Seekarte 17	
Logbuch 18	
Charakter 18	

Diebeskunst 32	Credits 46
Schleichen 32	Special Thanks 50
Schlösser knacken 32	Technische
Taschendiebstahl 33	Information/Hotline 52
Krämer 33	Endnutzer-
Äffchentrainer 33	Lizenzbedingungen 54
Minispiele 34	
Saufen 34	
Messerwerfen 34	
Armdrücken 35	
Fallen 35	
Seemonsterkämpfe 35	
Schiffskanone 35	
Die Gemeinschaften 36	
Die Dämonenjäger 36	
Die Magier 37	
Die Piraten 38	
Schatten über Taranis 42	



VOR DEM SPIELSTART

Systemvoraussetzungen

Dein Computer muss bestimmte technische Grundvoraussetzungen erfüllen, um *Risen 3* spielen zu können. Dafür sind folgende (oder leistungsstärkere) Komponenten erforderlich:

Mindestsystemanforderungen

OS:	Windows Vista SP2, Windows 7 SP1, Windows 8
Prozessor:	Duo-Core ab 2,4 GHz
RAM:	2 GB
VRAM:	512 MB
Grafikkarte:	ab NVIDIA GeForce 9600 GT oder AMD Radeon HD 3850
Soundkarte:	DirectX 9.0c kompatibel
Festplattenspeicher:	8GB

Empfohlene Systemanforderungen

OS:	Windows 7 (64-bit), Windows 8 (64-bit)
Prozessor:	Intel Core i5 mit 2.5 GHz oder AMD Phenom II x4 940 mit 3.0 GHz
RAM:	4 GB
VRam:	512MB
Grafikkarte:	ab NVIDIA GeForce GTX 470 oder AMD Radeon HD 5850
Soundkarte:	DirectX 9.0c Kompatibel
Festplattenspeicher:	8GB

Installation

Lege die *Risen 3*-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. Öffne hierzu das Symbol „Computer“ bzw. „Arbeitsplatz“, zum Beispiel durch Doppelklick auf die Verknüpfung auf deinem Desktop und doppelklicke anschließend 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 3* auf deinem Computer zu installieren.

Deinstallation

Du kannst *Risen 3* später jederzeit wieder deinstallieren. Klicke hierzu im Startmenü auf den Punkt Programme, danach auf *Risen 3* und wähle die Option *Risen 3* deinstallieren aus. Alternativ kannst du *Risen 3* über die Option Programme und Funktionen in der Windows-Systemsteuerung von deinem Computer entfernen.

HAUPTMENÜ

Wie viele große Geschichten beginnt *Risen 3* mit einer Karte der See. Nach Spielstart wirst du aufgefordert eine beliebige Taste zu drücken und gelangst daraufhin unmittelbar ins Hauptmenü. Von hier aus kannst du ein neues Abenteuer anfangen, ein altes fortsetzen und Einstellungen vornehmen.



Fortsetzen

Dieser Menüpunkt ist verfügbar, sobald du das erste Mal gespeichert hast. Klicke hier um deinen letzten Spielstand zu laden und dort weiter zu machen, wo du aufgehört hast.

Neues Spiel

Hiermit startest du ein neues Spiel und beginnst von vorne. Mache dich auf etwas Großes gefasst!

Spielstand laden

Unter diesem Menüpunkt siehst du alle bisher gespeicherten Spiele. Wähle einen aus, um gezielt an einer Stelle weiterzumachen.

Optionen

Hier kannst du sämtliche Einstellungen vornehmen, um ein optimales Spielerlebnis zu erhalten.

Video

Hier kannst du etwa die Auflösung (und damit das Bildformat) und die Bildwiederholungsrate festlegen, sowie Kontrast und Helligkeit einstellen. Damit kannst du das Spiel optimal an deinen Monitor anpassen.





Grafik

Hier legst du die Qualität der Spielgrafik fest, um sie an deine Wünsche und deinen Computer anzugleichen. Sollte das Spiel nicht flüssig laufen, also ins Ruckeln und Stocken geraten, empfiehlt es sich die Einstellungen zu reduzieren. Generell

gilt: Höhere Einstellungen sehen besser aus, benötigen aber auch mehr Rechenleistung. Dazu zählen etwa Effekte wie Wasserspiegelungen, die Details in der Vegetation, die Qualität der Texturen und Schatten, sowie die Sichtweite.

Audio

Unter diesem Punkt kannst du bestimmen wie laut einzelne Aspekte des Sounds wie die Sprache und die Hintergrundmusik sein sollen. Außerdem kannst du hier die Gesamtlautstärke regulieren.

Gameplay

Hier legst du Aspekte fest, die direkt das Spielgeschehen beeinflussen bzw. das Spielerlebnis an deine Vorlieben anpassen. Hier kannst du etwa den Schwierigkeitsgrad einstellen und die X- und Y-Achsen der Kamera umkehren.

Möchtest du deinen Weg wie in der guten alten Zeit mit Karte und Kompass suchen, statt dich auf eine ständig im Spiel eingeblendete Minikarte zu verlassen? Kein Problem, du kannst sie hier abschalten. Außerdem kannst du hier entscheiden, ob Hilfeanzeigen, Hinweise auf erhaltene Erfolge und Untertitel zu den Dialogen eingeblendet werden sollen.

Darüber hinaus kannst du hier wählen, ob beim Schleichen und Sprinten die entsprechende Taste gedrückt gehalten werden muss oder nicht.



Tastenbelegung

Die Steuerung des Spiels lässt sich ganz an deine Vorlieben anpassen. Unter diesem Menüpunkt kannst du jedem Befehl im Spiel eine andere Taste zuweisen. Erklärungen zu den einzelnen Punkten findest du im Abschnitt „Spielsteuerung“ dieses Handbuchs.

HINWEIS: Du kannst auch mit einem XBox 360 Controller spielen, statt mit Maus und Tastatur!

Extras

Hier kannst du zusätzliche Inhalte für *Risen 3* herunterladen und einsehen, welche du bereits besitzt. Außerdem kannst du dir einen Überblick über deine Erfolge verschaffen und die Credits betrachten.

Zusätzliche Inhalte

Hier siehst du deine zusätzlichen Spielinhalte. Sie bereichern das Spiel etwa um neue Quests oder Items.



Inhalte zum Herunterladen

Du möchtest mehr? Hier findest du zusätzliche Spielinhalte zum Herunterladen.

Erfolge

Für bestimmte besonderen Leistungen im Spiel erhältst du einen Erfolg. Dazu musst du spezielle Quests erfüllen, einige Aktionen oft genug ausführen, deine Fähigkeiten in eine bestimmte Richtung entwickeln und so weiter. Insgesamt gibt es 50 Erfolge. Einige Erfolge sind zu Anfang noch geheim, um nichts von der Handlung vorwegzunehmen!



Mitwirkende

Eine Liste all jener, die ihr ganzes Herzblut in die Entwicklung von *Risen 3* gesteckt haben. Mit der Escape-Taste gelangst du vorzeitig wieder ins Menü zurück.

Spiel verlassen

Hier lässt du die Südsee vorerst zurück und beendest das Spiel.

DAS INTERFACE



Startest du ein neues Spiel, siehst du zunächst einen Introfilm und wirst in einem kurzen Tutorial mit der grundlegenden Steuerung vertraut gemacht. Anschließend gelangst du ins eigentliche Spiel. Fühle dich frei überall hinzugehen, wo du möchtest! Damit du nicht die Übersicht verlierst, hilft dir ein kleines Interface am unteren Rand des Bildschirms.

Minikarte / Kompass

Am linken Rand befindet sich die Minikarte. Sie zeigt dir deine Position und die nähere Umgebung an. Außerdem ist das Ziel deiner aktuellen Quest mit einem roten Kreuz eingezeichnet. (Mehr zur „Seekarte“ findest du im nächsten Abschnitt „Spielsteuerung“) Es handelt sich um einen kleinen Ausschnitt deiner Detailkarte. Hast du es gern noch etwas abenteuerlicher? Unter „Gameplay“ im Hauptmenü kannst du auch einstellen, dass dir statt der Minikarte nur ein Kompass angezeigt wird!

Blut

Direkt unter der Minikarte befindet sich der rote Balken für deinen Blutwert. Dabei handelt es sich um deine Lebensenergie, deinen aktuellen Gesundheitszustand. Durch Verletzungen aller Art nimmt er ab, durch Nahrungsmittel, Heilkräuter oder süßige Getränke wie Rum kommst du wieder auf die Beine.

HINWEIS: Im Gegensatz zu Rum heilt Proviant nicht augenblicklich, sondern über einen gewissen Zeitraum hinweg! (Blutregeneration) Wird ein Teil des Balkens hellrot dargestellt, zeigt dies die erwartete Regeneration über die nächste Zeit an, tatsächlich hast du in diesem Moment aber nur soviel Blut wie auf dem Balken dunkelrot dargestellt ist.

Genauso kann es gut tun, einen Schluck aus einem herumstehenden Wasserfass zu nehmen oder auch sich einmal richtig auszuschlafen! Ein paar erholsame Stunden in einem freien Bett werden deinen Blutwert vollständig wiederherstellen. Fällt dein Blutwert auf Null, stirbst du und musst einen alten Spielstand laden.

Waffen

Rechts daneben siehst du die Symbole deiner aktuell angelegten Waffen. (Siehe hierzu „Kampf“ im Abschnitt „Wichtige Aktionen“). Zusätzlich siehst du hier bei Fernkampfwaffen die verbleibende Munition.

Schnelleiste

Am rechten Rand befindet sich die Leiste für Schnellzugriffe auf dein Inventar. Bewege im Inventar den Mauszeiger über ein Item der Kategorie Ausrüstung, Magie oder Benutzbares. Drücke dann eine Zifferntaste (1-0) und du wirst feststellen, dass sich der Gegenstand nun bei der entsprechenden Nummer in deiner Schnelleiste befindet. Drücke nun im Spiel die entsprechende Zifferntaste um den Gegenstand direkt zu benutzen ohne über das Inventar gehen zu müssen! (Nähere Informationen zum Inventar findest du im Abschnitt „Charaktermenü“ unter „Spielsteuerung“) Magische Gegenstände (Sekundärsprüche) können nur über die Schnelleiste und nicht aus dem Inventar heraus verwendet werden!

Temporäre Effekte

Hast du etwas zu dir genommen, das über einen längeren Zeitraum wirkt (beispielsweise Proviant, der eine Zeit lang dein Blut regeneriert) wird dir das entsprechende Symbol oben am linken Rand des Spielbildschirms angezeigt.



SPIELSTEUERUNG

Eine lange Reise steht dir bevor und an jeder Ecke lauern Gefahren. In diesem Abschnitt lernst du alles, was du wissen musst, um trotzdem an dein Ziel zu kommen.

Alle Tastenbelegungen lassen sich beliebig den eigenen Wünschen anpassen.

Im Hauptmenü findest du unter „Tastenbelegung“ eine Liste aller Befehle, denen je zwei Tasten zugeordnet werden können.

Die hier beschriebene Tastenbelegung entspricht dem Standard.

Wichtige Befehle

Primäre Aktion

Linke Maustaste



Wenn du einen Gegenstand, eine Pflanze, einen Gegner oder eine Person im Blick hast, erscheint darüber der Name bzw. eine Bezeichnung darüber. Mit der primären Aktion kannst du nun damit interagieren. Auf diese Weise spricht du beispielsweise eine Person an, sammelst einen Gegenstand ein, öffnest eine Truhe, durchsuchst einen getöteten Gegner, schürfst mit einer Spitzhacke Erz an einer Erzader, legst dich in ein Bett oder liegst ein Buch. Bei vorher gezogener Waffe (Waffenmodus) schlägst du zu.

Laufen und Schwimmen

Durch das Bewegen der Maus bestimmst du deine Blickrichtung. Mit den Tasten



läufst du nach vorne, links, hinten bzw. rechts, jeweils relativ zu deiner Blickrichtung.

Standardmäßig läufst du dabei. Drücke  um zwischen Laufen auf Gehen umzuschalten. Auch der größte Held muss mal Reiß aus nehmen. Daher kannst

du über kurze Strecken auch besonders schnell sprinten. Halte dazu  gedrückt. Möchtest du nicht erappt werden? Mit  kannst du auf Schleichen umschalten, um dich möglichst unauffällig zu bewegen, vorausgesetzt du das hast die entsprechende Fähigkeit erlernt. Gerätscht du einmal ins tiefere Wasser musst du schwimmen. Die Steuerung ist dabei prinzipiell die gleiche wie beim Laufen. Analog zum Sprinten an Land kannst du über kurze Strecken schnell schwimmen, wenn du  gedrückt hältst. Entfernst du dich zu weit von der Küste, wirst du wieder zurückgesetzt.

Springen, Klettern und abrollen

Drücke  um zu springen. Befindest du dich vor einer höher gelegenen Kante mit ausreichend Platz bzw. läufst du darauf zu, kannst du mit einem Druck auf Springen daran hochklettern.

Tippe eine Richtungstaste



zwei Mal kurz hintereinander an, um dich in die entsprechende Richtung abzurollen.

Ein solche akrobatische Einlage kann beispielsweise nützlich sein, um Attacken eines Gegners auszuweichen.

Astralsicht



Ab einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel steht dir durch Druck auf  die Astralsicht zur Verfügung. In dieser spirituellen Erweiterung deiner Wahrnehmung, siehst du Dinge, die dir anderweitig vielleicht entgangen wären. Wenn du dir die entsprechenden Fähigkeiten von Lehrern in der Spielwelt beibringen lässt, werden in dieser Sicht etwa magische und wertvolle Gegenstände oder auch Gegner für dich hervorgehoben. Durch einen weiteren Druck auf  kehrst du zur normalen Sicht zurück.

Kampfmodus



Drücke  um in den Kampfmodus zu wechseln. Der Held zieht nun seine

Hauptwaffe. Drückst du nun die Taste für die primäre Aktion  wird er seine Waffe benutzen. Alle normalen primären Aktionen, die nichts mit Kampf zu tun haben, sind solange nicht benutzbar! Drücke erneut  um deine Waffe wegzustecken und in den normalen Modus zurückzukehren. Details zum Kampf findest du im Abschnitt „Kampf“ und „Wichtige Aktionen“.

Um in den Kampfmodus wechseln zu können, musst du zunächst eine Hauptwaffe anlegen. Drücke dazu  um dein Inventar zu betrachten. Klicke nun unter „Ausrüstung“ auf „rechte Hand“ und suche dir eine zuvor eingesammelte Waffe mit einem Linksklick aus.

Schmutziger Trick

Hast du im Inventar unter „Ausrüstung“ etwas in den Slot „linke Hand“ gelegt, kannst du es während eines Kampfes durch einen einfachen Druck auf  augenblicklich benutzen. Dabei handelt es sich um faire, ritterliche Methoden wie das Abfeuern einer Pistole aus nächster Nähe, sowie den Einsatz von Wurf dolchen und Armbrüsten. Weitere Informationen hierzu findest Du im Abschnitt „Schmutzige Tricks“ unter „Wichtige Aktionen“.

DAS CHARAKTERMENÜ

Neben den direkten Befehlen für die Spielwelt ist es wichtig die folgenden vier Bildschirme zu kennen, um deinen Helden stärker zu machen, richtig auszurüsten und die Übersicht über deine Aufgaben zu behalten. Du kannst jeweils von einem Menü ins Spielgeschehen zurückkehren, indem du das Schließkreuz am oberen rechten Rand anklickst oder mit **E**. Am oberen Rand dieser Bildschirme kannst du auch zwischen ihnen umschalten.

Inventar

Drücke **U** um eine Übersicht deines Gepäcks zu sehen. Hier im Inventar siehst du alle Gegenstände, die du derzeit bei dir trägst.

Möchtest du einen Gegenstand verwenden ohne jedes Mal den Umweg über das Inventar gehen zu müssen? Du kannst ihn in die Schnellleiste legen, die dir am unteren Rand des Bildschirms angezeigt wird. Klicke dazu auf den gewünschten Gegenstand, halte die linke Maustaste gedrückt und lasse den Gegenstand auf den Platz in der Schnellleiste mit der gewünschten Ziffer am unteren Bildschirmrand fallen. (Alternativ gehst du mit dem Mauszeiger auf den entsprechenden Gegenstand und drücke eine Zahlentaste von 1 bis 0. Handelt es sich um einen benutzbaren Gegenstand, erscheint sein Symbol auf der gewählten Zahl in der Schnellleiste) Um den Gegenstand nun zu verwenden, musst du nur im Spiel die entsprechende Zifferntaste drücken, statt extra das Inventar aufzurufen.



Unter „Ausrüstung“ kannst du Waffen, Kleidung und Schmuckstücke anlegen. Klickst du auf einen Ausrüstungslot (z.B. Rechte Hand), siehst du eine Liste aller Gegenstände, die jeweils dafür in Frage kommen. Auf der rechten Seite siehst du, welche Vorteile dir der Ausrüstungsgegenstand bringt, wenn du ihn anlegst. Durch einen Klick auf einen Gegenstand wird er angelegt. Klickst du noch einmal auf einen bereits angelegten Gegenstand wird er wieder abgelegt und im Inventar verstaut.

HINWEIS: Du kannst auch Waffen in die Schnellleiste legen. Drückst du die entsprechende Schnellaste, wird der Held die Waffe anlegen und direkt ziehen, also damit in den Waffenmodus wechseln! Durch einen weiteren Druck auf die Schnellaste wird wieder in den normalen Modus gewechselt.

Unter „Magie“ findest du, was für das Wirken von Zaubersprüchen von Belang ist. Hier werden die Sekundärsprüche aufbewahrt, die du wie Gegenstände einsetzt und NICHT wie die Primärsprüche als Waffe in der rechten Hand ausrüstest. (Siehe hierzu den Abschnitt „Magie“ unter „Wichtige Aktionen“) Diese Sekundärsprüche können NUR über die Schnellleiste gewirkt werden, nicht indem man sie im Inventar anklickt!

„Benutzbares“ sind einmalig verwendbare Gegenstände wie Proviant, Fackeln und (Ge-)tränke, die dir einen unmittelbaren Vorteil bringen. Klicke auf den entsprechenden Gegenstand um ihn zu verwenden (beispielsweise um dich mit einer Flasche Rum zu heilen), wobei sich der Gegenstand verbraucht oder lege ihn in die Schnellleiste.

Unter „Plunder“ findest du all jene Gegenstände, die du normalerweise nicht direkt allein verwenden kannst. (Ausnahme: Mach doch mal eine Muschel auf! Vielleicht findest du ja etwas Schönes darin.) Manche davon sind an bestimmten Stellen im Spiel nützlich, etwa ein Truhenschlüssel bei der richtigen Truhe, oder in Kombination mit anderen Dingen. (Munition wird automatisch abgefeuert, wenn du die entsprechende Schusswaffe im Kampf verwendest.) Andere Gegenstände wiederum können immerhin noch verkauft zu werden. (Siehe hierzu -> „Handel“ unter „Wichtige Aktionen“)

Seekarte

Wirf einen Blick auf die Karte und verschaffe dir etwas Übersicht!

Du erreichst sie direkt durch einen Druck auf **M**. Zur Wahl stehen dir dabei eine Ansicht der kompletten Südsee sowie eine Detailkarte deiner aktuellen Region. Wechsle zwischen den beiden Ansichten, indem du in der großen Karte auf eine Region klickst, bzw. in der Detailkarte auf den Zurückbutton am unteren Rand.



Markierst du im Logbuch eine Quest werden außerdem wichtige Orte der Quest auf den Karten angezeigt! (So wird häufig der Auftraggeber mit einem orangen Kreuz versehen und das Questziel mit einem roten) Eine erklärende Legende findest du auf der rechten Seite der Detailkarte.

Logbuch

Zumeist durch Gespräche mit anderen Personen erhältst du im Laufe deines Abenteuers zahlreiche Quests. Einige dieser Aufgaben bringen dich deinem Ziel ein gutes Stück näher, in der Regel ist ihre Erfüllung jedenfalls mit einer Belohnung verbunden.

Drücke **L** um direkt zum Logbuch zu gelangen.

Unter „Laufende“ findest du alle aktuellen Quests. Klicke auf eine, um eine Beschreibung deiner Aufgabe auf der rechten Seite zu lesen. Mit **R** kannst du zwischen dieser Beschreibung und einer Aufzeichnung des questrelevanten Dialogs hin und her schalten. Mit **E** kannst du eine Quest auf der Seekarte markieren. Nun werden dir auf der Karte questrelevante Orte angezeigt.

Der Reiter „Alle“ gibt dir eine Übersicht aller, auch bereits erledigter, Quests. Im Laufe deines Abenteuers wirst du Freunde und Verbündete finden, die dich auf deinen Reisen begleiten. Klicke auf „Crew“ um einen Blick auf deine aktuellen Crewmitglieder zu werfen. Sprich viel mit ihnen, sie können dir entscheidende Vorteile verschaffen, wie dich beispielsweise bei deinen gefährlichen Landgängen begleiten!

Charakter

Hier siehst du eine Übersicht deiner Attribute und Fähigkeiten.

Je höher deine Werte desto besser!

Nähere Informationen hierzu entnimmst du dem nächsten Abschnitt

„Charaktereigenschaften“. Drücke **C**, um den Charakter aufzurufen.

Am unteren Rand des Bildschirm siehst du deine Basiswerte, wie der rote Balken, der deinen aktuellen Blutwert angibt. Die linke Zahl repräsentiert deinen aktuellen Gesundheitszustand, die rechte den maximalen Blutwert, den du bei voller Gesundheit hast. Verzehre etwas aus deinem Inventar oder schlafe in einem Bett, um ihn wieder zu steigern! Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt „Blut“ unter „Interface“. Auch der maximale Blutwert lässt sich durch deine Charakterwerte beeinflussen.

Direkt unter deinem körperlichen Zustand befindet sich dein seelischer. Hier findest du den Wert deiner aktuellen Gesinnung (zum Beispiel Neutral (50)). Diese Zahl spiegelt wieder wie menschlich du dich während deines Abenteuers bisher verhalten hast. Deine Entscheidungen und deine Antworten in Dialogen, beeinflussen dabei den weiteren Spielverlauf.



Daneben in der Mitte siehst du deinen gegenwärtigen Rang. Er steht für deinen Status in der Welt der Südsee und dafür, wem du die Treue geschworen hast. Er ist abhängig von deinem Fortschritt im Spiel und deiner Entscheidung, dich einer Gemeinschaft anzuschließen.

Rechts davon siehst du dein aktuelles Vermögen an Gold sowie deinen verdienten Ruhm. Blättere zum Abschnitt „Kaufen und Verkaufen“ unter „Die wichtigen Aktionen“, wenn du etwas über die Verlockungen des Goldes erfahren möchtest. Ruhm erhältst du durch das Töten von Gegnern und das Erledigen von Quests. Du kannst ihn dazu benutzen, deine Attribute zu steigern.

Unter „Attribute“ findest du eine Liste deiner grundlegenden Werte. Der Reiter „Fähigkeit“ beinhaltet speziellere Vorteile, die man sich gegen Gold bei Lehrern in der Spielwelt beibringen lassen kann. Die „Sammlung“ schließlich zeigt Dir alle legendären Gegenstände, die Du bereits gefunden hast. Diese sind über die ganze Spielwelt verteilt und gut versteckt. Vielleicht findest Du ja in alten Texten Hinweise auf ihren Verbleib. Hast du einen gefunden, erhöht er dauerhaft deine Talente.



CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Hier siehst du wie stark dein Charakter derzeit ist. Diese Werte legen fest, was du kannst und was nicht bzw. wie gut du in etwas bist und entscheiden maßgeblich über Sieg oder Niederlage. Sollte ein Gegner übermächtig sein, kehre später zu ihm zurück, wenn du selbst stärker geworden bist! Dabei wird zwischen Attributen und Fähigkeiten unterschieden. Attribute bilden die Grundlage deines Charakters. Sie legen etwa fest, wie gut du allgemein im Nahkampf bist. Dein tatsächliches Talent in den einzelnen Disziplinen des Nahkampfs (Stichwaffen, Hieb Waffen, Schwerter) wird darüber hinaus von deinen Fähigkeiten, Tränken und Pflanzen mit permanenter Wirkung, deiner angelegten Ausrüstung und gesammelten legendäre Gegenständen beeinflusst.

Attribute

Gehe im Charakterbildschirm  unter dem Reiter „Attribute“ mit dem Mauszeiger über die einzelnen Attribute, um auf der rechten Seite zu sehen, wie sie konkret deine Talente in bestimmten Bereichen beeinflussen. Jedes der 8 Attribute umfasst dabei 2-3 Talente. (Das Attribut Nahkampf beeinflusst die Talente Stichwaffen, Hieb Waffen und Schwerter.) Außerdem siehst du, wie viel Ruhm ein Attribut benötigt, um gesteigert zu werden. Hast du genug Ruhm gesammelt, werden alle steigerbaren Attributen gelb hervorgehoben. Nun kannst du es durch einen Klick auf das kleine Plus daneben erhöhen. Beim Verlassen des Charakterschirms musst du nur noch bestätigen, dass die Steigerung übernommen werden soll. Mit jeder Steigerung wird es teurer ein bestimmtes Attribut zu erhöhen!



Nahkampf

Das Attribut „Nahkampf“ steigert den Grundwert der Talente Stichwaffen, Hieb Waffen und Schwerter. Überlebenswichtig, wenn du dich mit Haut und Haaren wehren musst!



Fernkampf

Hälst du dir deine Gegner lieber vom Leib? Das Attribut Fernkampf steigert deine Talente Schrotflinten und Musketen.



List

Das Attribut List steigert die Talente Pistole, Armbrüste und Dolche. Dabei handelt es sich um die Waffen des „Schmutzigen Tricks“ aus der linken Hand heraus. Damit erhöhst du außerdem deine Chance auf kritische Treffer!



Einfluss

Das Attribut „Einfluss“ steigert die Talente Silberzunge und Einschüchtern. Damit kannst du in allen Gesprächssituationen selbstsicherer auftreten.



Härte

Das Attribut „Härte“ steigert die Talente Klingensicher, Kugelsicher und Magiesicher. Damit beeinflusst es ganz direkt wieviel Schaden du einstecken kannst, bevor du in die Knie gehst. Alles, was nötig ist, um ein harter Kerl zu werden!



Fingerfertigkeit

„Fingerfertigkeit“ beeinflusst wie geschickt du dich als Dieb anstellst. Dieses Attribut beeinflusst alles, für das du eine geschickte Hand und flotte Finger brauchst.



Magie

Das Attribut „Magie“ steigert deine magischen Talente. Es hilft dir dabei tiefe Einblicke in die übernatürliche Kunst zu gewinnen.



Geist

Das Attribut „Geist“ steigert die Talente Alchemie und Astralsicht. Es wird für die Fähigkeit „Magiesicher“ der Kategorie Härte benötigt. Außerdem wird das Attribut für die Fähigkeiten gebraucht, Tränke besser nutzen zu können. Diese befinden sich in der Kategorie Magie.

Fähigkeiten

Dabei handelt es sich um speziellere Fähigkeiten. Diese können dazu dienen genau ein Talent weiter zu erhöhen, ohne das entsprechende Attribut steigern zu müssen, beispielweise den Schwertkampf. (Indem du „Schwerter“ aus der Kategorie „Nahkampf“ erlernst) Sie sind dabei in 6 verschiedene Kategorien eingeteilt.

Außerdem kannst du einige Fähigkeiten erlernen, die nicht direkt deine Talentwerte beeinflussen, aber dir sonstige Vorteile verschaffen. Durch diese Möglichkeiten kannst du dich stark spezialisieren.

All diese Fähigkeiten erlernst du von Personen in der Spielwelt, die gewillt sind dich zu unterrichten. Bildung hat allerdings ihren Preis in Gold. Gehe mit dem Mauszeiger auf eine bestimmte Fähigkeit, um dir den Preis und eine kurze Beschreibung der Fähigkeit anzusehen. Außerdem kannst du hier sehen, ob das Erlernen der Fähigkeit einen gewissen Attributwert voraussetzt.

WICHTIGE AKTIONEN

Alle interessanten Dinge, erkennst du daran, dass deren Bezeichnung bzw. Name über ihnen erscheint, wenn du in ihre Richtung blickst. Drückst du nun die linke Maustaste bzw. die Taste für die primäre Aktion wirst du etwas damit tun, beispielsweise ein herumliegendes Schwert einsammeln, dich in ein Bett legen, eine Person ansprechen oder auch einen morschen Baum vor einer Schlucht umkippen, um ihn anschließend als Brücke zu benutzen.

Hast du vorher deine Waffe gezogen (siehe hierzu den Abschnitt „Waffenmodus“ unter „Spielsteuerung“) sind die meisten Aktionen nicht verfügbar. Nun verwendest du mit der Aktionstaste deine Waffe, was im Folgenden beschrieben wird. Stecke sie wieder weg um eine „normale“ Aktion auszuführen! (Beispielsweise um direkt nach dem gewonnenem Kampf die Überreste deines Gegners nach wertvollen Dingen zu durchsuchen!)

Kampf

Die Südsee ist ein gefährlicher Ort. Überall trachten dir Wildtiere, Piraten und weitaus schlimmeres nach dem Leben. Ziehe stets gut gerüstet los! Nicht einmal in den Städten kannst du dir völlig sicher sein. Das Böse wird dich stets verfolgen.

Lege zunächst eine Primärwaffe an, indem du den Slot der rechten Hand im Inventar mit einer besetzt. Ziehe nun deine Waffe, indem du dich in den Waffenmodus begibst. (Standard: **W**). Nun kannst du mit der linken Maustaste zuschlagen, statt normale primäre Aktionen auszuführen. Du kannst deine Waffe auch anlegen und direkt ziehen, indem du ihre Schnellstaste drückst, wenn du eine vergeben hast. (Siehe hierzu den Abschnitt „Inventar“ unter „Spielsteuerung“).

HINWEIS: Verwende am besten Schnellstasten um zügig im Kampf zwischen Nah- und Fernkampfwaffen zu wechseln!

Nahkampf

Die unmittelbare Art sich zu wehren ist sicher im Nahkampf mit Schwert und Degen.

Visiere einen Feind an. Du hast ihn im Blickfeld, wenn eine Bezeichnung bzw. sein Name über ihm erscheint. Nun besteht die Chance, dass du ihn triffst. Drückst du die linke Maustaste unmittelbar nach deinem Schlag noch einmal, führst du Kombinationsschläge aus, die eine stärkere Wirkung haben. Du kannst bis zu 3 Schläge miteinander kombinieren, die jeweils stärker werden, als die vorherigen.



Bleibst du lange auf der linken Maustaste, schlägst du mit mehr Wucht zu und machst ebenfalls mehr Schaden. Die rote Energie an deiner Waffenhand zeigt dir das Aufladen deiner Schlagkraft an.

Um Attacken des Gegners zu umgehen, kannst du eine Ausweichrolle machen. Tippe dazu zwei Mal kurz eine Richtungstaste an. Standard: **W**

A S D

Halte die rechte Maustaste (Sekundäre Aktion) gedrückt, um Schläge des Gegners zu parieren. Die Angriffe mancher Gegner können jedoch nicht auf diese Weise geblockt werden.

HINWEIS: Vergiss nicht, dass du über den Slot der linken Hand im Inventar eine Zweitwaffe für schmutzige Tricks anlegen kannst! Sie können dir einen entscheidenden Vorteil in Kämpfen verschaffen!

Fernkampf

Die großen technischen Errungenschaften der jüngsten Zeit haben in nur wenigen Jahren die Art zu kämpfen nachhaltig verändert.

Hierzu zählen Schrotflinten, Musketen, Bomben und Pulverfässer. Einige primäre Zaubersprüche lassen sich ebenfalls wie Fernkampfwaffen verwenden. Genau wie eine Nahkampfwaffe, muss eine Fernkampfwaffe zunächst in der rechten Hand im Inventar unter Ausrüstung angelegt werden. Genauso muss die Waffe vor Benutzung durch Aktivierung des Waffenmodus gezogen werden.

Halte die rechte Maustaste (bzw. die Taste für die sekundäre Aktion) gedrückt, um zu zielen und schieße mit der linken Maustaste. Der farbige Kreis zeigt dir an, wie gut du zielst, abhängig von deinen Talenten und der Position zum Gegner. Wechselst du NICHT in den Zielmodus führst du mit deinem Gewehr einen Kolbensschlag aus bzw. lässt deine Explosivwaffe fallen.

Einläufige Gewehre werden nach jedem Schuss automatisch nachgeladen, zweiläufige nach zwei. Zweiläufige Gewehre können aber auch durch einen Druck auf **R** vorzeitig nachgeladen werden! Achte darauf stets genug Munition bei dir zu tragen! Musketen benötigen Kugeln, Schrotflinten Schrot. (Munition erscheint im Inventar unter Plunder) Bomben explodieren 4 Sekunden nachdem sie geworfen wurden, Pulverfässer entfesseln ihre zerstörerische Wirkung, wenn sie von einem Gewehrschuss getroffen werden.

HINWEIS: Armbrüste und Pistolen sind Sekundärwaffen! Sie werden in der linken Hand ausgerüstet und als Schmutziger Trick durch einen Druck auf **E** abgefeuert! (siehe hierzu den Abschnitt „Schmutzige Tricks“)



Magie

Insgesamt gibt es drei verschiedene Arten von Zauberei in *Risen 3*. In den verschiedenen Kulturen dieser Welt haben sich unterschiedliche Ausprägungen entwickelt. Seit die Götter die Welt verließen und mit ihnen die Ordnung der Dinge, ist es nun möglich die einst göttlichen Kräfte in allem zu finden. Wo manche Formen der Zauberei anerkannt sind, gelten sie andernorts als zwielichtig und dunkel. Sie machen den Menschen Angst und verändern das Leben des angehenden Zauberers nachhaltig. Und dennoch: du wirst diese mythischen Kräfte brauchen, denn auch deine Feinde stammen nicht alle von dieser Welt..



Allen gemeinsam ist dabei ein grundsätzliches Prinzip. Es gibt Primärsprüche, die genau wie Hauptwaffen in der rechten Hand angelegt werden können. Diese können beliebig oft verwendet werden. Und es gibt Sekundärsprüche, die wie andere benutzbare Gegenstände verwendet werden. Du findest sie im Inventar unter Magie. Dort MUSST du ihnen einen Platz in der Schnelleiste zuweisen, um sie zu benutzen. Drückst du nun im Spiel die Zifferntaste des Sekundärzaubers, setzt du ihn direkt ein.

Voodoo wird von Piraten und Eingeborenen ausgeübt und hat seinen Ursprung in der Verbindung zwischen dieser Welt und der Welt der Ahnen. Voodoo ist eine dunkle Kunst, in der der Zauberer dem Opfer seinen Willen aufzwingt oder es mit grausamen Flüchen belegt. In weiten Kreisen der Gesellschaft gilt diese todesaffine Kunst als widernatürlich und unzivilisiert und ist mit einem starken Tabu belegt.

Im Voodoo fungieren sogenannte Segen als Grundlage für die permanenten Sprüche. Als einmalig verwendbare Zauber dienen dem Zauberer Voodoopuppen. Am Voodooaltar lassen sich zudem Schmuckstücke herstellen und für Tränke dient der Voodookessel.

Die Wächter vertrauen hingegen auf die Kristallmagie. Diese klassische Form der Zauberei bedient sich der Kraft der Elemente. Diese Energien können eine große Macht entfalten, zumal sie stets auf ihre Effektivität hin analysiert wurden. Die Magier befreiten die Zauberei aus dem Dunstkreis der Mythen und begannen sie mit Eifer systematisch zu erforschen. Im Alten Reich kam den Magiern dieser Schule großer Respekt zu.

Im Artefaktorium der Wächter ist es möglich magische Spruchrollen handwerklich herzustellen. Spruchrollen können im Gegensatz zu Kristallen nur einmal verwendet werden. Für Tränke nutzt der Wächter das Laboratorium, für die Herstellung von Amuletten, Ringen und Ohringe die Goldschmiede.

Die Dämonenjäger bedienen sich der archaischen Runenmagie. Sie beziehen ihre mythischen Kräfte aus uralten, direkt körperlichen Verbindungen zur Natur. Diese Relikte einer sagenumwobenen Vorzeit waren mit dem Fortschritt fast in Vergessenheit geraten. Der Zauberer tätowiert sich seine Runen direkt auf die Haut, zumeist um sich selbst zu einem stärkeren Krieger zu machen und seine Feinde zu schwächen.

Für permanente Sprüche vertraut er auf die Macht der Glyphen, während er für die einmalig verwendbaren Sprüche Runensteine verwendet. Durch ein Ritual an der Räucherschale kann sich der Dämonenjäger diese aneignen. Am Runentisch kriecht er darüber hinaus magische Talismane aller Art her und bereitet Zaubertränke am Kessel des Druiden zu.

Schmutzige Tricks

Neben all diesen Hauptattacken, die dir zur Verfügung stehen, kann es nicht schaden, noch einen Trumpf in der Hinterhand zu haben. Hierbei handelt es sich um kleine, gemeine Sekundärangriffe, die deinen Gegner ganz schön ins Schwitzen bringen können.



Lege dazu eine Sekundärwaffe unter Ausrüstung im Inventar in den Slot der linken Hand, wechsele in den Waffenmodus (ziehe dazu deine Hauptwaffe), visiere einen Gegner an (sodass sein Name bzw. seine Bezeichnung über seinem Kopf erscheint) und drücke die Taste für den schmutzigen Trick (Standard: **E**). Die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Angriffs ist von deinem Attribut List und der Reichweite zum Gegner abhängig. Als Sekundärwaffen dienen Pistolen, Armbrüste und Dolche.

Armbrüste verwenden Pfeile als Projektile, Pistolen je nach Modell Kugeln oder Schrot. Achte auf deine Munitionsvorräte! (Du kannst sie unter „Plunder“ im Inventar einsehen). Dolche können jeweils einmal geworfen werden. Es gibt keinen Cooldown, du kannst diese Waffen beliebig schnell hintereinander nutzen.



Gespräche

Es hat sich noch immer als vorteilhaft erwiesen viel mit den Menschen zu sprechen. Wenn du eine Person im Fokus hast (der Name erscheint über dem Kopf), drücke die linke Maustaste um ihn anzusprechen. (NICHT mit gezogener Waffe, sonst schlägst du stattdessen zu!)

Wähle nun die entsprechenden Dialogzeilen aus, die du sagen möchtest. So erhältst du wertvolle Informationen, kannst Quests annehmen und dich wahlweise beliebt oder unbeliebt machen. Gib auf deine Worte acht, sie machen dich zu dem, der du bist...

Silberzunge und Einschüchtern

Einige hartnäckige Gesprächspartner musst du erst durch gute Argumente überreden. Manche möchten von dir überzeugt werden, andere sind erst bereit ein gutes Werk zu tun, wenn sie Angst vor dir haben. Je nach Situation und je nachdem wem du gegenüber stehst, kann das unterschiedlich schwer werden. Dein Wert an Silberzunge bzw. Einschüchtern muss dafür hoch genug sein. Steigere dazu das Attribut Einfluss. Silberzunge ist eine Fähigkeit der Diebeskunst, die sich drei Mal steigern lässt. Das gleiche gilt für Einschüchtern in der Kategorie Härte.

Handel

Ein gutes Geschäft zu machen, kann auch in Zeiten des drohenden Untergangs nicht schaden.

Überall wirst du auf Händler treffen, die ihre Waren loswerden wollen. Kauf dir ruhig ein paar schöne Sachen! Und sammle selbst auf deinen Reisen ein, was nicht niet- und nagelfest ist! Nutzlose Dinge verkaufen sich immer noch am besten. Um in dieser Welt zu überleben, musst du ebenso gut mit Gold umgehen können wie mit dem Schwert...

Sprich einen Händler ganz normal an. Wählst du die entsprechende Dialogzeile, öffnet sich der Handelsbildschirm. Am oberen Bildschirmrand kannst du zwischen seinem Angebot und deinen Sachen hin- und herschalten. Klicke auf alles, das du kaufen bzw. verkaufen möchtest und bestätige schließlich das Geschäft mit einem Druck auf „Handel akzeptieren“. [E]



HINWEIS: Markierst du einen Ausrüstungsgegenstand siehst du auf der rechten Seite nicht nur seine Werte. Hier erkennst du auch anhand der farbigen Zahl in Klammern in wie weit das Anlegen dieses Gegenstands (statt deiner momentanen Ausrüstung) deine Charakterwerte verändern würde. Grün = besser als deins, Rot = Schlechter!



Schätze

An gut versteckten Orten hat so mancher schon seinen wertvollsten Besitz vergraben. Hast du eine Schatzkarte und eine Schaufel, kannst du dich auf die Suche machen. Aktiviere die Quest des Schatzes in deinem Logbuch, um dir die Position des Schatzes auf der Karte anzuzeigen zu lassen. Hast du ihn ausgegraben, musst du nur noch die Truhe mit einem weiteren Linksklick öffnen.

Schürfen

Ein wenig ehrliche Arbeit gefällig? Mit einer Spitzhacke kannst du an Erzadern, Goldadern, Jadebrocken und Kristalladern die jeweiligen Rohstoffe schürfen. Mit der entsprechenden Fähigkeit kannst du auch noch mehr herausholen!



Bücher

Überall in der Welt kannst Du Bücher finden. Diese enthalten neben unterhaltsamen kleinen Geschichten auch Hinweise auf die Aufenthaltsorte von legendären Gegenständen, die deine Charakterwerte dauerhaft verbessern, sobald Du sie besitzt! Lesen bildet!

Schlafen

Wenn niemand versucht dich davon abzuhalten, kannst du in jedem freien Bett schlafen. Ein erquickendes Schläflchen regeneriert deinen Blutwert vollständig, sodass du dich beim Aufstehen blendender Gesundheit erfreuen kannst. Da nachts manchmal Dinge geschehen, die sich tagsüber keiner ausmalen würde, kann es manchmal auch vorteilhaft sein, so zu einem anderen Zeitpunkt zu springen. Aber Vorsicht, vielleicht stört so mancher Alptraum deine wohlverdiente Ruhe...



Wasserfass

Ein paar Schlucke Wasser und ein gewaschenes Gesicht schaden selbst dem größten Draufgänger nicht. Erfrische dich an einem Wasserfass, um etwas Blut zu regenerieren.



Schnaps brennen

Ein tüchtiger Schluck ist in *Risen 3* immer noch der einfachste Weg, um bei schweren Verletzungen augenblicklich und ohne Verzögerung wieder zu Kräften zu kommen. Hast du die Fähigkeit „Schnapsbrenner“ erlernt, kannst du mit dem jeweiligen Rezept auch deine eigenen Schnäpse herstellen. Gehe einfach mit den Zutaten an einen Brennkessel.

Kochen und Braten

An Lagerfeuern und Öfen kannst du dir etwas leckeres zu essen machen. Etwas Nahrhaftes zu essen regeneriert deinen Blutwert, in der Regel über einen gewissen Zeitraum. (Wohingegen Rum beispielsweise augenblicklich heilt)



Schmiede und Werkbank

An einer Schmiede kannst du, die Fähigkeit „Schmied“ vorausgesetzt, Nahkampfwaffen aufwerten und neu schmieden. Vielleicht findest du auch auf deinen Streifzügen die Überreste legendärer Waffen aus alten Zeiten. Hast du alle Bruchstücke beisammen, kannst du sie ja vielleicht neu schmieden und für dich nutzen. An einer Werkbank kannst du mit der Fähigkeit „Büchsenmacher“ in gleicher Weise Feuerwaffen herstellen.



Voodooaltar, Goldschmiede und Runentisch

Je nachdem welcher der drei Zauberschulen du angehörst, kannst du an einem dieser Instrumente selbst magische Amulette, Ringe und Ohrringe

herstellen. Jeder Talisman benötigt einen speziellen Bauplan. Außerdem musst du die Fähigkeit „Talismane herstellen“ erlernt haben.

Der Runentisch ist ein roh behauener, verzierter Stein, ein Musterbeispiel druidischer Kunst. In der Goldschmiede nutzen die Magier ihr Wissen über die stoffliche Zusammensetzung der Dinge, verformen sie nach belieben und hauchen ihnen dabei Energie ein. Der Altar ist das Heiligtum der Voodoopriester. Hier bitten sie die Ahnen darum ihre Kräfte aus dem Jenseits in ein Schmuckstück zu kanalisieren.

Voodookessel, Laboratorium und Druidenkessel

Zaubertränke können eine überaus nützliche Hilfe sein. Während die Magier zur Zubereitung ein gut ausgestattetes Labor benutzen, um alle alchemistischen Vorgänge genau zu überwachen, bevorzugen die urtümlichen Wege der Zauberei klassisch einen Kessel. Hat der Spieler die Fähigkeit „Tränke herstellen“ erlernt, kann er dies hier tun. Jeder Trank benötigt ein spezielles Rezept. Die Wirkung der Tränke ist abhängig vom „Alchemie“-Wert des Spielers!



Ahnenstein, Artefaktorium und Räucherschale

Hier kannst du verbrauchbare Zaubersprüche herstellen. (Siehe hierzu oben den Abschnitt „Magie“) Die Ahnensteine sind die Heiligtümer der Eingeborenen. Sie wurden errichtet um die Vorväter zu ehren und zu ihnen zu beten. Hier erhalten Voodoopuppen ihre magische Macht. Im Artefaktorium bearbeiten die Magier mit alchemistischer Kunstfertigkeit ihre Spruchrollen. Der Angehörige der Runenmagie hingegen formt an der Räucherschale seine Runensteine.

Hier erhalten Voodoopuppen ihre magische Macht. Im Artefaktorium bearbeiten die Magier mit alchemistischer Kunstfertigkeit ihre Spruchrollen. Der Angehörige der Runenmagie hingegen formt an der Räucherschale seine Runensteine.



Teleporter

Hast du einen Teleportstein gefunden, kannst du ihn in einen Teleporter einsetzen, um diesen zu aktivieren. Von nun kannst du dich jederzeit auf magische Weise an diesen Ort begeben, indem du den Teleporter auf deiner Seekarte anklickst. Du musst dich dafür allerdings auf derselben Insel befinden.

Boot

In Küstennähe findet man gelegentlich Ruderboote. Leihe sie dir doch aus, um lange Laufwege zu vermeiden! Damit solltest du schnell zu bestimmten anderen Küstenabschnitten in der Gegend kommen. Möchtest du nicht schwimmen, kannst du auch mit einem Ruderboot zu deinem Schiff übersetzen bzw. von deinem Schiff aus an Land gehen.



Schiff

Für größere Strecken zu anderen Inseln brauchst du hingegen ein Schiff. Gehört dir eins, musst du nur das Steuer benutzen und auf der Seekarte dein Ziel wählen. Anker lichten und Segel setzen!

In der Fantasy-Schmiede mit NAUTILUS - Abenteuer & Phantastik

Berichte von Game-Designern, Autoren und Filmemachern, Interviews und Besuche am Set, die Vorschau auf neue Filme, Fantasy & SF-Literatur, Mystery, Thriller und Phantastik.

Das monatliche Magazin für alle Fans von Fantasy & SF, Adventure-Games und Online-RPG.



The collage features several magazine covers and article snippets. Visible covers include:

- Abenteuer & Phantastik** (Issue 118): "Der Hobbit" and "Stephen King".
- Abenteuer & Phantastik** (Issue 117): "Zaubersch...".
- Abenteuer & Phantastik** (Issue 116): "Hexer-We...", "Magisch...", "Rückke...", "Die Fan...".
- Abenteuer & Phantastik** (Issue 115): "Chimären", "Drachenzähmen", "J...ter Ascending".
- Abenteuer & Phantastik** (Issue 114): "Uls!!".

 Article snippets include:

- "ENTWICKLUNG" (Development).
- "NEUE GESICHTER IM SPIEL DER THRONE" (New Faces in Game of Thrones).
- "WIE VON EINEM RENLY BARATHEON" (How from a Renly Baratheon).
- "WIR WOLLEN DEN SPIELER BELOHNEN" (We want to reward the player).

 A red starburst graphic at the bottom left of the collage reads:

Jahres-Abos Fette Zugaben
12 Prämien zur Wahl

NAUTILUS - monatlich neu im Zeitschriftenhandel und als ePaper oder als App für iOS und Android. Online durchblättern auf www.fantasymagazin.de.
Gratis-Probeheft: www.fantasymagazin.de/probeheft

DIEBESKUNST

Harte Zeiten verlangen raue Methoden. Doch du musst nicht nur darauf bedacht sein, jederzeit angegriffen zu werden. Nicht zuletzt stehen der Rettung der Menschheit oft die Menschen selbst im Weg. Und wenn du dir nicht zu schade bist, mit tricksen, lügen und betrügen voran zu kommen, machst du dir das Leben deutlich leichter. Vieles ist weder durch Freundlichkeit noch durch einen trainierten Schwertarm zu erreichen, sondern einzig und allein durch Gold. Die Habseligkeiten anderer Leute können dir dabei helfen. Wieviel kriminelle Energie kannst du aufbringen, um letztlich Gutes zu bewirken? Oder bist du am Ende ein ehrlöser Pirat und hast auch noch Spaß dabei?

Schleichen

Uneingeladen in fremden Häusern empfiehlt es sich, möglichst keinen Lärm zu machen. Laute Schritten könnten jemanden in der Nähe anlocken, der einen ungebeten Gast sofort hinauswerfen würde. Dazu solltest du dich schleichend fortbewegen. Halte einfach die entsprechende Taste (Standard: **STRG**) gedrückt. Allerdings musst du dafür die Fähigkeit „Schleichen“ erlernt haben.



Am besten fängst du erst in einem ungesesehenen Moment an zu schleichen. Sonst könnte noch jemand denken, du hättest etwas böses im Sinn. Schlafende Personen werden nicht aufwachen, wenn du dich nachts in ihre Häuser schleichst. Lass dich nicht erwischen!

Schlösser knacken

Bist du der Meinung, du bräuchtest etwas mehr Gold, um deine Ziele zu erreichen? Haben deine Mitmenschen kein Verständnis dafür? Hast du größere Probleme als das Besitzrecht anderer? Dann hol dir, was du kriegen kannst! Nicht nur in fremden Häusern, auch in abgelegenen Orten der Spielwelt wirst du gelegentlich auf eine herrenlose verschlossene Truhe treffen. Und es wäre doch zu schade, wenn die Reichtümer darin niemandem mehr nutzen würden, oder?



Halte einen Dietrich parat! Vom fast verrosteten Billigriegel bis zum Hochsicherheitschloss wirst du auf alles treffen. Jedes Schloss hat einen bestimmten Schwierigkeitsgrad. Ist dein Wert an „Fingerfertigkeit“ hoch genug, kannst du es

versuchen. Durch die Fähigkeit „Panzerknacker“ kannst du diesen Wert weiter steigern.

Nun beginnt das eigentliche Schlossknacken. Du siehst nun deinen Dietrich und die Zuhaltungen. Ziel ist es, jeden dieser Bolzen nach oben zu befördern. Stoße dazu einfach einen mit dem Dietrich von unten an. Wenn es der richtige war, wird er oben bleiben, ansonsten wieder herunterkommen.

Hast du den richtigen ersten Bolzen gefunden, wird es interessant! Versuche es nun mit einem der beiden angrenzenden Bolzen. War es der falsche, musst du von vorne beginnen. War es der richtige, kannst du nun versuchen den dritten zu finden. Auch dieser muss entweder vorne oder hinten an die beiden bereits nach oben geschobenen Bolzen angrenzen.

Pro Schloss gibt es nur genau einen richtigen Weg! Ermittle ihn durch Versuch und Irrtum. Sobald alle Bolzen oben sind, öffnet sich das Schloss. Truhen mit einem höheren Schwierigkeitsgrad haben naturgemäß auch mehr Bolzen! Zu manchen Schlössern musst du den richtigen Schlüssel finden, um sie zu öffnen.

Taschendiebstahl

Einbrechen ist dir immer noch nicht dreist genug? Du kannst auch die hohe Kunst des Taschendiebstahls erlernen! Lenke dein Opfer zunächst ab, indem du es in ein Gespräch verwickelst. Wachsame Menschen wirst du dabei weniger leicht bestehlen können als weltfremde Träumer. Daher hat auch jede Person ihren eigenen Schwierigkeitsgrad für Taschendiebstähle. Dein Wert an Fingerfertigkeit muss dabei höher sein!

Krämer

Zuletzt sollte man darauf achten, gewinnbringende Geschäfte zu machen! Lernst du die Fähigkeit des Krämers, erhältst du bei Händlern bessere Preise beim Einkaufen. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil, nicht nur für Diebe!

Äffchentrainer

Besonders exzentrische Kriminelle, machen sich nicht selbst die Hände schmutzig. Diese Methode stammt von den Piraten der Südsee, die sofort eine Verwendung für die zutraulichen Tiere gefunden haben. Sie schicken stattdessen ein kleines Äffchen, das alles für sie erledigt! Lerne die entsprechende Fähigkeit und steuere dein diebisches Äffchen selbst auf seiner Diebestour.

Eine detaillierte Beschreibung der Fähigkeit Silberzunge findest du im Abschnitt „Gespräche“ unter „Wichtige Aktionen“!

MINISPIELE

An einigen Stellen im Spiel warten besondere kleine Aufgaben auf dich. Hier geht es zumeist darum, anderen zu beweisen, was du drauf hast. Den Respekt der harten Jungs holt man sich eben am besten beim Wettrinken und Armdrücken. Eine solche Chance dich zu beweisen, solltest du dir nicht entgehen lassen! Aber auch weit gefährlichere, ungewohnte Herausforderungen erwarten dich! Hier geht dieses Handbuch nicht zu sehr ins Detail, um dir die Überraschung nicht zu verderben.

Eine Beschreibung des Minispiels beim Schösserknacken findest du im vorherigen Abschnitt „Diebeskunst“.

Saufen

Zeig allen, die es unbedingt sehen wollen, wie viel du verträgst! Vielleicht lockert der Alkohol ja auch dem ein oder anderen ein wenig die Zunge... Wenn du in einem Gespräch die entsprechende Dialogzeile wählst, startet der Trinkwettkampf.

Vor dir auf dem Tisch stehen dabei sechs Flaschen Rum. Du hast einen Mauszeiger in Form einer Hand. Ziel ist es alle Flasche so schnell wie möglich durch Anklicken auszutrinken. Allerdings werden naturgemäß mit jeder Flasche deine Sicht verschwommener und deine Bewegungen unkoordinierter. Triffst du eine Flasche nicht richtig, wirfst du sie um. Es dauert dann einige Sekunden bis sie wieder aufgestellt wird.



HINWEIS: Nicht alle Gegner sind gleich schnell!

Messerwerfen

Auch hier ist eine ruhige Hand gefragt! Diesen Wettkampf kannst du ebenfalls aus einem Dialog heraus starten. Dein Gegner und du haben eine bestimmte Anzahl an Messern zur Verfügung. Du siehst vor dir die Zielscheibe und deine Hand, die das Messer hält. Je nachdem wo du die Scheibe triffst, erhältst du eine andere Punktzahl. Bewege deine Hand mit den Richtungstasten nach links und rechts und wirf im richtigen Moment!

Wenn du insgesamt mehr Punkte erreicht hast als dein Gegner, gewinnst du das Messerwerfen.



Armdrücken

Auch dieser Wettkampf startet aus einem Dialog heraus. Zeig den Aufschneidern und Raufbolden wer der Stärkste ist! Dabei ist alles nur eine Frage der Technik... drücke im richtigen Moment die eingeblendeten Tasten, um den Arm deines Gegners auf den Tisch zu drücken. Und schon hast du dir wieder ein Stückchen Anerkennung erarbeitet.



Fallen

Fiese Fallen lauern überall in der Welt auf unvorsichtige Abenteurer. Es gibt sie in vielen Variationen, gemeinsam ist ihnen nur, dass sie gut versteckt sind. Und äußerst schmerzhaft für den, der sie auslöst. Wenn du in eine getreten sein solltest, gerate nicht in Panik, doch handle schnell! Drücke im richtigen Moment die eingeblendeten Tasten und rette dein Leben.

Seemonsterkämpfe

Lauscht man den Geschichten der alten Piraten, soll es in den Tiefen der Meere ganz besonders scheußliche Kreaturen geben. Ein Kapitän, der das Böse herausfordert, muss sich nicht wundern, wenn er eines Tages sein Schiff gegen ein riesiges Seeungeheuer verteidigen muss.

Nimm in diesem drastischen Moment lieber selbst das Steuer in die Hand! Navigiere dein Schiff so geschickt um die Angriffe des Monsters herum. Um dich zu wehren kannst du links oder rechts eine volle Breitseite abfeuern. Außerdem kannst du dich zur Frontkanone begeben, um einen ganz gezielten Schuss abzugeben, musst für diese Zeit aber das Steuer außer Acht lassen. Bleib ruhig und höre auf deine Kameraden! Dann hast du eine Chance diesen übermächtigen Feind zu überleben!

Schiffskanone

In Seeschlachten gegen feindliche Schiffe kann es auch nützlich sein, das feindliche Deck mit der Schiffskanone zu beharken. Richte die Kanone zunächst richtig aus, das Fadenkreuz hilft dir dabei. Bedenke die Flugbahn der Kugel! Nach deinem Schuss musst du eine kurze Zeit warten, bis du sie erneut abfeuern kannst. Durch Drücken der rechten Maustaste (sekundäre Aktion) geht der Spieler in Deckung, wo er nicht getroffen werden kann. Erst wenn er die Deckung wieder verlässt, wird das Fadenkreuz wieder eingeblendet.

DIE GEMEINSCHAFTEN

Die Dämonenjäger

Die Dämonenjäger sind eine uralte Gilde aus vergangenen Zeiten. Einst herrschten sie in Calador von ihrer strahlenden Zitadelle aus über das ganze Land und die Eisenbucht. Eine tiefgreifende Verbundenheit mit den Wäldern von Calador prägte die Dämonenjäger von einst. Ihre Kultur besaß ein weitreichendes



Verständnis für die tieferen Zusammenhänge von Leben, Tod und Natur, das zu ihnen aus Bäumen, Kräutern und Räucherschalen sprach. Die angesehenen Herren von einst wirkten mächtige Zauber und verschworen sich dem Kampf gegen alle Feinde des menschlichen Lebens. Ihre Weisheit entstammte einer mythischen Einsicht in die höheren Dinge, wie sie heute für die wenigsten Menschen noch nachvollziehbar ist.

Sie sicherten dem Volk von Calador ein Leben in Sicherheit und Wohlstand, doch im Laufe der Jahre verfiel ihre Kultur zusehends. Als es keine Dämonen mehr zu jagen gab und man sich keinen unmittelbaren Gefahren mehr ausgesetzt sah, ließ der Eifer ihrer goldenen Jahre spürbar nach. Nach und nach verflachte ihr Wissen in den Kneipen und wurde von Generation zu Generation lückenhafter. Probleme entstanden, für die man plötzlich keine Antwort mehr hatte. Die Steine bröckelten von der Zitadelle und niemand war mehr da, der sie reparierte.

Die Dämonenjäger verließen Calador und zerstreuten sich in der ganzen Welt. Sie gliederten sich in andere Kulturen ein und lebten dort als Handwerker oder Bauern. Vom einstigen Glanz zeugten häufig nur noch ein paar verblichene Erinnerungstücke. Doch so mancher Junge bekam leuchtende Augen, wenn ihm sein Großvater von den Taten ihrer Vorfahren berichtete.

Nur einige Druiden bewahrten das alte Wissen und praktizierten weiterhin die Zauberbei von einst. Sie verstehen sich nach wie vor als Vertreter der Elemente des Lebens und der Erde und nun, da ihre schlimmsten Befürchtungen eingetroffen sind und die Titanen nach der Welt greifen, haben sie die alten Leuchtfeuer entfacht. „Wenn die grünen Feuer brennen, musst du nach Calador gehen“, hatte man den Vorfahren gesagt und tatsächlich erinnerte sich so mancher an die Geschichten seines Großvaters... die Dämonenjäger haben ihren Bund erneuert und die alten Rüstungen angelegt. Das Versagen der Inquisition trägt seinen Teil dazu bei, die Dämonenjäger an ihre alte Verantwortung zu erinnern. Die Zitadelle ist wieder bewohnt, wenn auch noch im Zustand einer Ruine. Mit aller Willenskraft versuchen sie zurückzuerlangen, wofür sie geboren sind. Sie sind einfache Leute, doch jeden Tag entdecken sie weitere nützliche Relikte und trainieren mit äußerster Entschlossenheit, um erneut dem Bösen die Stirn zu bieten. Vorsichtig beginnen ihre Druiden Gespräche mit den Magiern zu suchen, in der Hoffnung gemeinsam der Bedrohung Herr zu werden...

Die Magier

Im Alten Reich genossen die Magier das höchste Ansehen. Sie verliehen sich selbst den Rang als Auserwählte der Götter. Die Göttlichkeit des ewigen Feuers diente ihnen dabei stets als Letztbegründung. In dieser Spiritualität der gebündelten Energie aus gebrochenen Kristallen entstand eine derartige Kraft, das auch der König ihr nicht widerstehen konnte. Sie wurden zu seinen persönlichen Beratern, doch auch sie konnten den Einbruch der Dunklen Welle über das Land und die Tötung des Königs nicht verhindern. Ihre Hilflosigkeit im Angesicht von Tod und Zerstörung brachte den Zorn der einfachen Leute gegen sie auf.

Der Hohe Rat der Inquisition bildete die neue Übergangsregierung und gab den Magiern die Schuld am Untergang des Reichs. Mit dem Tod des Inquisitors Mendoza auf der Insel Faranga verloren sie ihren letzten Fürsprecher in der Inquisition. Sie wurden verbannt und endgültig all ihrer Verantwortung enthoben. Viele zerstreuten sich in alle Welt oder bemühten sich sogar aktiv am Titränkrieg teilzunehmen.



Doch einige von ihnen erkannten, dass ihre Stärke in ihrer Gemeinschaft lag. Sie zogen sich auf die Donnerinsel in der Südsee zurück. Die Verbitterung über ihren tiefen Fall hat sie zu unnachgiebigen Pragmaten gemacht. In Laboratorien brechen sie ihre Magie auf elementare Bestandteile herunter, experimentieren mit blubbernden Substanzen und riesigen Versuchsaufbauten, um ihre Forschung so schnell wie möglich weiterzuentwickeln. Von aller politischen Verantwortung befreit und zum Äußersten bereit, ermitteln sie analytisch die Grundlagen ihrer eigenen Kunst, in der Hoffnung in den kleinsten Bestandteilen die wirkungsvollsten Mittel zu finden. Sie lassen Gnome für sich in Kristallminen arbeiten, um genug magisches Material für ihre größeren Vorhaben zu bekommen... es ist alles nur eine Frage gespeicherter Energien. Ein verzweifelter Ehrgeiz prägt ihre Arbeitsweise. Ihre Magie ist in den Augen vieler Menschen kein Zeichen von Göttlichkeit mehr, aber dafür nun vielleicht umso mehr eine mächtige Waffe.

An ihrem neuen Sitz auf der Donnerinsel haben die Magier einige Männer um sich geschart, die ihnen immer noch das Schicksal der Menschheit anvertrauen möchten. Die Wächter dienen ihnen als Soldaten, wobei sie nicht zuletzt die Gnome überwachen. Nun, da es für die Magier wirklich keinen Grund mehr gibt, mit ihren Kräften zu geizen, lassen sie die Wächter mit Hilfe magischer Artefakte so sehr an ihrer Gabe teilhaben wie möglich. Viele der Wächter sind ehemalige Protektoren der Inquisition, Berufssoldaten die ihren alten Befehlshabern nichts mehr zutrauen und nach neuen Wegen suchen, die Menschheit zu einem besseren Morgen zu führen.

Die Piraten

Mit dem Vordringen des Alten Reichs in die Südsee gelangte man in eine weitläufige, kaum gezähmte Welt voller schlummernder Schätze, die auf langen Seewegen abtransportiert werden mussten. Die Verlockungen waren für einige einfach zu groß, um sich noch an die Spielregeln zu halten... sie schlossen sich zu Banden zusammen, kaperten Schiffe, raubten und brandschatzten für ein gesetzloses Leben in Saus und Braus. Die Piraten veränderten das Bild der Südsee nachhaltig. Sie brannten den besten Rum, zierten ihre Schiffe mit der Totenkopfflagge und ihre großen Kapitäne wurden zu Helden.



Spätestens mit der Übernahme ganzer Inseln und Städte wie Antigua entwickelten sie dabei ihre eigenen Werte. Die totale Freiheit fand lediglich in der unbedingten Loyalität zu ihrem jeweiligen Kapitän eine Grenze. Unter dem Vorsitz des selbsternannten Admirals gründete sich der Rat der Kapitäne, der in einem Kodex grundlegende Regeln des Miteinanders unter Piraten aufstellte.

Die Menschen in den locker geführten Piratennestern entwickelten ihre eigene, natürlich geschaffene Hierarchie. Unangenehme aber nötige Aufgaben wie die Arbeit der Wasserträger kam den Schwachen, den Neuen und den Dummen zu. Die alten Piraten, die nichts gespart hatten, wurden zum Fischen geschickt. Der durchschnittliche Pirat behauptete sich als passabler Kämpfer und Seemann, wobei die besten Schützen und die größten Haudegen später oft zu geachteten Büchsenmachern und Waffenschmiedern wurden. Großer Respekt kam aus guten Gründen auch stets den Schnapsbrennern zu, vor allem wenn das Erzeugnis genießbar war. Genauso lebten einige Huren von der Vergnügungssucht der Piraten und verdienten dabei besser als so mancher Freibeuter. Die Kapitäne und ihre vertrauten Bootsmänner konnten sich irgendwann so im Ruhm sonnen, dass sie noch gefährlichere Wege einschlugen, um sich selbst zu lebenden Legenden zu machen...

Sie interessierten sich für alles Okkulte, Mystische und Unheilige, das ihnen mehr Macht versprach. Als Gesetzlose hatten sie längst ihre Scheu vor diesen Dingen verloren, die ihnen die Politik des Alten Reichs vorgelebt hatte. So mancher Pirat lebte unter den Eingeborenen, um sich tief in die Voodooakunst einführen zu lassen und mit Leben und Tod zu spielen. Doch die Kapitäne ließen sich auch mit weit finsternerem Zaubern ein. Bei der gierigen Plünderung des Wassertempels weckten sie Mara, eine seit über 1000 Jahren verbannte Herrin der Titanen. Manche verfielen ihr vollständig und wurden zu Marionetten des Schattenreichs. Andere Kapitäne wie Stahlbart erkannten die Gefahren, doch erst seinem jungen Nachfolger gelang es unter vielen Mühen Mara zu vernichten. Dabei hatte die große Zerstörung erst begonnen.

Für ein möglichst unbeschwertes Leben hatten sie stets Entscheidungen getroffen, die nur ihrem Gewinn und ihrem Spaß dienten. Doch nun müssen auch die Piraten zeigen, dass sie zu Größerem in der Lage sind. In einer brach liegenden, menschenleeren Welt voller Ungeheuer gibt es schließlich auch niemanden mehr, den man noch überfallen könnte...



KIT
HARRINGTON

CARRIE-ANNE
MOSS

EMILY
BROWNING

KIEFER
SUTHERLAND

POMPEII

EINE STADT WIRD FALLEN

AB 7. AUGUST 2014
AUF DVD, BLU-RAY, 3D BLU-RAY &
ALS VIDEO ON DEMAND!

Constantin Film



„DER UNTERGANG VON POMPEII:
JETZT NOCH GEWALTIGER, NOCH
REALISTISCHER, NOCH AUTHENTISCHER!“

BERLINER MORGENPOST



AB 7. AUGUST 2014
AUF DVD, BLU-RAY,
3D BLU-RAY &
ALS VIDEO
ON DEMAND!

 /POMPEII.FILM

WWW.POMPEII-FILM.DE

Constantin Film

SCHATTEN ÜBER TARANIS

von

Felix Leonhard,
Sieger des Kurzgeschichtenwettbewerbs

„Verdammte Scheiße.“ Hamrold war über einen herumliegenden Ast gestolpert und rappelte sich nun fluchend wieder auf. „Warum müssen diese Idioten meinen Patrouillendienst immer auf Neumond legen?“ Verärgert klopfte er sich den Dreck von der Rüstung.

Collins konnte sich ein leises Lachen nicht verkneifen. „Meinst du, bei Vollmond wär's hier heller? Bei den dicken Wolken kommt so oder so kein Licht durch.“

Als er seine Umgebung näher betrachtete, musste sich der junge Wächter jedoch eingestehen, dass es in dieser Nacht tatsächlich ungewöhnlich dunkel war. Weder der Mond, noch die Sterne spendeten Licht. Lediglich die magischen Wirbel am Himmel über den Monolithen rauchten die Insel in einen geisterhaften, violetten Schimmer. Der See vor ihnen reflektierte das Leuchten in seinem sanften Wellengang und verlieh dem Tal einen surrealen Anschein. Das Rauschen der zahlreichen Wasserfälle, die ihn speisten, hallte von den umliegenden Felswänden wider und übertönte beinahe die Schreie der Luchse, die aus dem angrenzenden Wald ertönten. Begleitet vom regelmäßigen Donnern schuf die Insel auf ihre ganz eigene Weise eine Unbehagen bereitende, nächtliche Symphonie. Er war eigentlich nicht leicht aus der Fassung zu bringen. Aber Collins musste zugeben, dass Taranis

bei Nacht der unheimlichste Flecken Erde war, den er je zu Gesicht bekommen hatte. Und das Gerede von Schattenwesen, die sich nun im Westen herumtrieben, machte es nicht gerade besser.

„Hach... was würd ich geben für ein gutes Bier...“ seufzte Hamrold neben ihm.

Collins runzelte die Stirn. „Du warst doch heute erst mit Frink zechen!“

„Das Gesöff von Roderich kann man doch nicht Bier nennen“, winkte der Wächter ab. „Richtiges Bier ist seit der Dunklen Welle sowieso rar geworden. Das letzte wirklich gute hab ich damals auf Faranga getrunken. In dieser Schenke am Hafen... Wie hieß die Kleine nochmal? Die Wirtin?“

„Keine Ahnung, war nie dort“, antwortete Collins schulterzuckend.

„Naja, jedenfalls hatte die Gute Talent fürs Zapfen... genau die richtige Menge Schaum und dazu noch...“

Mit einer scharfen Geste schnitt Collins ihm das Wort ab. Hamrold blickte ihn fragend an, während er in die Dunkelheit starrte. In einem Gebüsch in einigen Metern Entfernung hatte sich etwas bewegt. Vorsichtig wies er mit dem Zeigefinger auf das kaum erkennbare Blattgewirr. Hamrold verstand und zog leise sein Schwert. Sein Begleiter tat es ihm gleich. *Was sich da wohl herumtreibt...*

Ein mulmiges Gefühl machte sich in Collins Magen breit. Eine einzelne, kalte Schweißperle tropfte von seiner Stirn. Sein Herz schlug schneller. Ruhig bleiben. Konzentration. Er sammelte sich und winkte seinen Kameraden her. Vorsichtig auf jeden Schritt achtend, schlichen die beiden Wächter auf das Gebüsch zu.

Als sie nur noch wenige Meter von dem Geäst entfernt waren, bemerkte Collins wieder eine Bewegung. Langsam hob er seinen Schwertarm, bereit zuzuschlagen. Es raschelte.

Eine merkwürdige Gestalt sprang aus dem Busch hervor. Die Wächter wichen zurück. In Hamrolds Hand leuchtete einer seiner Kristalle auf. Collins wollte gerade zum Angriff übergehen, als ein altbekannter Laut ertönte.

„Quak! Quak!“

Die Ente flatterte wild mit den Flügeln und suchte, erschreckt von den hastigen Bewegungen der Krieger, das Weite. Collins atmete erleichtert auf. *Eine Ente. Nur eine verdammte Ente.*

„Blödes Drecksvieh!“, brüllte Hamrold dem gefiederten Tierchen hinterher. „Ich hätte mir beinahe in die Hose gemacht!“ Eine Weile verharren sie, während sie der fliehenden Ente nachschauten. Dann prusteten beide los.

Collins ging in die Knie und hielt sich den Bauch vor Lachen. Seine Augen trännten. „Der tapfere Hamrold, Wächter von Taranis, bepinkelt sich wegen einer Ente!“ Es dauerte eine Weile, bis beide sich wieder beruhigt hatten und ihre Patrouille fortsetzten. Über die Lichtung vorm Eingang des Lagers folgten sie ihrer üblichen Route am Waldrand entlang. Collins wusste, dass am Pfad oberhalb des Waldes Vorsicht geboten war: Oft wimmelte es hier nur so vor Felsspinnen. Doch in dieser Nacht schien es auf ihrem Weg ungewöhnlich friedlich zu sein. Die beiden Wächter suchten mit ihren Blicken ununterbrochen den Felshang unter und über ihnen ab. Auch wenn man nicht viel erkennen konnte, ein wachsames Auge konnte in der Finsternis die raschen Bewegungen dieser Krabbeltiere ausmachen.

Als sie den alten Palisadenwall passierten, war bereits das Licht der Fackeln, das am Eingang der Mine flackerte, zu erkennen. „Na endlich! Die Ablösung! Das wurde aber auch Zeit!“ Die Wächter zuckten zusammen, drehten sich erschrocken nach der unbekanntenen Stimme um und erblickten Wells, der hinter ihnen aus dem Dickicht trat. „Und sonderlich gut könnt ihr beim Patrouille schieben ja nicht gerade sein.“

Ich hab nicht mal versucht, leise zu sein, hehehe.“

Collins schenkte ihm ein sarkastisches Lächeln. Er überlegte, ob er etwas erwidern sollte, entschied sich jedoch dagegen. Wortgefechte mit Wells waren einfach zu nervraubend.

„Richte Magnus aus, dass Richtung Hafen wohl alles in Ordnung ist.“

„Alles klar. Man sieht sich“, krächzte Wells und stapfte davon.

„So“, seufzte Collins, während sie die Mine betraten, „du gehst rein und siehst nach, ob die Gnome auch ihre Arbeit machen. Ich richte mich hier mal ein.“

Mit einem mürrischen Grummeln gehorchte Hamrold dem Befehl. Als er im Stollen verschwunden war, schaute Collins sich im Eingangsbereich der Mine um. *Natürlich.*

Die Spruchrolle hat dieser Bastard von Wells dangelassen, das Bier nicht. Enttäuscht ließ er sich auf die modrige Matratze sinken und lehnte sich gegen den Kistenstapel dahinter. Für einen Moment schloss er die Augen. *Erst mal Pause machen.*

Die Vorstellung, die nächsten Tage hier Wache schieben zu müssen, umgeben

von einem Haufen nerviger kleiner Gnome, bereitete ihm Kopfschmerzen. Er mochte sie nicht, diese diebischen, ständig plappernden Kerle. Das schwierige am Minenwachdienst waren nicht die Felsspinnen oder die Scavenger. Die größte Herausforderung bestand darin, aufzupassen, dass die kleinen „Sammler“ nichts mitgehen ließen.

Collins startete gedankenverloren in die Dunkelheit. Er fragte sich, wo er jetzt wohl sein würde, wäre er bei der Inquisition geblieben. Er hatte damals an die Magier und ihre Pläne vom mächtigen Reaktor geglaubt - ohne zu ahnen, worauf er sich einließ. „Wächter“, das klang gut, ja. Aber was war ihre Aufgabe? Für die feinen Herren Magier mussten sie die Drecksarbeit erledigen. Ruhm und Ehre - von wegen. Nicht einmal gut bezahlt wurde man.

Ein merkwürdiger Laut aus dem Inneren der Mine riss ihn plötzlich aus seinen Gedanken. War das ein Gnom? Stirnrunzelnd erhob sich Collins und betrat den Stollen.

„Hamrold?“

Seine Stimme hallte in den Gängen wider. Er lauschte. Keine Antwort.

Außer seinem eigenen Echo war nichts zu hören. Kein Mucks. Arbeitende Gnome - ja, sogar faulenzende Gnome - hörten sich anders an.

Der Wächter zog sein Schwert und näherte sich vorsichtig der ersten Gabelung. Wieder lauschte er. Alles still. Nur das gedämpfte Grollen des Donners war zu vernehmen. Er tastete sich an der rechten Wand weiter voran bis sich der Gang zum weiten Hauptraum der Mine hin öffnete.

Und dort erblickte er sie.

Schemenhafte, vierbeinige Kreaturen. Von wabernden Schatten umhüllt. Sie machten sich gierig über den Kadaver eines Gnoms her.

Collins gefror das Blut in den Adern. Seine Hände wurden zittrig. Sie sind hier. Schritt für Schritt wich er langsam vor der abscheulichen Brut zurück, bevor ihn die Schattenwesen bemerken konnten. Als er außerhalb ihrer Sichtweite war, packte ihn die Angst endgültig.

Er wandte sich um und rannte los.

Er achtete nicht mehr auf seine Schritte. Es war ihm egal, dass er Lärm machte. Er wollte nur noch nach draußen. Raus aus der Mine, hinein in die Nacht, ganz gleich wie finster sie war, nur fort von den grässlichen Biestern.

Die Zeit schien um ein Tausendfaches langsamer zu vergehen, doch endlich erblickte er einen der Kistenstapel am Ausgang. *Darauf zu, immer darauf zu. Nur raus hier.*

Dann, mit einem plötzlichen Ruck, wurde er zu Boden gerissen. Brennender Schmerz flammte in seinem Nacken auf, als der Höllenhund seine messerscharfen Zähne in sein Fleisch schlug. Eine kurze Zeit lang zappelte Collins noch, versuchte, die Bestie abzuschütteln, doch vergebens. Bald schwanden seine Sinne. Alles verschmolz mit der Finsternis.

Wäre ich doch bloß nie auf diese Insel gekommen.



CREDITS



Obere Reihe: Kristoffer Lerch, Thomas Engelbert, Stefan Randelshofer, Alexander Ockelmann, Philipp Krause, Roman Kescenti, Andre Braun, Marc Bongers, Andreas Menkhoff, Victor Karp, Amadeus Weidmann, Stefan Kalveram, Thiemo Vetter, Andre Hotz, Kurt Pelzer, Sascha Henrichs, Mario Röske
Mittlere Reihe: Stefan Reimer, Björn Pankratz, Michael Rüge, Harald Iken, Paul Springfield, Sven Dekubanowski, Mathis Widrat, Sebastian Lesik
Untere Reihe: Jennifer Pankratz, Claudia Kien, Hauke Dieffenbach, Nuno Leiria, Quy Hoang, Daniel Kozakowski, Timo Hilger

Piranha Bytes

Managing Director
Michael Rüge jr.

Project Management, Game Design & Story
Björn Pankratz

Lead Programming & Game Design
Philipp Krause

Lead Environment Artist
Sascha Henrichs

Art Direction & Technical Artist
Kristoffer Lerch

Asset Outsourcing Manager
Horst Dworzak

Game Design
Stefan Kalveram

Game Design & Story
Harald Iken
Jennifer Pankratz
Amadeus Weidmann

Programming
Marc Bongers
Andre Braun
Hauke Dieffenbach
Roman Kescenti
Daniel Kozakowski

Nuno Leiria
Kurt Pelzer

Technical Artist
Mario Röske

Cutscenes
Claudia Kien

Environment Art
Victor Karp
Andreas Menkhoff
Paul Springfield
Thiemo Vetter

Concept Art
Timo Hilger

Technical Character Artist
Quy Hoang

Animation
Andre Hotz
Sebastian Lesik

Audio Director
Stefan Randelshofer

Additional Story
Martias Filler
Eric Zobel

Additional Programming
Gavin Barnes
Thomas Engelbert
Miguel Rodriguez
Milad Sadinam
Rudolf Schreier

Additional Environment Art
Andre Thiel
Mathis Widrat

Additional Animation
Stefan Reimer

Additional Concept Art
Sven Dekubanowski
Max Emmert
Christof Grobelski
Jann Kerntke
Michael Lückhof
Alexander Ockelmann

Outsourcing Studio
PB Outsourcing GmbH

Deep Silver PRODUCING

Development Director
Vivien Dollinger

Creative Director
Guido Eickmeyer

Producer
Sebastian Fleer
Alexa Stockhausen

Senior Creative Producer
Sebastian Reichert
Peter Luber

Creative Producer
Patrick Imbusch
Anthony Cardahi

Art Director
Nikolay Stoyanov

Concept Artist
Mateja Petkovic

Team Assistant
Marlene Neugart

PRODUCTION
International Director
Production
Christian Moriz

Product Management
Lead Product Manager
Daniel Burisch

Associate Product Manager
Ronald Raffel

Release Management/ Mastering

Senior Product Release Manager
Daniel Gaitzsch

Product Release Manager
Carl Barrett

International Release & Localization Manager
Lukas Kotrly

Localization Project Manager
Alexandre Lelandais

Quality Assurance
QA & Release Manager

Carlo Sarti
QA Lead
Rafal Boguszewski

Additional QA
Vincent Omodei
Christopher Barr
Michael Metzler
Elitsa Ivanova

Animation Tagging
Katharina Lippach
Michael Metzler
Eike Hermanns
GlobaLoc GmbH

INTERNATIONAL MARKETING

International Commercial Director
Menno van der Bil

Senior Brand Manager
Rupert Ochsner

Brand Manager
Isaac Parakhen
Peter Broolly

Head of Art
Christian Loehlein

Senior Art Conceptor
Philipp Foly

Art Conceptor
Jennifer Demuth

Video Expert
Thomas Sighart

International Business Strategy Manager
Samuel Brown

Business Development Manager Digital
Pierre Vinson

Senior Online Marketing Manager
Daniel Langer

Junior Online Marketing Manager
Fabian Schneider

Junior Content Manager
Martin „Dean“ Kiesow

International Community Manager
Maurice Tan

GERMANY/ AUSTRIA/ SWITZERLAND

Marketing Director
Mario Gerhold

German Marketing
Kay Jungmichel
Cecile Schneider
Martin Wein

NORDIC General Manager
Martin Sirc

Nordic Marketing
Marcus Legler
Nikke Lindner

NORTH AMERICA

Chief Operating Officer
Geoff Mulligan

**Publishing Compliance
Manager**
Kerin Garrett

Product Director
Jon Schutts

Director of Marketing & PR
Aubrey Norris

Marketing & PR Manager
Will Powers
Duncan Stanley

**Associate Marketing &
PR Manager**
Ryan Avery

UNITED KINGDOM

Sales and Marketing Director
Northern Europe
Paul Nicholls

UK Marketing
Mark Fisher
Amy Namihias
Suzanne Panter
Mike Richardson
Nick Turner

SPAIN

Marketing Director
Oscar del Moral

Spanish Marketing
Roberto Serrano
José Luis Del Carpio
Carolina Moreno
Gustavo Voces
Jaime González

ITALY

General Manager
Umberto Bettini
Marketing Manager
Daniele Falcone
Italian Marketing
Michele Minelli
Frida Romano
Simone Moltrasio

Alvaro Guidolin
Paola Menzaghi

FRANCE

Marketing Director
Emmanuel Melero

French Marketing

Paul Latrasse
Barbara Allart
Anne Chantreau
Lucie Saulnier
Caroline Ferrier

BENELUX

General Manager
Jeroen Pompen

Benelux Marketing
Joey Smits

ENGLISH VOICE RECORDINGS

Translations
GlobaLoc GmbH

Voice Directors

Mark Estdale
John Dower
Ben Jones

Recording Engineers

Juan Manuel Delfin
Vicky Prentice

Dialogue Editors

Paolo Lorenzino
Matt Pann
Kit Challis

Justin French
Marta Dauden

Script Editors

Will Freeman
Mark Estdale
John Dower
Ben Jones

Vicky Prentice

Casting

Mark Estdale

Recorded at
OMUK.com

Voice Talent

(English version)
Adam Longworth
Ali Dowling

Andrew Wincott
Ben Crowe
Ben Jones
Bill Roberts
Carl Prekopp
Charlotte Moore
Christopher Kent
Colin Mace
Craig Els
Dan Mersh
David Rintoul
David Shaw Parker
Emma Tate
Glen McCready

Ian Conningham
Ian Drysdale

Jess Robinson
John Bull

John De Holland
Jonathan Keeble

Keith Wickham
Kevin Howarth

Laurence Kennedy
Mark Pearce

Neil McCaul
Nick Aaron

Nico Lennon
Nicolette McKenzie

Peter Marinker
Robbie McNabb

Robert Ashby
Rupert Degas

Saul Reichlin
Sean Barrett

Shelly Longworth
Steve Furst

Steve Stickley
Terry Wilton

Tim Bentinck
Toby Longworth

Wayne Forester

GERMAN VOICE RECORDINGS

M & S Music
Benny Hessler

Daniel Lange
Folker (Folki) Seipelt

Katrin Laksberg
Michael Torunsky

Stefan Lupp

Voice Talent

(German version)

Thomas Friebe (Hero)
Antje von der Ahe (Patty)

Andreas Gröber (Bones)
Erik Schäffler (Edward)

Marios Morenos (Horas)
Oliver Krietsch (Jaffar)

Peter Dischkow (Saddec)
Tobias Brecklinghaus

(Mendoza)

Andrea Wolf (Margoloth)
Hanns Krumpholz

(Nekroloth)
Aart Vedder

Andreas Otto
Bert Franzke

Bert Stevens
Christian Jungwirth

Christoph Jablonka
Dina Kürten

Dirk Hardegen
Fritz Rott

Gerhard Fehn
Gordon Piedadesack

Helmut Winkelmann
Holger Löwenberg

Jan Schuba
Karl-Jürgen Sihler

Kirstin Hesse
Markus Haase

Matthias Brinck
Michael Deckner

Michael Lucke
Nick Benjamin

Nina Hecklau
Oliver Wronka

Renier Baaken
Richard van Weyden

Sonngard Dressler
Stefan Müller-Ruppert

Susann Zeller
Thomas Martin

Wolff von Lindenau
Motion Capture Actors

Thomas Gundermann
Thomas Bartling

Nico Hübner
Zara Phythian

SFX & Music

Dynamedion

Original Soundtrack

Jochen Flach
Dominik Morgenroth

Henning Nugel
Alex Pfeffer

Marc Rosenberger
Markus Schmidt

Orchestrations

David Christiansen
Brandenburgisches

Staatsorchester

Conductor

Bernd Ruf

Orchestra Recording,

Editing and Mixing

GENUIN classics - recording
group

Recording Engineers

Michael Silberhorn
Karsten Zimmermann

SFX

Michael Schwendler
David Philipp

David Osternacher
Felix Diekhake

TESTRONIC QA

Head of QA

Erik Hittenhausen

QA Manager

Julian Mower

Operations Manager

Marek Przyjemski

Functionality QA

QA Project Lead

Elzbieta Pustul

Functionality QA

Technicians

Adrian Rutkiewicz
Malgorzata Twarogal

Michal Komorowski
Maciej Ciesla

Angelika Kosiorek
Katarzyna Mikos

Krzysztof Nizielski

RISEN 3

TITAN LORDS

Racibor Kempa
Richard Mbewe
Jakub Adamczyk
Albert Zapalski
Roman Romaniuk

TECHNICAL COMPLIANCE QA

Compliance Coordinator
Adam Biwojno

Compliance Lead

Pawel "Piekarz" Kolnierzak

Compliance Technicians

Adam Borysewicz
Damian Pawlowski

Maria Kerner
Piotr Januszko

Bartosz Mocko

LOCALISATION QA

**Head of Localisation -
Games**

Arnaud Messenger

**Localisation QA Project
Coordinator**

Antonio Grasso

**Localisation QA Lead
Technician**

Paolo Paratu

Localisation QA Technicians

Lindsay Gurr
Kristin Engesbak

Benjamin Allen
Fleur Martin

Nicolas Hermant
Antonio Gambacorta

Janina Schlanze
Björn Holste

Carlos Sagasti
Fernando Pain

MANUAL AND ALMANAC

Michael Metzler
Wolfgraphics

SPECIAL THANKS

We want to thank all fans for their ongoing support.

**Especially a big thank you to the dedicated people from
Piranha Fan Art Portal & World of Risen.**

- Piranha Bytes

A big thank you and best wishes to
Juli, Martha, Ali.

- Andre H.

Thanks to the crew. You have done a
great job.

Thanks to my wife Jenny for making my
job and our little family possible.

Special thanks to our fans for supporting
us such a long time.

- Björn

I want to thank my parents, because
without them I wouldn't be here.

- Captain Obvious 2013

Thank you Maren for your love, support
and patience - without you, I wouldn't
be here!

Thanks to my family for believing in me
and supporting me throughout my life.

A big thank you to my friends for keeping
me alive with all the beer and football.

- Daniel

I'd like to thank my parents, my brother
Arno and my best friends Daniel, Lena
and Stephan for their ongoing support.

And to all gamers out there: keep on
playing! (...and to the steelworkers
of America: Keep reaching for that
rainbow!)

- Harry

I'd like to thank, my son Keanu, who was
born during this project (I think we will
have an awesome time in the future).

My wife Karuna who is one of the best
companions somebody could wish for.

My parents who are always like a rock in
the stormy sea.

Nara who helps to take care of our son.
Mac for some crazy rides and Thorsten
for his visit, as we were able to write the
next chapter of the "Green Team" history.
And last but not least everyone involved
who made this project possible.

- Horst

I want to thank my family Björn and Jan
for having much fun.

Thanks to my parents for their support
and taking care of our son.

Thanks to Rosi for taking care and leisure.

- Jenny

Thanks to my parents, my sisters and
my friends just for being my parents, my
sisters and my friends. :D

And a huge thank you to Yerenia for
giving birth to our little son and Piranha-
Bit Tom.

Tom, I'm looking forward to watch you
growing up!

- Kristoffer

Thanks to my wife Martha and my lovely
kids Hannah and Jule for their support.

Special thanks to my parent for
everything they did for me.

Thanks to my friend and the crew for
always having fun and a beer or two...

- Marc

My regards and kisses to my wife Violetta
and my wonderful daughters Lina and
Paula.

Thanks to you my life is never boring.
Also to my parents and my sister Larissa
and all my dear friends.

Special thanks to Rafke, Gianni, Brune,
Dino, Arthur, Marco and David from the
heapy weekend crew.

In memory of my grandfather and Inge
Marta, you are missed.

- Philipp

I want to thank my lovely wife Theresia
and my supporting parents.

All the best to Kim, Johannes and their
daughter Anna-Li on their adventure
abroad.

Special greetings to my friend Andy, who
always enjoys playing our games.

- Quy

Greetings and thanks to all my family
and friends especially Alex and the kids
Sophia and Ian.

I salute my office dudes especially the
level department, you did a great job for
just being five people!

Greets to the Berlin Posse especially Ralf,
Enrico, Leo and Karsten, bottoms up!

Greetings also to the whole
School4Games staff including Felix,
Uwe and Daniel.

Also a big hello to Steve and the SAE
Cologne Staff and Students.

- Sascha



NUCLEAR BLAST

TECHNISCHE INFORMATION/HOTLINE

Sollten bei der Installation dieses Produkts Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wurde bereitgestellt. Wenn dies nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie 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. aus dem Festnetz)
Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 €/Min. aus dem Festnetz)
Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr/Min. aus dem Festnetz)

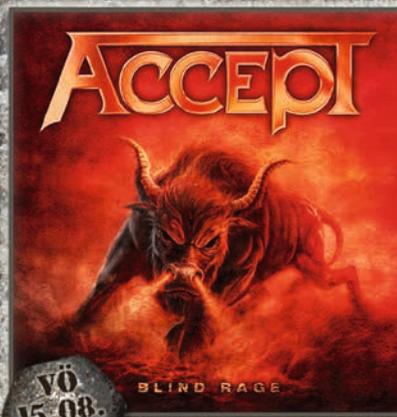
FAQ und Online-Support:

<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. aus dem Festnetz)
Österreich: 0900 5 155 686 (2,16 €/Min. aus dem Festnetz)
Schweiz: 0900 5 155 686 (3,00 SFr/Min. aus dem Festnetz)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch eine Kopie bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation hinzu (öffnen Sie hierzu bitte das Eingabefenster durch gleichzeitiges Drücken der Tasten „Win“ und „R“, geben Sie „dxdiag“ ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste). Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.



VÖ
15.08.
2014

ACCEPT
BLIND RAGE



VÖ
05.09.
2014

BULLET
STORM OF BLADES



VÖ
01.08.
2014

ELUVEITIE
ORIGINS



VÖ
29.08.
2014

HAMMERFALL
(R)EVOLUTION



Das neue
BLAST! MAGAZIN
Kostenlos anfordern
oder für 2€* am Kiosk inkl. CD

Nuclear Blast GmbH - Oeschstrasse 40 - D-73072 Donzdorf
Tel. +49 (0) 7162-928026 - Fax +49 (0) 7162-24554
email: mailorder@nuclearblast.de oder www.nuclearblast.de

*Bei Bestellung Gold zurück!

ENDNUTZER- LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Software-Programm sowie alle Dateien, die Ihnen zur Ermöglichung des Spielens oder zur Aktualisierung online oder offline zur Verfügung gestellt werden, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä. (nachfolgend „Materialien“) und sämtliche von diesem Software-Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten (in der Gesamtheit: das „Spiel“), sind urheber- und markenrechtlich geschützte Werke.

Jede Nutzung des Spiels unterliegt den Bedingungen dieser Endnutzer-Lizenzvereinbarung. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden. Jede Nutzung, Vervielfältigung oder Weitergabe des Spiels, die von den Bedingungen der Lizenzvereinbarung nicht ausdrücklich gestattet wird, ist ausdrücklich untersagt.

Gewährleistung

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Koch Media nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren 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 Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten.

Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Koch Media bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an die Adresse: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg senden. Darüber hinaus übernimmt Koch Media keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Koch Media haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben 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.

Nutzungsrecht

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

Die Erstellung von Sicherungskopien ist nur im Rahmen der gesetzlichen Regelungen gestattet. Das Programm oder Teile davon dürfen weder

kostenpflichtig noch kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Es ist ausdrücklich untersagt die Software weder im Ganzen noch in Teilen zu dekompileieren, disassemblieren oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückzuwandeln. Wer die Software dennoch unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte Datenträger können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Für den Fall einer Verletzung der hier getroffenen Vereinbarungen behält sich Koch Media ausdrücklich das Recht vor, alle rechtlichen Schritte, die dem Lizenzgeber zum Schutz seines geistigen Eigentums nach dem Gesetz zustehen, zu ergreifen, um ihr geistiges Eigentum zu schützen.

Beendigung

Diese Lizenzvereinbarung gilt, bis sie beendet wird. Diese kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Koch Media kann diese Lizenzvereinbarung für den Fall mit sofortiger Wirkung kündigen, dass Sie eine wesentliche Verletzung der Lizenzvereinbarung oder der Nutzungsbestimmungen begehen. In diesem Fall müssen Sie das Spiel unverzüglich ersatzlos vernichten und den Spielclient von Ihrer Festplatte entfernen. Mit berechtigter Kündigung dieser Vereinbarung, aus welchem Grund auch immer, gelten alle hierin gewährten Lizenzen ersatzlos als sofort beendet.

Schlussbestimmungen

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen. Diese Lizenzvereinbarung begründet und enthält alle rechtlichen Vereinbarungen zwischen den Parteien in Bezug auf ihren Vertragsgegenstand und hebt alle früheren mündlichen oder schriftlichen Vereinbarungen auf, wobei als vorausgesetzt gilt, dass diese Vereinbarung parallel zu den Nutzungsbestimmungen existiert und diese nicht ersetzt. Koch Media behält sich das Recht vor, die Nutzungsbestimmungen einseitig zu aktualisieren, zu modifizieren oder abzuändern. Die überarbeitete Version dieser Lizenzvereinbarung wird auf der Deep Silver Webseite (www.deepsilver.com) bekannt gegeben.



KEN TOM RYAN
DUKEN HOPPER KWANTEN
MIT ED ANATOLE
SKREIN TAUBMAN UND JOHAN
HEGG

NORTHMEN

A VIKING SAGA

EIN FILM VON CLAUDIO FÄH

AB 23. OKTOBER IM KINO

NORTHMEN-DERFILM.DE · #NORTHMENMOVIE · FACEBOOK.COM/NORTHMENMOVIE

Made in Germany

Premium Quality

Est. 2009

FREYHAND LARP WAFFEN

WWW.FREYHAND.COM



Like us on
Facebook

*Wir bauen Deine
Lieblingsswaffe!*



NOTIZEN

HOL DIR DEN OFFIZIELLEN
RISEN 3
GAMING PC!



THE WAY
IT'S MEANT
TO BE PLAYED

MIF
COM

WWW.MIFCOM.DE/RISEN

GROSSE AUSWAHL AN PC SYSTEMEN UNTER WWW.MIFCOM.DE

PREIS- UND TECHNISCHE ÄNDERUNGEN, IRRTÜMER, DRUCKFEHLER SOWIE ZWISCHENVERKAUF VORBEHALTEN. PRODUKTE KÖNNEN VON DEN ABBILDUNGEN ABWEICHEN.
MIFCOM GMBH | NEUMARKTER STRASSE 34 | 81673 MÜNCHEN



PhysX[™]
by NVIDIA

speedtree

morpheme
advanced animation system



© and published 2014 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.
Developed by Piranha Bytes®.

Uses PhysX Technology provided under license from NVIDIA Corporation. Copyright © 2002-2014 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Uses NaturalMotion morpheme animation technology.

Portions of this software utilize SpeedTree®RT technology (©2007-2014 Interactive Data Visualization, Inc.).

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

Uses the FMOD Ex Sound System developed by Firelight Technologies.

Portions of this product are based in part on TrueCrypt, freely available at <http://www.truecrypt.org/>