

# RISENZ

Dark Waters



HANDBUCH

## Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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

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

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

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

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

### Was ist das PEGI-System?

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



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



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

## EINFÜHRUNG

»Es begann damit, dass die dunkle Welle über das Land kam und die Götter die Welt verließen. Die Siegel der uralten Verliese verloren ihre Macht und die Titanen, einst Gefangene, wurden frei. Und sie stiegen aus den Tiefen empor in die Welt. Doch nicht bloß die Titanen wurden befreit. Mit ihnen erhoben sich auch jene, die einst ihre Herren waren: die Titanenlords. Sie besannen sich auf ihre magischen Kräfte und kontrollierten die Titanen nun von neuem, um sie für ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Der Zorn über ihre Verbannung und ihre Machtgier führte zum Krieg - zu einem Krieg, der das Alte Reich in Schutt und Asche versinken ließ. Die Überlebenden flohen und suchten nach sicheren Zufluchtsorten. Nicht jeder Landstrich, nicht jede Insel wurden zerstört. Faranga, ein Eiland weit im Osten des Ozeans, blieb vor der Vernichtung verschont. Doch was ist mit jenen, die das Alte Reich nicht verlassen konnten? Gibt es auch für sie noch Hoffnung?«

- Aufzeichnungen von Carlos, Kommandant der Inquisition

Die Schiffe der Inquisition haben im Süden neues Land gefunden und damit neue Hoffnung für die Menschen. Auf den südlichen Inseln leben Piraten. Es heißt, sie kennen eine Waffe gegen die Titanen. Und wer außer dir wäre in der Lage, diese Waffe zu finden? Auf deinem Weg wirst du nicht nur alte Bekannte, sondern auch neue Verbündete und Feinde treffen. Deine Taten werden deine Fähigkeiten und deine Beziehung zu anderen beeinflussen. Triff deine Entscheidungen also mit Bedacht!

Auf dich warten betrunkene Seefahrer und verborgene Schätze, mystische Eingeborene, uralte Legenden, geheimnisvolle Tempel, Papageien und Affen, schwarze Magie und Schusswaffen, gefährliche Flüche, berühmte Piratenkapitäne und natürlich jede Menge Rum. Die Südsee wartet nur darauf, bereist und erforscht zu werden. Darum halte deinen Säbel bereit, rücke die Augenklappe zurecht und brich zu deinem nächsten Abenteurer auf!



# INHALT

<b>Vor dem Spielstart</b> .....	<b>6</b>
Systemanforderungen .....	6
Installation .....	6
Spielstart .....	7
Steam-Account erstellen .....	7
Produktaktivierung .....	7
Deinstallation .....	7
<b>Hauptmenü</b> .....	<b>8</b>
Neues Spiel .....	8
Fortsetzen .....	8
Spielstand laden .....	8
Optionen .....	8
Video .....	8
Grafik .....	8
Audio .....	9
Gameplay .....	9
Tastenbelegung .....	10
Extras .....	10
Erfolge .....	10
Mitwirkende .....	10
Ende .....	10
<b>Spielsteuerung</b> .....	<b>12</b>
Wichtige Befehle .....	12
Aktionstaste .....	12
Bewegen .....	12
Kampfmodus .....	12
Inventar  .....	13
Logbuch  .....	13
Seekarte  .....	14
Charaktereigenschaften  .....	14
<b>Charaktereigenschaften</b> .....	<b>16</b>
Attribute .....	16
Talente .....	17
Fähigkeiten .....	17

# RISEN.Z

Kämpfen .....	18
Kaufen und verkaufen .....	18
<b>Die wichtigsten Aktionen</b> .....	<b>18</b>
Schlafen .....	20
Schätze .....	20
Proviant .....	21
Voodoo .....	21
Büchsenmacher .....	22
Schnaps brennen .....	22
Schmieden .....	22
<b>Diebeskunst</b> .....	<b>24</b>
Schleichen .....	24
Schlösser knacken .....	24
Taschendiebstahl .....	25
Schmutzige Tricks .....	25
Silberzunge .....	25
<b>Das Interface</b> .....	<b>26</b>
Waffen .....	26
Blut .....	26
Schnelleiste/Quickbar .....	26
<b>Die Fraktionen</b> .....	<b>28</b>
Die Inquisition .....	28
Die Piraten .....	29
Die Eingeborenen .....	30
<b>Credits</b> .....	<b>32</b>
<b>Special Thanks from Piranha Bytes to:</b> .....	<b>36</b>
<b>Vielen Dank an unsere Fans</b> .....	<b>38</b>
<b>Support / Hotline</b> .....	<b>40</b>
<b>Kundenservice / Bestellhotline</b> .....	<b>42</b>
<b>Endbenutzer-Lizenzbedingungen</b> .....	<b>43</b>

## VOR DEM SPIELSTART

### Systemanforderungen

Um *Risen 2: Dark Waters* spielen zu können, muss dein System bestimmte Grundvoraussetzungen erfüllen.

#### Mindest-Systemanforderungen

Betriebssystem:	Windows XP (mit Servicepack 2)
Prozessor:	Dual Core mit 2.1 GHz
Arbeitsspeicher:	2 GB System RAM, 5,5 GB freier Festplattenspeicher
Grafikkarte:	512 MB Radeon 3870/GeForce 8800 GTX
DirectX:	DirectX 9.1c
Sound:	DirectX-kompatible Soundkarte
Tastatur/Maus oder Gamepad erforderlich	
Internetverbindung für Online-Aktivierung und bei Spielstart erforderlich.	

#### Empfohlene Systemanforderungen

Betriebssystem:	Windows XP (mit Servicepack 3), Windows Vista (mit Servicepack 1), Windows 7
Prozessor:	Dual Core mit 3 GHz
Arbeitsspeicher:	4 GB System RAM, 5,5 GB freier Festplattenspeicher
Grafikkarte:	1024 MB Radeon 4890/GeForce GTX 360
DirectX:	DirectX 9.1c
Sound:	DirectX-kompatible Soundkarte
Tastatur/Maus oder Gamepad erforderlich	
Internetverbindung für Online-Aktivierung und bei Spielstart erforderlich	

### Installation

Lege die *Risen 2*-DVD-ROM in dein DVD-Laufwerk ein. Falls die Autostart-Option deines Laufwerks aktiviert ist, startet das Setup- Programm automatisch. Andernfalls musst du das Installationsprogramm manuell starten. Doppelklicke hierzu auf das Arbeitsplatz- Symbol auf dem Desktop und anschließend auf das Symbol für dein DVD-Laufwerk. Doppelklicke dann auf die Datei Autostarter.exe. Daraufhin öffnet sich das Startmenü der DVD. Klicke hier auf die Schaltfläche Installieren und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um *Risen 2* auf deinem Computer zu installieren.

### Spielstart

Um *Risen 2* spielen zu können, benötigst du eine Internetanbindung und einen aktiven Steam-Account. Die Steam-Software wird zusammen mit dem Spiel automatisch auf deinem Rechner installiert, falls noch nicht vorhanden. Sobald du jetzt das *Risen 2*-Symbol auf dem Desktop anklickst, wirst du aufgefordert, deine Benutzerdaten einzugeben; ist das erledigt, steht dem Abenteuer deines Lebens nichts mehr im Wege!

### Steam-Account erstellen

Solltest du noch keinen Steam-Account besitzen, kannst du dir kostenlos einen einrichten, indem du nach der Installation des Spiels auf das Steam-Icon auf deinem Desktop doppelklickst und dann die Option Account erstellen auswählst. Folge den auf dem Bildschirm angezeigten Schritten, um dich bei Steam zu registrieren. Sobald das erledigt ist, kannst du *Risen 2* starten. Du wirst aufgefordert, deine Steam-Benutzerdaten einzugehen (siehe oben); danach geht es dann sofort los!

### Produktaktivierung

Wenn du *Risen 2* installiert hast und einen aktiven Steam-Account besitzt, musst du *Risen 2* aktivieren, um es spielen zu können. Klicke hierzu im Steam-Client links unten auf die Option + SPIEL HINZUFÜGEN und dann auf «Ein Produkt bei Steam aktivieren». Sobald du danach gefragt wirst, gibst du bitte den Aktivierungscode von *Risen 2* mit allen Bindestrichen ein, den du hinten auf der Rückseite des Handbuchs findest. Anschließend kannst du das Spiel im Steam-Client in deiner Bibliothek sehen und starten.

### Deinstallation

Du kannst *Risen 2* später jederzeit wieder deinstallieren. Klicke hierzu im Start-Menü auf den Punkt Programme, danach auf *Risen 2* und wähle die Option *Risen 2* deinstallieren aus. Beachte bitte, dass die Deinstallation des Spiels über das Programme-Menü unter Windows Vista mit eingeschalteter Benutzerkontensteuerung nicht bzw. nur in Einzelfällen funktioniert. In diesem Fall wird empfohlen, *Risen 2* über die Option Programme und Funktionen in der Windows-Systemsteuerung von deinem Computer zu entfernen.



# HAUPTMENÜ

Nach dem Spielstart gelangst du automatisch ins Hauptmenü von *Risen 2*. Hier kannst du entscheiden, ob du ein neues Abenteuer beginnen oder ein altes fortsetzen möchtest.



## Neues Spiel

Unter diesem Menüpunkt hast du die Möglichkeit, ein neues Spiel zu starten.

## Fortsetzen

Dieser Menüpunkt wird erst verfügbar, wenn du mindestens einen Spielstand gespeichert hast. Klickst du auf diese Option, wird der zuletzt von dir gespeicherte Spielstand geladen.

## Spielstand laden

Hier kannst du alle bislang gespeicherten Spielstände einsehen, um gezielt einen auszuwählen und zu laden.

## Optionen

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

## Video

Über diesen Menüpunkt kannst du die Videoeinstellungen konfigurieren, wie z. B. die Auflösung oder die Bildwiederholrate festlegen, mit der du *Risen 2* spielen möchtest, oder die Helligkeit und den Kontrast des Bildes bestimmen.

## Grafik

In diesem Menü hast du die Möglichkeit, die grafische Darstellung deinem Rechner und deinen Vorlieben anzugleichen, um ein »flüssiges« Spielgeschehen zu gewährleisten. Neben der Schatten-, Landschafts- und Texturqualität kannst du unter

anderem bestimmen, wie detailliert die Vegetation oder die Wasserreflexionen im Spiel sein sollen. Bitte beachte: Je höher die Einstellungen für Texturqualität, Schattendetails, Effektqualität, etc. sind, desto mehr Rechenleistung ist für die Darstellung erforderlich! Sollte das Spiel ruckeln oder stocken, empfiehlt es sich daher, die Leistungsoptionen zu reduzieren, um zwar mit weniger grafischen Details, dafür aber »flüssig« zu spielen!

## 3D-Support

Die entsprechende Hardware vorausgesetzt (also eine 3D-fähige Grafikkarte, eine 3D-Brille und einen 3D-Bildschirm), kannst du mit Hilfe des Nvidia Vision-Systems noch tiefer in die Welt von *Risen 2* eintauchen. Diese Funktion kannst du über die Einstellungen deiner Grafikkarte aktivieren und anschließend über die 3D-Settings deines Monitors zu- oder abschalten.

## Audio

Hier kannst du die Lautstärke für die einzelnen Soundkomponenten des Spiels einstellen: Gesamtlautstärke, Sprache, Musik, Effekte und Umgebungsgeräusche.

## Gameplay

Das *Gameplay*-Menü erlaubt es dir unter anderem, den Schwierigkeitsgrad des Spiels festzulegen, die X- und Y-Achse der Kamera zu invertieren, festzulegen, ob die Schleich-, Sprint- oder Gehentaste gehalten werden muss, um die gewünschte Aktion zu bewerkstelligen, und auszuwählen, ob die Dialoge des Spiels mit Untertiteln versehen sein sollen oder nicht. Zudem kannst du hier festlegen, ob dir die Hilfetexte angezeigt werden und das Spiel dich darüber informieren soll, wenn du einen Erfolg erringst.

# RISEN 2



# NUCLEAR BLAST

## Tastenbelegung

Über dieses Scroll-down-Menü kannst du die Steuerung des Spiels deinen eigenen Vorlieben angleichen, falls du mit der voreingestellten Steuerung nicht einverstanden bist. Nähere Informationen hierzu findest du im Abschnitt SPIEL-STEUERUNG weiter hinten in diesem Handbuch.

## HINWEIS

Neben Tastatur und Maus lässt sich das Spiel auch mit einem Xbox 360-Controller spielen. Andere Gamepads werden hingegen nicht unterstützt!

## Extras

Über dieses Menü hast du Zugriff auf zusätzliche Inhalte zu *Risen 2* sowie auf deine errungenen Erfolge und die Credits.

## Erfolge

Für das Erledigen bestimmter Quests, das Eliminieren einer gewissen Anzahl Gegner, das Erlernen spezieller Fertigkeiten und eine ganze Reihe anderer Dinge erhältst du in *Risen 2* sogenannte Metascore-Punkte. Je nachdem, wie schwierig es ist, einen Erfolg zu erringen, variiert die Zahl der Metascore-Punkte zwischen 10 und 50. Alles in allem gibt es in *Risen 2* fünfzig Erfolge mit insgesamt 1.000 Metascore-Punkten. Einen Überblick über die bereits erlangten und verfügbaren Erfolge erhältst du unter diesem Menüpunkt. Beachte bitte, dass einige Erfolge erst im Laufe des Spiels freigeschaltet werden, um vorab nichts über die Handlung zu verraten!



## Mitwirkende

Hier sind alle verewigt, die für *Risen 2* selbstlos ihren Schweiß, ihre Tränen und über zwei Jahre ihres Lebens gegeben haben, um dich auf dieses Abenteuer zu schicken.

## Ende

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



Erhältlich ab 18.05.2012



Erhältlich ab 25.05.2012



Erhältlich ab 22.06.2012



Erhältlich ab 09.03.2012



ca. **410 min.**  
Gesamtspielzeit!

**90 Clips!**

auf 2 DVDs (und Blu-ray)

Utl. 2009-Blu-ray Digibook  
im Schuber erhältlich ab

**16.03.2012**

Das neue BLAST! Magazin

Kostenlos anfordern

unter

[mailorder@nuclearblast.de](mailto:mailorder@nuclearblast.de)

oder

Tel. 07162 - 928026

oder



**WWW.NUCLEARBLAST.DE**



## SPIELSTEUERUNG

Die Steuerung von *Risen 2* ist frei konfigurierbar und kann über den Menüpunkt *Optionen* → *Tastenbelegung* ganz den eigenen Wünschen angepasst werden. Folgende Befehle sind dabei von besonderer Bedeutung:

### Wichtige Befehle

#### Aktionstaste



Linke Maustaste



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

#### Bewegen


Durch das Bewegen der Maus bestimmst du, in welche Richtung du siehst. Mit den Tasten




gehst du dann in die Richtung, in die du gerade schaust. Voreingestellt ist, dass du jederzeit läufst; um zwischen Laufen und

Gehen umzuschalten, halte die  Taste gedrückt. Mit der  kannst du springen.


#### Kampfmodus

Um den Kampfmodus zu aktivieren, brauchst du bloß die dieser Aktion zugewiesene Taste drücken. Beachte aber, dass du eine Waffe angelegt haben musst, um in den Kampfmodus wechseln zu können! Öffne hierzu das *Inventar* (durch Drücken der Taste ) und suche dir eine der Waffen aus, die dir aktuell zur Verfügung stehen (sich also in deinem Inventar befindet). Klicke dann einfach auf die gewünschte Waffe, um sie anzulegen; sollte dies nicht möglich sein, liegt das daran, dass du die Grundvoraussetzung zum Benutzen dieser speziellen Waffe nicht erfüllst, etwa, weil du die entsprechende Fähigkeit noch nicht erlernt hast.

Siehst du dich einem Gegner gegenüber, wechsele in den Kampfmodus, um deine Waffe zu zücken, und drücke die Aktionstaste in Kombination mit den Bewegungstasten Vor, Links und Rechts,

um Einzelschläge oder Kombos auszuführen. Mit der Taste  kannst du im Kampf deine Schusswaffe abfeuern, sofern verfügbar und geladen. Beachte, dass die meisten Aktionen (Sprechen, Nehmen, etc.) im Kampfmodus nicht zur Verfügung stehen!


#### Inventar

Durch Drücken der Taste  gelangst du in dein Inventar. Unter dem Punkt *Ausrüstung* siehst du neben einem Bild deiner Figur, welche Waffen, Gegenstände und Schmuckstücke du derzeit angelegt hast bzw. wo am Körper deines Charakters noch Slots frei sind; Ausrüstungsänderungen werden sofort optisch umgesetzt, so dass du jederzeit erkennst, wie z. B. neue Kleidung an deinem Charakter aussieht. Die Option *Benutzbares* hingegen birgt alle verwendbaren Gegenstände, die du bei dir trägst; klicke einfach auf den jeweiligen Gegenstand, um ihn zu benutzen (z. B. Tränke, Proviant und Fackeln). Unter *Plunder* findest du alle Sachen, die deine Figur nicht direkt konsumieren oder

als Primärwaffe einsetzen kann, also z. B. Krams wie Teller, Pokale, Rezepte, Voodoo-Zutaten, Werkzeuge und Munition. Und der Menüpunkt *Alles* erklärt sich in diesem Zusammenhang wohl von selbst.

Um einen Gegenstand anzulegen oder zu benutzen, klicke einfach auf das jeweilige Item im Inventar. Falls du eine andere Waffe oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand anlegen möchtest, musst du anschließend bloß auf das neue Item klicken, um das alte zu ersetzen. Klickst du nochmals auf einen bereits angelegten Gegenstand, verstaust du ihn damit wieder in deinem Inventar.

#### Logbuch

Im Logbuch sind sämtliche ungelösten Aufgaben zu sehen, die du momentan angenommen hast, ebenso wie alle bereits erledigten Quests. Falls du beim Lösen einer Aufgabe einmal nicht weiter kommst, wirf einen Blick ins Logbuch, wo die wichtigsten Informationen zu den jeweiligen Quests zusammengefasst sind. Darüber hinaus verrät dir die Questkarte in Form von verschiedenfarbigen X-en, wo sich die für diese Aufgabe relevanten Personen gerade aufhalten. Lehrer und Händler, die du im Zuge deiner Reise bislang getroffen hast, sind hier ebenfalls vermerkt und können durch Drücken von  ebenso auf der Seekarte markiert werden, wie questrelevante NPCs.



# LOGITECH® G-SERIES.



HARDWARE  
FÜR ECHTE HELDEN.




Fan werden  
und Vorteile abgreifen:



<http://www.facebook.com/LogitechGamingGermany>

## Seekarte

Du kannst in *Risen 2* jederzeit eine Übersichtskarte der Spielwelt aufrufen, die dir dabei hilft, dich zu orientieren: die Seekarte. Die Seekarte hilft dir, dich im Groben in deiner Umgebung zu orientieren - hier werden nämlich alle Inseln der Südlichen See angezeigt; der blaue Pfeil markiert dabei deine aktuelle Position. Falls du über das Logbuch Händler, Lehrer oder questrelevante Personen »markiert« hast, werden sie hier als rote und grüne Punkte angezeigt. Drücke im Spiel die Taste , um die Seekarte aufzurufen.

Neben der Seekarte stehen dir außerdem detaillierte Regionalkarten für alle Inseln zur Verfügung, die du im Laufe des Spiels besuchst. Regionalkarten verschaffen dir einen detaillierten Überblick über einige wichtige Orte, wie z. B. einzelne Inseln, Landstriche oder Städte, während auf der Questkarte die für das Lösen einer Aufgabe relevanten Personen verzeichnet sind. Regionalkarten musst du im Gegensatz zur Seekarte, die von Anfang an verfügbar ist, allerdings

erst auf die eine oder andere Weise in deinen Besitz bringen. Hast du eine Regionalkarte ergattert, musst du auf der Seekarte nur auf das entsprechende Gebiet klicken, um die Karte zu wechseln.

## Charaktereigenschaften

Der Charakterschirm verschafft dir einen Überblick über all deine Attribute, Talente und Fähigkeiten. Zudem siehst du hier deine Crew-Mitglieder und kannst dich an deiner Sammlung bereits



gefundener legendärer Gegenstände erfreuen. Hier siehst du auch, wie viel Blut, Gold und Ruhm du besitzt. Blut ist dabei quasi der Maßstab deiner Lebensenergie, während Ruhm nötig ist, um deine Attribute zu steigern. Nähere Informationen hierzu findest du weiter hinten in diesem Handbuch im Abschnitt »Charaktereigenschaften«.





# CHARAKTER- EIGENSCHAFTEN

Dein Charakter zeichnet sich durch bestimmte Talente und Fertigkeiten aus, die sich im Laufe des Spiels verbessern bzw. erlernen lassen. In *Risen 2* wird grundsätzlich zwischen Attributen, Talenten und Fähigkeiten unterschieden. Die Attribute sind dabei quasi der Oberbegriff für die grundlegenden Eigenschaften deiner Figur, sprich: wie gut du mit bestimmten Waffenkategorien wie Klingen und Feuerwaffen umgehen kannst, wie viel Schaden du einstecken kannst (Härte), wie gerissen du bist und wie gut du dich auf den Einsatz von Voodoo verstehst. Jedes Attribut unterteilt sich dabei in jeweils drei Talente mit unterschiedlicher Ausrichtung, so dass du dich nach Belieben auf gewisse Dinge spezialisieren kannst, etwa, indem du bei den Klingen-Talenten ein besonderes Augenmerk auf Hieb-, anstatt auf Wurfaffen legst oder bei Gerissenheit lieber auf deine Überredungskunst, als auf »Schmutzige Tricks« setzt. Unter dem Menüpunkt Fähigkeiten schließlich kannst du ganz bestimmte, nun, ja, eben Fähigkeiten lernen, die jeweils einem Attribut zugeordnet sind und dir dabei helfen, dich noch mehr zu spezialisieren, aber über Talente allein.

## Attribute

Attribute lassen sich nur durch Ruhm-Punkte steigern. Ruhm-Punkte erhältst du für gemeisterte Aufgaben und besiegte Gegner. Sobald du genügend Ruhm-Punkte angesammelt hast, um ein Attribut erhöhen zu können, kannst du dies im entsprechenden Untermenü tun, indem du einfach auf das gewünschte Attribut klickst. Beachte, dass du von Stufe zu Stufe mehr Ruhm-Punkte brauchst!



### Klingen

Das Attribut »Klingen« steigert den Grundwert der Talente Hieb- und Stichwaffen und Wurfaffen. Viele Klingen Fertigkeiten können erst ab einem gewissen Klingen Wert erlernt werden.



### Feuerwaffen

Das Attribut »Feuerwaffen« steigert den Grundwert der Talente Musketen, Schrotflinte und Pistole. Viele Feuerwaffen Fertigkeiten können erst ab einem gewissen Feuerwaffen Wert erlernt werden.



# RISEN 2



### Härte

Das Attribut »Härte« steigert den Grundwert der Talente Klingenfest, Kugelsicher und Einschüchtern. Viele Härte Fertigkeiten können erst ab einem gewissen Härte Wert erlernt werden.



### Gerissenheit

Das Attribut »Gerissenheit« steigert den Grundwert der Talente Diebeskunst, Schmutzige Tricks und Silberzunge. Viele Gerissenheit Fertigkeiten können erst ab einem gewissen Gerissenheit Wert erlernt werden.



### Voodoo

Das Attribut »Voodoo« steigert den Grundwert der Talente Totenkult, Schwarze Magie und Ritual. Viele Voodoo Fertigkeiten können erst ab einem gewissen Voodoo Wert erlernt werden.

## Talente

Deine Talente kannst du steigern, indem du deine Attribute erhöhst, Fähigkeiten erlernst, Ausrüstung anlegst oder legendäre Gegenstände sammelst. Dieser Bildschirm verschafft dir einen Überblick darüber, wie gut du in einer bestimmten Disziplin bereits bist.

## Fähigkeiten

Fähigkeiten erlernst du, indem du einen Lehrer aufsuchst, der sie dir beibringt. Hierzu musst du die nötigen Grundvoraussetzungen erfüllen (z. B. »Klingen 5« beherrschen, um »Klingen 6« lernen zu können) und zumeist eine mehr oder weniger erkleckliche Summe Gold hinblättern. Jede Fähigkeit ist dabei in mehrere Sub-Fähigkeiten unterteilt, bei denen du frei bestimmen kannst, ob du sie beherrschen möchtest oder nicht. So ist es etwa nicht nötig, die Klingen-Fähigkeit »Konterparade« zu beherrschen, um den »Starken Angriff« zu erlernen.



# DIE WICHTIGSTEN AKTIONEN



In *Risen 2: Dark Waters* stehen dir eine Vielzahl von Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung.

## Kämpfen

Auf den Südlichen Inseln wimmelt es vor Gefahren. Eigentlich ist so ziemlich alles außerhalb der zivilisierteren Ortschaften (und auch einiges dort) dir nicht sonderlich wohlgesonnen. Entsprechend wirst du es als Pazifist in *Risen 2:*

*Dark Waters* nicht allzu weit bringen, also leg dein Schwert und deine Pistole an - oder womit du dich sonst deiner Haut erwehren willst - und sei auf alles gefasst!

Du legst die Waffen, die du benutzen willst, über das Inventar an (drücke dazu die Taste ). Hier siehst du auch, was du für Kleidung bzw. Rüstung trägst. Klicke in der linken Spalte auf die gewünschte Hand (links oder rechts), um dir anzeigen zu lassen, welche Waffen du in dieser Hand tragen kannst, und wähle das entsprechende Item aus, um es anzulegen. Klingenwaffen, Speere und Wurfaffen hält man in der linken Hand; die rechte Hand ist für Schusswaffen und die Objekte reserviert, die du für das Talent »Schmutzige Tricks« brauchst (z. B. Sand, um deinen Gegner im Kampf zu blenden). Um in den Kampfmodus zu wechseln, drücke einfach die entsprechende Taste. Mit der Taste für die Primäraktion greifst du ein anvisiertes Ziel mit deiner Hauptwaffe an; mit der Taste für die Sekundäraktion wechselst du zur Zweitwaffe. Den Rest findest du schon von allein raus!

## Kaufen und verkaufen

Um Handel zu treiben, sprich einen der vielen Händler an, die die Südlichen Inseln bevölkern, und klicke auf die Gegenstände, die du kaufen, verkaufen oder zurückkaufen möchtest. Daraufhin werden dir alle dieses Objekt betreffenden Werte sowie der jeweilige Goldpreis angezeigt. Ein Klick auf die gewünschte Ware reicht, damit Gold und Güter den Besitzer wechseln. Für Waren, die du an einen Händler verkaufst, um sie danach wieder von ihm zurückzukaufen, wird übrigens nur der Preis fällig, den du selbst dafür kassiert hast!

DAS BILDGEWALTIGSTE  
SCHLACHTENEPOS DES JAHRES!

VON DEN MÄCHERN VON 300

# KRIEG DER GÖTTER



Ab 05. April 2012

auf DVD, Blu-ray,  
3D Blu-ray und als  
Video on Demand!





### Schlafen

Du kannst in jedem freien Bett schlafen, das du findest (zumindest, sofern keine Feinde in der Nähe sind oder du in einen Kampf verwickelt bist). Wie lange du schläfst, ist dabei nicht von Belang, um deinen Blutwert (sprich: deine Lebensenergie) zu regenerieren; du wachst in jedem Fall erfrischt wieder auf! Auch lassen sich auf diese Weise die Stunden totschlagen, bis du bestimmte Quests in Angriff nehmen kannst, die z. B. nur zu bestimmten Tages- oder Nachtzeiten funktionieren.

### Klettern

Im Spiel stößt du auf viele Stellen, wo du Klettern kannst - in diesem Fall erscheint ein entsprechender Hinweis auf dem Bildschirm (zumindest beim ersten Mal, wenn du auf die entsprechende Kletterstelle stößt). Um zu klettern, musst du dich vor ein Hindernis mit einer waagerechten Kante in Griffweite stellen. Spring dann mit der entsprechenden Taste in die Höhe, damit deine Spielfigur automatisch die Kante packt und sich hochzieht.



### Schätze

An verschiedenen Stellen in der Südlichen See sind Schätze vergraben, für gewöhnlich an abgelegeneren Orten wie z. B. in Höhlen oder einsamen Buchten. Um diese Schätze aufzuspüren, brauchst du jeweils eine spezielle Schatzkarte; sobald du die entsprechende Karte besitzt, ist der Fundort des Schatzes fortan unübersehbar und ganz klassisch mit einem großen X in der Landschaft markiert, während du dir die jeweilige Position auf der Regionalkarte anzeigen lassen kannst. Um Schätze zu heben, benötigst du zudem eine Schaufel.



# RISSENZ

### Proviant

Um deine Gesundheit zu regenerieren, kannst du Heilkräuter und Nahrungsmittel verzehren, wobei Kräuter grundsätzlich eine größere Regenerationswirkung besitzen als »gewöhnlicher« Proviant. Proviant kannst du bei Händlern kaufen, sammeln (etwa in Form verschiedener Pilze) oder selbst zubereiten, indem du z. B. rohes Fleisch, Fisch oder Geflügel von erlegten Tieren über einem Lagerfeuer brätst. Auch viele Getränke stellen deine Gesundheit wieder her, vor allem die »Allheilmittel« Grog und Rum. Beachte, dass es nach dem Verzehr von Proviant eine Weile dauert, bis du wieder ganz bei Kräften bist; dies zeigt dir der zweite rote Balken über dem »Blut-Meter« rechts unten auf dem Bildschirm an.



### Voodoo

Um Tränke zu brauen sowie magische Zepher und Voodoo-Puppen herzustellen, musst du eine grundlegende Entscheidung treffen, nämlich, ob du bereit bist, dich der Gilde der Eingeborenen anzuschließen oder nicht. Falls nicht, tja, dann wird's nichts mit dem Voodoo, da diese besondere Gabe ausschließlich den Eingeborenen vorbehalten ist. Beherrscht du jedoch die Voodoo-Kunst, kannst du deine Widersacher auf höchst originelle Weise malträtiert und dir mächtige magische Hilfsmittel verschaffen.

#### Voodoo-Puppen, -Ringe und -Amulette

Um Voodoo-Puppen und -Schmuck herzustellen, musst du die entsprechenden Fähigkeiten beherrschen, einen Bauplan im Inventar haben und über die jeweiligen Zutaten verfügen (die du entweder sammeln oder mit etwas Glück bei Händlern kaufen kannst). Ist dies der Fall, kannst du die gewünschten Dinge an jedem Voodoo-Altar produzieren, auf den du stößt. Übrigens: Voodoo-Puppen dienen dazu, die Körper von NPCs zu übernehmen und sie tun zu lassen, was du willst!

#### Voodoo-Alchemie

Eine besondere Gattung des Voodoo ist die Alchemie, die es dir erlaubt, magische Tränke zu brauen und Rituale durchzuführen, um dich selbst zu stärken



und deinen Gegnern zu schaden. Hierfür brauchst du neben einem Rezept wiederum die nötigen Zutaten und einen Voodoo-Kessel, in dem du die gewünschten Tränke anrührst. Neben Tränken, die deine Gesundheit regenerieren, gibt es auch welche, die dauerhaft deine Attribute wie z. B. Stärke oder Geschicklichkeit steigern.

### Büchsenmacher

In Risen 2 kannst du ab einem Feuerwaffen-Wert von 6 nicht bloß Klingenwaffen herstellen, wenn du das Handwerk des Schmieds erlernt hast, sondern auch Büchsen, zu Neudeutsch: Schusswaffen wie Pistolen und Musketen. Hierzu musst du die entsprechende Fähigkeit bei einem Büchsenmacher lernen. Anschließend kannst du mit einem Bauplan und den entsprechenden Bauteilen an einer Werkbank Schusswaffen bauen.



### Schnaps brennen

Nachdem du den Beruf Schnapsbrenner erlernt hast, kannst du an Brennkesseln leckeren Schnaps brennen, wenn du ein Rezept und die entsprechenden Zutaten dabei hast. Die meisten Schnäpse fördern eine schnelle Blutregeneration und sind relativ einfach herzustellen.



### Schmieden

Um Klingenwaffen zu schmieden - oder zu reparieren -, benötigst du neben der entsprechenden Fähigkeit, die du ab einem Klagen-Wert von 6 bei jedem Schmied erlernen kannst, einen Bauplan einer gewünschten Waffe, einen Schwertrohling als Arbeitsgrundlage sowie eine komplett ausgestattete Schmiede.



# PIRANHA FANART PORTAL

DIE PLATTFORM FÜR KREATIVE FANS DER PIRANHA BYTES GAMES

## WELTWEIT GRÖßTE FANART WEBSEITE ZU PIRANHA BYTES GAMES

von Fans für Fans gemacht

### FANART GALERIEN

WIR BIETEN DIR EINEN PLATZ  
FÜR DEINE SCHÖNSTEN  
ZEICHNUNGEN - WALLPAPER,  
WORKSHOPS ZUM ZEICHNEN,  
KUNSTLERSHOP U.V.M!

Besuch uns auch auf  
[www.piranha-fanart-portal.de](http://www.piranha-fanart-portal.de)

Like Facebook  
Piranha Fanart Portal

© 2006 - 2012 Piranha Fanart Portal by ArthusOKD Hosting by CALLIBRI



# DIEBESKUNST

So ehrbar und ehrlich du sonst auch sein magst: Wer sich darauf versteht, die Schlösser von Truhen und Türen zu knacken, anderen Leuten unbemerkt die Taschen zu leeren und sich mit flinker Zunge ans Ziel zu quatschen, statt zu Gewalt oder Bestechungsgeld greifen zu müssen, kommt in *Risen 2* einfach leichter durchs Leben!



## Schleichen

Das Schleichen ist quasi die grundlegendste Fähigkeit, die man als »Dieb« beherrschen sollte. Wer schleicht, hat es wesentlich einfacher, sich an ahnungslose Gegner oder Opfer heranzupirschen, ohne bemerkt zu werden. Die Kunst der lautlosen Fortbewegung ist vor allem für Diebe ausgesprochen nützlich, da Nichtspielercharaktere (NPCs) nicht aufwachen, wenn man sich des nachts in

ihre Häuser schleicht und alles an sich nimmt, was nicht niert- und nagelfest ist. Aber Vorsicht: Wenn man dich dennoch erwischt, kann das böse Folgen haben!

## TIPP

*Achte darauf, immer erst in den Schleich-Modus zu wechseln, wenn dich niemand sieht, denn nicht umsonst besagt ein altes Sprichwort: Wer schleicht, hat nichts Gutes im Sinn. Entsprechend haben die NPCs dich dann viel genauer im Auge, also wenn du ganz unbekümmert durch die Gegend schlennderst und erst anfängst zu schleichen, wenn gerade keiner guckt!*

## Schlösser knacken

Nicht bloß für passionierte Langfinger sind die Diebesfertigkeiten, die es in *Risen 2* zu erlernen gibt, von großem Nutzen. Tatsächlich ist vor allem die Fertigkeit »Schlösser öffnen« eine der wichtigsten Gaben, die man besitzen sollte – und das am besten in Perfektion, da sich in den verschlossenen Truhen und Kisten, die überall in der Spielwelt verstreut sind, jede Menge nützliches Zeug befindet! Um ein Schloss zu knacken, benötigt man nicht bloß die entsprechende Fähigkeit, sondern auch einen Dietrich. Jedes Schloss - egal, ob Truhe oder Tür - besteht aus mehreren Riegeln; je besser das Schloss, desto mehr Riegel. Du musst die Riegel in einer bestimmten Reihenfolge öffnen; machst du etwas falsch, musst du nochmal von vorn anfangen. Beachte, dass sich

# RISENZ



nicht alle Truhen auf unlauterem Wege öffnen lassen; einige bekommt man lediglich mit dem passenden Schlüssel auf!

## Taschendiebstahl

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

## TIPP

*Um ein noch erfolgreicherer Taschendieb zu werden, erlerne die Fähigkeiten Diebeskunst I bis III!*

## Schmutzige Tricks

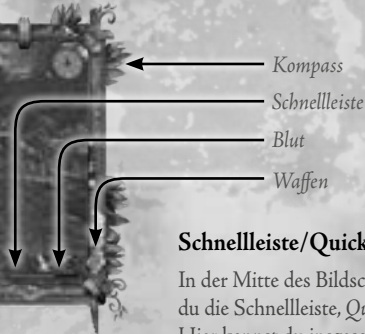
Mit dem Talent »Schmutzige Tricks« kannst du dir gegenüber deinen Gegnern im Kampf einen unlauteren Vorteil verschaffen, etwa, indem du ihnen Sand oder Salz ins Gesicht schleuderst, weitflächig angreiffst, im Gefecht mit etwas nach ihm wirfst (wie z. B. steinharten Gaganüssen) oder versuchst, seine Augen zu verletzen. Der Haken dabei ist natürlich, dass du erst einmal an Sand oder Salz herankommen musst; außerdem ist die Abklingzeit von schmutzigen Tricks relativ hoch, so dass man sie im Kampf nicht ständig anwenden kann. Beachten solltest du allerdings, dass »Schmutzige Tricks« grundsätzlich mit dem zusammenhängen, was du in der linken Hand hältst. Sprich: Du kannst vor einem Kampf im Inventar auswählen, womit du deinen Gegner überraschend attackieren willst; außerdem kannst du den Gegenstand im Gefecht wechseln (falls du die Chance dazu hast).

## Silberzunge

Diese Fähigkeit ist eigentlich keine wirkliche Diebeseigenschaft, fällt jedoch in die Rubrik »Gerissenheit« und kann sich bei kriminellen Machenschaften als ausgesprochen nützlich erweisen. Je höher dein Silberzungen-Wert, desto größer ist die Chance, dass du NPCs in bestimmten Situationen ohne Bestechung oder Waffengewalt zu etwas überreden bzw. dazu bringen kannst, zu tun, was du möchtest. Häufig erspart man sich so eine Menge Ärger, Zeit und Mühe.

# DAS INTERFACE

Das Interface von *Risen 2* ist gleichermaßen übersichtlich, wie einfach zu handhaben.



Kompass

Schnelleiste

Blut

Waffen

## Waffen

Rechts unten auf dem Bildschirm findest du Angaben zu den jeweiligen Nah- und Fernkampfaffen, die du derzeit angelegt hast, wie auch über die Anzahl der noch verfügbaren Geschosse (Kugeln, Schrot), die dir für die aktuelle Fernkampfaffe zur Verfügung stehen.

## Blut

Am unteren rechten Bildschirmrand, unter dem Waffen-Icon, befindet sich ein Statusbalken, der deine Lebensenergie anzeigt, also quasi deinen Blutwert. Hier siehst du, wie es aktuell um deine Gesundheit bestellt ist. Wurdest du auf irgendeine Weise verletzt, regeneriert sich dein Blut nicht von selbst wieder. Stattdessen musst du etwas trinken (Wasser oder Grog), schlafen, einen Heiltrank benutzen oder etwas essen (Nahrung oder Heilkräuter), um wieder zu Kräften zu kommen.

## Schnelleiste/Quickbar

In der Mitte des Bildschirms findest du die Schnellleiste, *Quickbar* genannt. Hier kannst du insgesamt zehn Items aus deinem Inventar »ablegen«, auf die du anschließend durch einen Druck auf die entsprechende Zifferntaste sofortigen Zugriff hast. Um Gegenstände in die Schnellleiste zu legen, öffne das Charaktermenü oder dein Inventar, wähle das entsprechende Item aus, halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe den Gegenstand auf den gewünschten Platz in der Leiste. Voilà!

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

## HINWEIS

*Durch das Drücken der entsprechenden Taste kannst du die Schnellleiste und auch den Kompass vom Interface »entfernen«, falls gewünscht.*

Das Schwarze Auge

SATINAVS KETTEN

STELL DICH  
DEINEM SCHICKSAL

DAS PC-ABENTEUER IN DER WELT  
VON DAS SCHWARZE AUGE  
AB 2012 IM HANDEL

DAEDALIC  
ENTERTAINMENT

WWW.SATINAVSKETTEN.DE

DEEP  
SILVER

Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Fantasy GBK. © 2012 Daedalic Entertainment. Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Das Daedalic-Logo ist eine Marke der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



# DIE FRAKTIONEN

In *Risen 2* hast du die Möglichkeit, dich im Laufe des Spiels einer von drei konkurrierenden Fraktionen anzuschließen, Gilden genannt. Je nachdem, welcher Gilde du angehörst, entwickelt sich dein Charakter verstärkt in eine bestimmte Richtung. Zudem verrät die Gilde eines Spielers, welchen sozialen Rang du besitzt und womit du deine Brötchen verdienst.

## Die Inquisition

Die Inquisition wurde vor einigen Jahren von den Hofmagiern des Königs gegründet, die gleichzeitig auch als Berater des Herrschers fungierten. Anfangs setzte sich die Inquisition aus Paladinen und einigen, wenigen Magiern zusammen; ihre ursprüngliche Aufgabe war es, sich aller möglichen »magischen« Schwierigkeiten anzunehmen, die die gewöhnlichen Truppen nicht zu bewältigen vermochten, und mittels Magie verübte Verbrechen aufzuklären. Und auch, wenn der Kampf im Leben der Ordenskrieger nach und nach eine zunehmend größere Rolle einnahm und so manches Blutbad ihre Handschrift trug, fochten sie doch stets im Glauben, das Richtige zu tun.

In der Zeit vor der *Dunklen Welle* kümmerte sich die Inquisition vornehmlich um abtrünnige Magier, die ihre Macht missbrauchten oder sich sogar dem Dunklen Gott verschworen hatten. Mit jener *Dunklen Welle*, die einer Sturmflut gleich über die Welt hereinbrach, sah sich die Inquisition vor ihre bislang größte Aufgabe gestellt, der sie schlichtweg nicht gewachsen war. Sie vermochten nicht zu verhindern, dass sich mächtige, uralte Kräfte - die Titanen - erhoben und mit ihrem Zorn die Lande verwüsteten, um bloß verbrannte Asche zurückzulassen. Heute steht die Menschheit am Abgrund, bloß einen Schritt vom Untergang entfernt, und nur wenige Orte auf Erden sind noch halbwegs sicher, denn mittlerweile bedrohen die Titanen auch diese letzten Bastionen der Menschen, darunter Caldera, seit jeher der Hauptsitz der Inquisition. Um weitere solcher Orte zu finden, entsandte der König eine Flotte von Schiffen. An Bord von einem davon befand sich Inquisitor Mendoza.



# RISEN 2

Sein Ziel: die Faranga-Inseln. Dort angelangt, ging er zusammen mit einer Gruppe Krieger an Land, um den Bewohnern Kunde vom Festland zu überbringen und »im Namen des Königs« die Macht über das Eiland an sich zu reißen. Dummerweise war der König da jedoch bereits einem Angriff der Titanen auf die Hauptstadt des Alten Reichs zum Opfer gefallen, und auch mit Mendoza, dem Kommandanten jener legendären Expedition, meinte es das Schicksal nicht gut: Er fiel der Magie der Altvorderen und drohte, einen der letzten sicheren Häfen der Menschheit zu zerstören - was im letzten Moment verhindern werden konnte. Dennoch wird Magie seitdem als die Wurzel allen Übels betrachtet, und so trat die Inquisition, die sich einstmals unter der Obhut der Magier selbst zauberischer Praktiken bediente, die Flucht nach vorn an und verbot fürderhin jedwede Anwendung von Magie. Die wenigen noch auf Caldera befindlichen Magier mussten ihrer Kunst entsagen oder wurden verbannt.

Heute widmet sich diese mächtige Organisation unter der Leitung des Hohen Rates vor allem anderen der Aufgabe, eine Waffe gegen die Titanen zu finden und die Menschheit vor der Auslöschung zu bewahren. Die Haltung der Inquisition gegenüber den anderen beiden Gruppierungen im Spiel ist eindeutig: Während sie die Eingeborenen für primitive Wilde halten, die sie bekämpfen oder versklaven, um sie auf ihren Zuckerrohrplantagen ackern zu lassen, halten sie die Piraten generell für Verbrecher und Halsabschneider - womit sie gar nicht mal sooo falsch liegen.

## Die Piraten

Denkt man an Piraten, hat man sofort ein Bild vor Augen: raue Gesellen mit Kopftuch, Ohrring und Augenklappe, das Entermesser locker im Gürtel, die für einen Beutel Gold ihre eigene Omi über die Planke schicken würden. Und ganz genau so sind die Angehörigen dieser zweifelhaften Zunft auch in *Risen 2*. Freiheitsliebend und stets auf ein gewinnbringendes Abenteuer aus, befahren die Piraten die Südliche See und haben es trotz der Schergen der Inquisitionen, die ihnen permanent auf den Fersen sind, geschafft, sich auf nahezu allen Inseln der Region einzunisten, wobei sich ihr Hauptquartier auf Antigua befindet, der »Heimat« aller Piraten. Hier hat auch der sogenannte Rat der Kapitäne seinen Sitz, den es bereits lag, lange bevor der Hohe Rat in Caldera gegründet wurde. Dem Rat gehören alle lebenden, atmenden Kapitäne in diesen Gewässern an. Den Vorsitz führt Admiral Alvarez, wenig originell »der Admiral« genannt. Das aktuelle Ziel des Admirals ist es, den Fluch der Titanen zu brechen. Dummerweise jedoch sind nicht alle so erpicht hierauf, wie Alvarez. Vielmehr sind die Piraten in zwei Lager gespalten: In diejeni-

gen, die einfach versuchen, sich mit der Situation zu arrangieren und möglichst noch ihren Schnitt dabei zu machen, und in jene, die etwas gegen die Titanen unternehmen wollen, bevor es zu spät ist. Zu letzteren gehört auch der berühmte Kapitän Gregorius Emmanuel Stahlbart, Pattys Vater.

### Die Eingeborenen

Die Eingeborenen sind die Ureinwohner des Kontinentes Arborea. Die großen Tempelruinen im Dschungel von Arborea wurden von ihren Vorfahren erbaut. Noch heute sind die Tempel, die über den Quellen der Magie der Eingeborenen errichtet wurden, heilige Orte. Für die Indios ist die Magie göttlichen Ursprungs und die Titanen sind für sie der manifestierte Zorn der Götter.

Auf den Südlichen Inseln gibt mehrere Eingeborenen-Stämme, die sich teilweise nicht allzu freundlich gesinnt sind und zuweilen auch etwas gegen Piraten und die Inquisition haben, die in letzter Zeit begonnen hat, die Indios zu versklaven, um sie auf den Zuckerrohrplantagen schufteln zu lassen. Die Stammeshierarchie ist dabei strikt aufgedgliedert: An der Spitze steht der Chaka, der Häuptling, für gewöhnlich ein mächtiger Voodoo-Priester, der mit seiner Magie die Krieger und Jäger seines Volkes stärkt. Der Chaka wird traditionell aus den Reihen der Tonkas gewählt, der Krieger, deren vordringlichste Aufgabe darin besteht, das Dorf und die heiligen Stätten des Stammes vor Eindringlingen zu schützen, gleicher welcher Herkunft, Hautfarbe oder Absicht. Unterstützt werden sie dabei von den Kiki, den »Töchtern des Chaka«, die ebenfalls mächtige Voodoo-Zauber beherrschen und unter anderem Schmuck und Rüstungen für die Krieger herstellen. Auch haben sie überall im Dschungel heilige Idole aufgestellt, um die »mächtigen Geister« zu besänftigen, die über die Welt gekommen sind. Ob dieser vermeintliche Hokuspokus sie tatsächlich vor den Titanen schützen wird, ist allerdings eher zweifelhaft ...



# DER OFFIZIELLE ROMAN ZUM GAME-BESTSELLER



Steven Savile  
RISEN: DARK WATERS  
Roman zum Game  
ISBN 978-3-8332-2442-3

Auch als E-Book erhältlich:  
ISBN 978-3-8332-2501-7

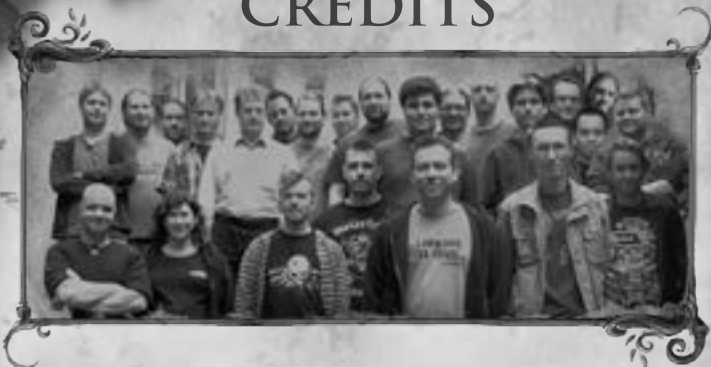
## ERHÄLTlich AB SOMMER 2012

Weitere Infos und kostenlose Leseprobe unter [www.paninicomics.de](http://www.paninicomics.de)

panini BOOKS



# CREDITS



## Piranha Bytes

**Hinten:** Roman Keskeni, Philipp Krause, Michael Hoge, Kurt Pelzer, Michael Rüge, Horst Dworzak, Marc Bongers, Dietrich Magnus, Stefan Kalveram, Milad Sadinam, Andre Hotz, Mattias Filler, Andre Braun, Bastian Seelbach, Quy Hoang, Tim Stieber, Paul Springfield - **Vorn:** Björn Pankratz, Jenny Pankratz, Jann Kerntke, Sascha Henrichs, Thorsten Kalka, Mario Röske, Andre Thiel

**Managing Director**  
Michael Rüge jr.

**Project Management,  
Game Design & Story**  
Michael Hoge  
Björn Pankratz

**Asset Outsourcing  
Manager**  
Horst Dworzak

**Lead Programmer**  
Philipp Krause

**Game Design & Story**  
Mattias Filler  
Stefan Kalveram  
Jennifer Pankratz

**Technical Artist**  
Mario Röske

**Senior Environment Artist**  
Sascha Henrichs

**Environment Art**  
Minh Duong  
Quy Hoang  
Paul Springfield  
Andre Thiel

**Outsourcing Technical  
Artist**  
Thorsten Kalka

**Animation**  
Andre Hotz  
Dietrich Magnus

**Concept Artworks**  
Jann Kerntke

**Programming**  
Marc Bongers  
Andre Braun  
Roman Keskeni  
Kurt Pelzer  
Milad Sadinam

**Cutscenes**  
Tim Stieber

**Music & Sound  
Coordination**  
Bastian Seelbach

**Additional Animation**  
Steffen Harder  
Stefan Reimer

**Additional FX**  
Christian Friedrich

**Additional Concept  
Artworks**  
Michael Lückhof  
Joelle Jourlonias  
Jan Welbecher

**Additional Programming**  
Alexander Kusternig  
Christoph Naszko  
Peter Sprys

**Additional QA**  
Harald Iken  
Michael Schneider

**Outsourcing Studios**  
Black Dog

**Creature Factory**  
metricminds GmbH & Co. KG Pixable Studios GmbH & Co. KG  
Stephan Viranyi  
Virgin Lands Animated Pictures GmbH

**Consultation**  
Marco Keuthen

## Deep Silver Headquarters

**Executive Producer  
Development Director**  
Guido Eickmeyer

**Producer**  
Roman Grow

**Art Director**  
Alexander Stein

**Group Director  
Production**  
Christian Moriz

**Product Manager**  
Ann-Kristin Witter

**International Marketing  
Director**  
Georg Larch

**Brand Manager**  
Daniel Oberlächner

**Art Direction Marketing**  
Philipp Foly  
**Cinematic & Video Design**  
Anton Borkel

**International  
PR Manager**  
Martin Metzler  
Katja Albrecht

**Online Marketing**  
Andreas Lackner  
Jörg Spormann

**International  
Community Management**  
Daniel Langer

**Online Communication**  
Kerstin Brüggemeier

**QA & Localization  
Manager**  
Lukas Kotrly

**Product Release Manager**  
Daniel Gaitzsch

**Compliance Manager**  
Christopher Luck

**Junior Compliance  
Analyst**  
Carl Barrett

**FQA Manager**  
Daniel Loos  
Anthony Cardahi

**GERMANY  
Marketing Director**  
Mario Gerhold

**Marketing Manager**  
Stephan Schmidt

**PR Manager**  
Cecile Schneider  
Martin Wein

**Agencies**  
Atom Hawk Design  
Axis Animation  
Christof Stanits  
Massive Black  
Realtime UK  
VOLTA

**UNITED KINGDOM  
Marketing Manager**  
Pete Ballard

**Graphic Designer**  
Rob Pace

**Product Manager**  
Nick Turner

**Head of Publishing**  
Stuart Chiplin

**Head of Marketing  
and Public Relations**  
Amy Namihas

**Marketing, PR &  
Sales Coordinator**  
Rebecca Jakeman

**Sales and  
Marketing Director**  
Paul Nicholls

**Head of Sales - Publishing**  
Greg Whalley

**National  
Account Manager**  
Victoria Ray

**USA  
Manager of  
Marketing & PR**  
Aubrey Norris

**Senior Producer**  
Jon Schutts

**NORDIC  
PR Manager**  
Marcus Legler

**General Manager**  
Martin Sirc

**SPAIN  
Marketing Director**  
Oscar del Moral

**PR Manager**  
Carolina Moreno

**Product Manager**  
Roberto Serrano

**PR Executive**  
Gustavo Voces

**ITALY  
Head of Marketing**  
Daniele Falcone

**PR Manager**  
Tania Rossi

**Category Manager Games**  
Michele Minelli

**FRANCE  
Marketing Manager**  
Emmanuel Melero

**Product Manager**  
Paul Latrasse

**Production Manager**  
Caroline Ferrier

**PR Manager**  
Barbara Allart

**Community Manager**  
Anne Chantreau

**Assistant PR**  
Lucie Saulmier

## Climfhanger Productions

**External Producer**  
Michael Paeck

**Effective Media**  
Peter Richter  
Götz Neuhaus  
Marc Bethke

**TRANSLATION**  
GlobalLoc GmbH -  
The Game Localisation  
Company  
Daniel Langer  
Horst Baumann

**ENGLISH VOICE PRODUC-  
TION**  
GlobalLoc GmbH  
Voice Director  
Mark Estdale

**Production Admin**  
Tamsin Pearson

**Casting Director**  
Mark Estdale

**Casting Associate**  
Charlotte Moore

**VOICES  
RECORDED AT**  
OM London

**Dialogue  
Recording Engineers**  
Juan Manuel Delfin  
Tim Vasilakis

**VOICE TALENT  
(ENGLISH VERSION)**

Adam Longworth  
Ali Dowling  
Alix Wilton Regan  
Andrew Wincott  
Bill Roberts  
Charlotte Moore  
Christopher Kent  
Colin Mace  
David Rintoul  
Emma Tate  
Everal Walsh  
Gareth Armstrong  
Glen McCready  
Ian Connighan  
Ian Drysdale  
Jess Robinson  
John Bull  
Jonathan Guy Lewis  
Laurence Kennedy  
Luke Roberts  
Marc Baylis  
Mark Pearce  
Nathaniel Parker  
Nicholas Aaron  
Nico Lennon  
Peter Marinker  
Rachel Lankester  
Ramon Tikaram  
Robert Ashby  
Rupert Degas  
Rupert Farley  
Sam Taldeker  
Sarah Crook  
Saul Reichlin

Stephen Greif  
Tam Williams  
Terry Wilton  
Tim Bentinck  
Wayne Forrester

**Post Production Supervisor**  
Kit Challis

**Dialogue Editor**  
Tim Vasilakis

**Dialogue Mix**  
Kit Challis

**GERMAN VOICE RECORDINGS**

M & S Music  
Stefan Lupp  
Michael Torunsky  
Benny Hessler  
Katrin Laksberg

**VOICE TALENT (GERMAN VERSION)**

Martin Schaefer (Hero)  
Julia Rothfuchs  
(Patty Stahlbart)  
Christian Jungwirth  
(Gregorius Emanuel Stahlbart)  
Nina Hecklau (Chani)  
Torsten Sense (Venturo)  
Oliver Krietsch-Matzura  
(Jaffar)

Sascha Rotermund (Slayne)  
Achim Barrenstein (Garcia)  
Matthias Luehn (Crow)  
Andrea Wolf (Mara)  
Aart Vedder  
Abak Safaei-Rad  
Andreas Gröber  
Bodo Henkel  
Dina Kürten  
Dorothea Reinhold  
Engelbert von Nordhausen

Frank Ciazynski  
Gerhard Fehn  
Gero Wachholz  
Gil Karolyi  
Gisa Bergmann  
Gordon Priedesack  
Hans Krumpholz  
Helmut Winkelmann  
Heiner Heusinger  
Isabella Barldorff  
Klaus Bauer  
Mario Belon  
Mario Hassert  
Matthias Brink  
Michael Abendroth  
Michael Deckner  
Michael Lucke  
Nick Benjamin

Nils Weyland  
Nina Amerschläger  
Oliver Wronka  
Peter Wenke  
Renier Baaken  
Richard van Weyden  
Rüdiger Schulzki  
Sabina Godac  
Stefan Müller-Ruppert  
Stephane Bitoun  
Thomas Balou Martin  
Christoph Jablonka  
Werner Rech

**Dialog Animation Tagging**  
Lukas Kotrly  
Eckhard Wörsdörfer  
Adrian Krämer  
Bastian Wagner  
**Sound & Music**  
Dynamedion

**Original Soundtrack**  
Tilman Sillescu  
Alexander Roeder  
Jochen Flach  
Alexander Pharos  
Dominik Morgenroth

**Orchestrations**  
David Christiansen  
Brandenburgisches  
Staatsorchester

**Conductor**  
Bernd Ruf

**Orchestra Recording, Editing and Mixing**  
GENUIN classics - recording group

**Recording Engineers**  
Holger Busse  
Christopher Tarnow

**SFX**  
Michael Schwendler  
Axel Rohrbach  
Sebastian Pohle  
David Philipp  
David Osternacher

**Linguistic Testing**  
U-TRAX Quality Assurance B. V.

**Project Managers**  
Nuño Silvestre  
Jelle de Vaal

**Compliance Testing**  
Laboratoires Bug-Tracker Inc.

**President & CEO**  
Antoine Carre

**Vice-President of Strategic Development**  
Paquito Hernandez

**Quality Director**  
Stéphane Maltais

**Quality Assurance Analysts**  
Christina Verlinde  
Francis Renaud

**Production Manager**  
Magdalena Kielak-Lemay

**Technical Standards Project Managers**  
Jean-Edwidge Edouarzin  
Dominic Corbeil

**Technical Standards Lead Tester**  
Fausnel Meus

**Technical Standards Assistants**  
Jonathan Niquet  
Sinatra Suy

**Technical Standards Testers**  
Steven Painchaud  
Francis Renaud  
Marc-André Lauzon  
Matthieu Riley  
Jacques Void  
Kevin Brisebois-Lemieux  
Patrick Pichette  
Paul-André Renaud

**Functionality Testers**  
Francois Lim  
Dominie Aube  
Patrick Rocheleau  
Ambroise Nadeau

**Manual**

**Production**  
Grinning Cat Productions

**Head of Production & Manual Conception**  
Andreas Kasprzak

**Author**  
Andreas Kasprzak

**Design & Layout**  
Michael Krebs

**Text Editing & Proofreading**  
Marion Bergmann

**Grafics Design Manual**  
smootheffex  
Jan Hänniger

RAINN WILSON · ELLEN PAGE · LIV TYLER · KEVIN BACON

# SUPER

SHUT UP CRIME!

★★★★★

LITTLE WHITE LIES

★★★★★

EMIPRE

„VIEL BESSER ALS KICK ASS!“  
REELING REVIEWS



AB SOFORT AUF  
DVD & BLU-RAY!

KOCH MEDIA

www.kochmedia-film.com



## SPECIAL THANKS FROM PIRANHA BYTES TO:

... allen Moderatoren von World of Risen & dem Piranha FanArt-Portal sowie an das Deep Silver-Forumteam und unsere vielen Fans für ihre Loyalität, Hingabe und Kreativität.

### Besonderer Dank gebührt außerdem ...

Meine persönlichen Grüße gehen an: Juli, Martha, Luise, Ali und Peter. Sowie insbesondere Dank an Sebo von Metric Minds und an unsere leidensfähigen Motioncapture-Darsteller(innen).  
– *Andre H.*

Besonderen Dank an meine Frau, die eine sehr gute Story- und Dialogautorin geworden ist. Ebenso danke ich Arno und Harry Iken, unseren Ehren-Piranhas. Vielen Dank für eure tatkräftige Unterstützung bei unseren Vorführungen auf der GC! Und ich danke unseren Fans. Eure Treue ist unsere Motivation. Danke. – *Björn*

Dank an ... Lucy (Ruhe in Frieden, wir lieben dich), an meine Familie für ihre Unterstützung, an meinen Gremlin, für alles, und insbesondere Dank geht an Lertrat Tiyarattanachai, Inhaber des Digidream Studios, Thailand, und an Karuna Pienvicha. – *Horst*

Danke Bebsen für deine Hilfe, deine Geduld und deine Freude am Leben! Danke Mama für deinen Zuspruch und die umfassende Unterstützung! Danke

Buko, Ahlrich, Sophie und Werner für die Ausbildung! Danke Achim für nichts. – *Jann*

Danke an Björn, für viel Geduld und tolle Zukunftsaussichten, und ein Dankeschön an meine Familie, die immer für mich da ist, wenn ich sie brauche.

... und ein lieber Gruß an unseren Kumpel Andy: Schwule Tomaten 2011.  
– *Jenny*

Danke an mein Frau Martha und meine beiden Töchter Hannah und Jule – ohne euch wäre das Leben nur halb so schön. Danke für eure Unterstützung! Dank an die Crew. Hoch die Tassen. Nicht zu vergessen: Ein Dankeschön an Jürgen von der Tanke für Gas und Spaß.  
– *Marc*

Und so lang du das nicht hast Dieses: Stirb und werde! Bist du nur ein trüber Gast Auf der dunklen Erde. – *Mike*

Ich danke meiner Familie für ihr Verständnis und ihre Unterstützung, wenn ich mal etwas verloren bin. Und ich danke meinen Kumpel Felix, ohne den ich wohl niemals an *Risen 2* mitgearbeitet hätte. – *Milad*

Dank an: Alex und Mark für ihr Vertrauen und Verständnis (ich wünscht euch alles Gute!); Anna für guten Espresso, die Nächte am Kanal und fürs Annasein; Bum, meinem Evening-Manager (doppelt, weil ich dich beim letzten Mal vergessen habe), ohne den Berlin nicht Berlin wäre; und den Wirtinnen im Schlawinchen für Obdach und Bier. – *Paul*

Grüße und Küsse an meine Frau Violetta und meine wunderbaren Töchter Lina und Paula – dank euch wird es in meinem Leben niemals langweilig! Grüße auch an meine Eltern und meine Schwester Larissa und all meine lieben Freunde. Special thanks to: Rafke, Gianni, Brune und die Jungs der »Heapy Weekend Crew« für den Kater danach. Und im Gedenken an Inge Matta, die uns fehlt. – *Philipp*

Ich danke meiner Familie und meinen Freunden, für die Unterstützung in jeglicher Hinsicht, insbesondere aber Theresia für die Kraft, die sie mir gibt. Auch danke ich Elind, Arthus und den Mitarbeitern von World of Risen für all ihre Arbeit und Hingabe. Ein spezieller Dank gebührt zudem unserer Community, dafür, dass sie uns während der gesamten Entwicklung dieses Spiels begleitet und

unterstützt hat, uns aber auch ganz schön Feuer unterm Hintern machen kann. – *Quy*

Gruß an meine Kinder Ian und Sophia und meine Freundin Alexandra, an die Piranha Bytes-Kollegen, an die Berlin Posse. Und auch ein Hallo an die Familie, meine Studenten und einen signifikanten Teil all meiner Freunde die jetzt noch nicht erwähnt wurden. Danke Bitte Danke. – *Sascha*

Dank und Grüße an: Claudia, für alles – du bist Spitze; an die Familie Kalveram, besonders an Yannis und Jule; an alle PB's – es macht Spaß, mit euch zu arbeiten – und schließlich dem BVB für ein wunderbare Saison. – *Stefan*



## VIELEN DANK AN UNSERE FANS

Ailailou	FR3KI	Katsche	N1ghtmare
Akaji	FuMsE	Kaen	NightmareKnight
Aleator	Gamewalker	Kecks	nikola26
Alibombali	GaRy1337	Kelturion	Okomo
Amberger	GKOne	Kiko82	OlorInThe
Anel	Golden Age	Komplize des Lee	Ownage
Arno - Gorth	Gorn Vernaleer	König Sigg	Pandabaaar
Baltram	Gothic Girlie	KooBooLdd	parkbankrowdy
bangi	Grunzer	KoRnfl4ke	Partyduler
Benzopil	Gurkenflieger	Kurzer	Pascal(Xardas)
Berengar Svenson	H3llNuN	Laute	Pat/R+/iot
Berial	Haiadusa	Lazzarra	Pattys Schwimm- schule
Binaural	Hardstylez	Le Gré	pech nuda
Bobwand	HarzerII	Lemon	Pellekaeptrn
BoXer1989	Headcool	Lesterdor	Phynkchen
Captain Bubbles	Helimane	limited	Prince Of Darkness
Chorus	HonkeRR	Loinsi	PrinceOZx
Clary	Hoogei	LongG	Pyrro87
Colmaster	Ichbissak	lolligertyp	Raccoon.l
Confildfores	Ichigo Kurosaki	LordOfWAR	radzio-sama
Crusader1	iFanaatic	LoVscissor	Raging
Dan Captain	Ildorin	Luxinatoris	Ragnah
DarkGoth	indianer2008	Macrentofeth	Rast
dave50080	Innos_Feuer	Majorlove	Rathgar
Delarock	Iranon	Matzimilian	Rating_Pending
Der Seven	Iron.bo	Megamat	Redria
Der Tsar	Jacon	MickDC	Reflexx
Devanet	Jammer	Mielas	Relgosoc
dotsent	janbal5	Misanthrop08	Rhaglion
Drakenreiter	Janch	Monstro	Rhumeur
DrGameandWatch	Jémák	Moriendor	Richman98
DrPiff	JemJazem	Mortes	risenfreak
Eastpak1	Jewgeni «Metalhe- ro» Thiemann	Movert	Robster3000
ed2ken	JFaron	Multithread	Runners High
Elvenking	Jim Hal Wilson	Muphil	S.K.
Espadre	JimmyTheHand	MWorldII	Sajlador
Fabi1	Jolly Jumper	Naechte	Sakashi
FlipSGE_92	Julian «Zork»	Narga	Schmiddiey
Forenperser	Trahe	Nasquez	Scoom
Forneus		NicoDE	

scorp007	StarGhost	Thymian	Vortex84
Serial	Stefan81	Ticket	Wibears
Shadowchild	Sunyo	Toph	Wiedzmin
Shadowtroop	SuRReaL	TornadoX1	Wildlifeboy
Shifroval	syL	Tristard	Wiomoc
Sir Lohdran	Szalla	Truthans	Wolverine
SirCouchALot	Szusaku [KAS]	typhoeus	[XFIRE]whityangel
SirSinnlos	Tananore	Tyrus	Yannic
Skyfire	Tarim92	UndeadScavenger	Zamtis
smart redneck	The dark dragon	Valentin Sautier	Zorinik
Sniperion	theBeGinner	Varthmathr	
Stadtwaech	theDeadlyShadow	Vert-x	

### Special Thanks

Ein besonderes Dankeschön an alle Forum-Moderatoren

André Feroi	-Dark_Knight-	Imrael	pascal21
Arborion	DarkEagle	Jean-Luc_Picard	PowerPyx
Ascony	DJAcess	Jodob	Sakkio
Bayard	Don Esteban	Lady59	seamouse
birne	Dunecat	Lck	Tim Andersson
Colmar	elind	meditate	v000nix
Creed	foobar	Mortiferus	xardas66
Cruxa	-Henry-	nemini	ZaZi
czevak	heXen	omlamm	Zorinik

### Außerdem bedanken wir uns bei allen Risen Fansseiten

World of Risen (<http://www.worldofrisen.de/>)  
 Piranha Fanart Portal (<http://www.piranha-fanart-portal.de/>)  
 Risen 2 Fanblog (<http://risen-blog.de.vu/>)  
 Risen Info (<http://risen.info.pl/>)  
 Risen Island (<http://www.risen-gram.pl/>)  
 World of Risen Russia (<http://worldofplayers.ru/risen>)  
 Risen.cz (<http://www.risen.cz/>)

...und bei Dir!



## SUPPORT / HOTLINE

Sollten bei der Installation dieses Produkts Probleme auftreten, besuche bitte zuerst den Servicebereich unserer Homepage unter: <http://support.kochmedia.com>

Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wurde bereitgestellt. Sollte dies nicht der Fall sein, kannst du gern unseren technischen Dienst kontaktieren. Schreibe hierzu bitte an:

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

### Technik-Hotline

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

Deutschland: 0900 1 807 207 (0,62 €/Min.)

Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 €/Min.)

Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr./Min.)

### FAQ und Online-Support

<http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

### Tipps & Tricks-Hotline für Spiele

(erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland: 0900 5 155 686 (1,86 €/Min.)

Österreich: 0900 5 155 686 (2,16 €/Min.)

Schweiz: 0900 5 155 686 (3,00 SFr./Min.)

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



4. MAI 2012    30. AUGUST 2012    [WWW.PORT-ROYALE3.COM](http://WWW.PORT-ROYALE3.COM)

Game for Windows    XBOX 360    LIVE    PS3    GAME OF MONTHS    kalypso

## KUNDENSERVICE / BESTELLSHOTLINE

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

### Deutschland:

Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg/München  
T: 0180/1185795 (max. 0,46 €/Min.: Ortstarif deutschlandweit)  
<http://www.kochmedia.de>  
[bestellungen@kochmedia.com](mailto:bestellungen@kochmedia.com)

### Österreich:

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

### Schweiz:

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

# RISEN.Z

## ENDBENUTZER- LIZENZBEDINGUNGEN

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

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

### Gewährleistung

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

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

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





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

### Nutzungsrechte

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

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

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar!

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

Koch Media behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

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



- Core i5 2500K @ 3.3GHz HD7570 (Risen 2)
- Asus P8Z67-V GEN3
- Core i5 2500K 3.3GHz @ 4.4 GHz
- 4x 3GB Ultrax 2 x 4 GB DDR3 1600
- Xigmatek HD7 51283 GAIA Heatpipe
- Netzteil Be Quiet! 500W System Power
- DVW Ultra SATA HW5122 23v
- Cooler Master Silence
- 1 TB SATA3 HDD Festplatte
- 64 GB SATA3 Crucial M4 SSD
- TRIPLE AMD HD 7870 2 GB Grafik

**1.249,-**  
Art. Nr. 61892



**RISEN2.COM**

AMD FX 8120 @ 4.0GHz GTX560 Risen2 L

- Gigabyte GA-970A-UD3 Mainboard
- CPU AMD FX 8120 @ Core @ 4.0GHz
- DDR3 Corsair XMS3 2x2GB RAM
- Xigmatek HD7 51283 GAIA 120mm CPU Kühler
- Real Power 600W 80+ Bronze Netzteil
- Razzer Vorn-X U3 USB3 Gehäuse
- DVW Markenbrenner 24v
- 500 GB SATA3 Festplatte
- NVIDIA GTX 560 1GB VRAM

**699,-**  
Art. Nr. 61893



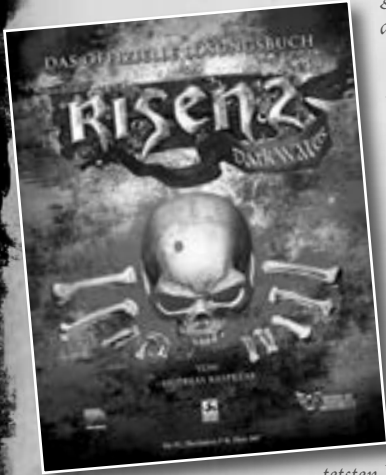
- USB3 SATA3 PCI-E3 2W
- Intel 4.4 GHz & Core Power!
- 2 x 4 GB DDR3 1600 RAM
- Netzteil 80+ BeQuiet
- Schnelle 1 TB SATA3 Festplatte!
- Schnelle SSD für Windows
- HD 7870 2 GB



\*Anmeldung erforderlich bei allen Zahlungen, bei Rückzahlungen ist kein Einzahlungsschein erforderlich. Bei Fragen zur Zahlung der Warenkosten, "Rechnung" ist zu beachten. Rückzahlungen sind bis zu 12 Wochen nach dem Kauf möglich. Weitere Informationen sind unter www.ultraforce.de zu finden.

## DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

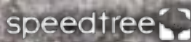
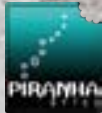
Seit den Geschehnissen auf der Vulkaninsel Faranga ist einige Zeit vergangen. Seitdem haben die Titanen, mächtige magische Wesen, die zu Beginn des hochgelobten Vorgängers von Risen 2 aus den Untiefen der Erde emporgestiegen sind, die Welt nahezu vollständig vernichtet und bedrohen nun die letzten Überlebenden der Menschheit, die sich in die Hafenstadt Caldera geflüchtet haben, die bislang von den Angriffen der Titanen verschont geblieben ist. Jetzt jedoch scheint die »Schonzeit« von Caldera abgelaufen zu sein, und während die Vorräte in der von einem riesigen Kraken geplagten Stadt zusehends zu Neige gehen, muss der namenlose Held einmal mehr zu spannenden Abenteuern aufbrechen, um nicht bloß die Menschheit zu retten, sondern am Ende gar einer der gefürchtetsten Piraten der Südlichen Inseln zu werden.



Dieses offizielle Lösungsbuch zu Risen 2 entstand in enger Zusammenarbeit mit dem Entwicklerstudio Piranha Bytes und versorgt Sie mit allem, was Sie wissen müssen, um der Bedrohung durch die Titanen Herr zu werden und die Welt einmal mehr vor dem Untergang zu bewahren. Neben Informationen zu sämtlichen Gegnern, Gilden und Charakterfertigkeiten erfahren Sie hier unter anderem, wo Sie alle vergrabenen Schätze und legendäre Gegenstände finden, welche Talente sich am sinnvollsten ergänzen, wie Sie verschlossene Truben und Türen knacken und was Sie im Umgang mit Nichtspielercharakteren (NPCs) unbedingt beachten sollten. Darüber hinaus präsentieren wir Ihnen zahlreiche detailliert beschriftete Karten der Südlichen Inseln, damit Sie jederzeit den Überblick behalten, sowie einen ausführlichen Walkthrough, dank dem keine Haupt- und Nebenquest ungelöst bleibt!

## NOTIZEN





© and published 2012 by Deep Silver, a division of  
Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.  
Developed by Piranha Bytes, Ruhrallee 63, 45138 Essen, Germany.

ECD008726D

ECD008875D



Uses Bink Video. Copyright © 2012 by RAD Game Tools, Inc.

Aktivierungscode: