



XBOX 360

Risen 2

Dark Waters



HANDBUCH

INHALT

Xbox LIVE	6
Hauptmenü	6
Neues Spiel	6
Fortsetzen	6
Spielstand laden	7
Optionen	7
Video	7
Audio	7
Gameplay	7
Extras	7
Erfolge	7
Mitwirkende	7
Spielsteuerung	8
Normalmodus	8
Kampfmodus	10
Charaktereigenschaften	12
Attribute	12
Talente	13
Fähigkeiten	13
Die wichtigsten	
Aktionen	14
Kämpfen	14
Kaufen und verkaufen	14
Schlafen	15
Schätze	15
Fallen	16
Proviant	16
Ruderboote	16
Büchsenmacher	17
Diebeskunst	18
Schleichen	18
Schlösser knacken	18
Taschendiebstahl	19

Schmutzige Tricks	19
Silberzunge	19
Das Interface	20
Waffen	20
Blut	20
Quickslot-Rad	20
Die Hauptfiguren	21
Namenloser Held	21
Patty Stahlbart	22
Kapitän Stahlbart	23
Jaffar	24
Die Fraktionen	25
Die Inquisition	25
Die Piraten	26
Die Eingeborenen	27
Die Welt	28
Caldera	28
Takarigua	29
Arborea	30
Credits	31
Special Thanks from Piranha Bytes to:	34
Support / Hotline	36
Technik-Hotline	36
FAQ und Online-Support	36
Tipps & Tricks-Hotline für Spiele	36
Deutschland:	37
Österreich:	37
Schweiz:	37
Kundenservice / Bestellhotline	37
Endbenutzer-Lizenzbedingungen	38

XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

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.

RISEN 2

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

Unter diesem Menüpunkt kannst du die Videoeinstellungen konfigurieren, sprich: die Helligkeit, den Kontrast und den Gamma-Wert des Spiels.

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 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.

HINWEIS

Über das *Gameplay*-Menü kannst du auch die Vibrationsfunktion deines Gamepads aktivieren oder deaktivieren!

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 Gamerscore-Punkte. Je nachdem, wie schwierig es ist, einen Erfolg zu erringen, variiert die Zahl der Gamerscore-Punkte zwischen 10 und 50. Alles in allem gibt es in *Risen 2* fünfzig Erfolge mit insgesamt 1.000 Gamerscore-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.

SPIELSTEUERUNG

Du spielst *Risen 2* mit deinem Xbox 360-Controller. Nachfolgend findest du einen Überblick über die wichtigsten Befehle des Spiels.

Normalmodus

Risen 2 verfügt über mehrere Modi, auf die du im Spiel zugreifen kannst. Im Allgemeinen befindest du dich im Normalmodus, in dem du deine Spielfigur bewegst, mit NPCs redest oder Gegenstände aufnimmst/benutzt. Ziehst du allerdings deine Waffe, wechselst du automatisch in den Kampfmodus (siehe nächste Doppelseite).

LB Laufen/Sprinten

Mit diesem Button schaltest du zwischen Laufen (voreingestellt) und Sprinten um. Während du **LB** gedrückt hältst, wird dein Charakter sprinten, bis er erschöpft ist.

L Spielfigur bewegen/Schleichen

Mit dem linken Stick bewegst du deine Figur durch die Spielwelt. Du gehst langsam, wenn du den linken Stick bloß ein wenig bewegst; bewegst du ihn hingegen ganz durch, läufst du. Ein Druck auf **L** schaltet zwischen Laufen (voreingestellt) und Schleichen um.

START Hauptmenü

Durch das Drücken dieses Buttons gelangst du jederzeit ins Hauptmenü des Spiels.

R Umschauen

Wenn du den rechten Stick bewegst, schaust du dich um. Sobald du in deiner Nähe etwas entdeckst, das du verwenden kannst (z. B. Gegenstände, Truhen, NPCs), wird dies angezeigt.

Waffe ziehen/Kampfmodus

Wenn du deine Waffe ziehst, wechselt das Spiel in den Kampfmodus. Hast du einen Gegner anvisiert, gehst du daraufhin automatisch zum Angriff über.

Quickslot

Mit diesem Button rufst du das Quickslot-Rad auf, in dem du Gegenstände ablegen kannst, die sich so z. B. im Kampf sofort verwenden lassen.

Dialoge/Inventar/Charakterschirm/Karte

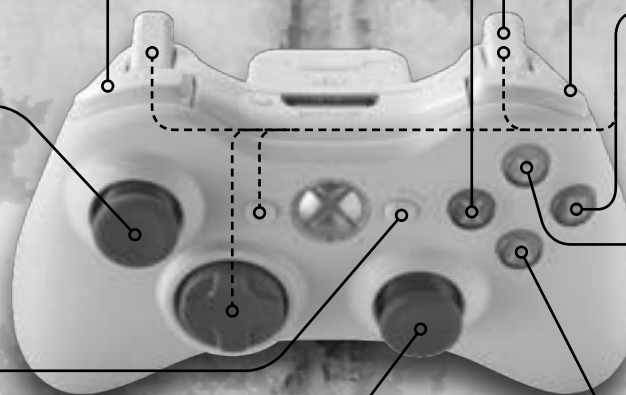
Um das Inventar-, den Charakterschirm oder die Karte zu öffnen, verwendest du diesen Button. Das Steuerkreuz dient dabei für den Schnellzugriff auf die verschiedenen Dialogoptionen. Während du durch die verschiedenen Dialoge navigierst, pausiert das Spiel.

Springen/Klettern

Mit diesem Button kannst du springen oder klettern, je nachdem, was in der aktuellen Situation gerade erforderlich ist (und welche Möglichkeiten deine Umgebung dir für diese Aktion bietet).

Aktion (Nehmen/Reden)

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 diesen Button, 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 oder Fleisch über einem Feuer zu braten.



Kampfmodus

Dieser Modus wird aktiviert, sobald du deine Waffe ziehst. Beachte aber, dass du eine Waffe angelegt haben musst, um in den Kampfmodus wechseln zu können! Öffne hierzu das Inventar und suche dir eine der Waffen aus, die dir aktuell zur Verfügung stehen (sich also in deinem Inventar befindet). Wähle die gewünschte Waffe dann einfach an, 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.

LT

Parieren

Halte diesen Button gedrückt, um den Angriff eines Gegners zu parieren. Wenn du beim Parieren eines Angriffs auf dich zeitnah **X** drückst, weichst du dem Angriff aus. Hast du die Fähigkeit «Gegenangriff», kannst du hiernach durch Drücken der Taste **Y** einen besonders starken Gegenangriff starten.

LB

Laufen/Sprinten

Mit diesem Button schaltest du zwischen Laufen (voreingestellt) und Sprinten um. Während du **LB** gedrückt hältst, wird dein Charakter sprinten, bis er erschöpft ist.

L

Bewegen

Mit dem linken Stick bewegst du deine Figur im Kampf durch die Spielwelt. Beachte, dass sich ein Gegner vor dir befinden muss, damit du ihn attackieren kannst!

R

Umschauen

Hiermit bewegst du die Kamera bzw. schaust dich in deiner Umgebung um. Beachte, dass du einen Gegner vor dir im Blick haben musst, damit du ihn angreifen kannst!

Fernwaffe/Schmutziger Trick

RT

Je nachdem, was für einen Gegenstand du in deiner Sekundärhand abgelegt hast (z. B. eine Fernwaffe, Sand oder eine steinharte Gaganuss), setzt du dieses Item im Kampf durch Drücken dieses Buttons ein. Beachte, dass du die Fähigkeit «Schmutzige Tricks» erst erlernen musst, bevor du darauf zurückgreifen kannst!

Quickslot-Gegenstand benutzen

RB

Sofern du Gegenstände in deinen Quickslots abgelegt hast, kannst du sie durch Drücken dieses Buttons sofort verwenden, z. B. Heiltränke oder bestimmte Kräuter, um im Kampf deine Gesundheit zu regenerieren.

Treten

Y

Wenn du beim Parieren **B** gleichzeitig **Y** drückst, trittst du nach deinem Ziel. Mit einem gezielten Tritt kannst du deinem Gegner Schaden zufügen, ihn zurückschleudern oder ihn sogar auf den Rücken werfen, was dir kostbare Zeit verschafft.

Waffe wegstecken

A

Sobald du deine Waffe wegsteckst, wechselst du wieder in den normalen Spielmodus.

Primärangriff/ Angriffskombo/Starker Angriff

X

Drücke diesen Button, um einen Gegner anzugreifen. Du kannst mehrere einzelne Attacks zu einem besonders effektiven Komboangriff kombinieren, indem du mehrmals hintereinander **X** drückst. Überdies führst du einen sehr starken Einzelangriff aus, wenn du **X** länger hältst, sofern du die entsprechende Fähigkeit erlernt hast.

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 Wurfwaffen 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-, Stichwaffen und Wurfwaffen. 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 bringt. 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 zivilisierten 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. 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!



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 abgelegenen 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.



Fallen

Die Südliche See ist gefährlich; überall lauert der Tod, auch in Form heimtückischer Fallen, die man zumeist leider erst bemerkt, wenn es schon fast zu spät ist. Um Fallen wie z. B. einbrechenden Fußböden, Fallgruben und angespitzten Holzpflocken zu entgehen, musst du schnell sein: Sobald du hörst, dass du auf eine Falle getreten bist, und auf dem Bildschirm das entsprechende Tastensymbol erscheint, drücke unverzüglich die Sprungtaste, um dich mit einem Satz in Sicherheit zu bringen und dem Sensenmann nochmal von der Schippe zu hüpfen!

Proviand

Um deine Gesundheit zu regenerieren, kannst du Heilkräuter und Nahrungsmittel verzehren, wobei Kräuter grundsätzlich eine größere Regenerationswirkung besitzen als »gewöhnlicher« Proviand. Proviand 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 Proviand 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.



Ruderboote

Am Ufer jeder Insel, die du besuchst (und auch an der Schwertküste), findest du irgendwo ein oder mehrere Ruderboote, mit dem du zu anderen Orten auf dem Eiland rudern kannst, die du bereits entdeckt hast. Auf diese Weise kannst du dich rasch und bequem von A nach B begeben, ohne kilometerweit zu Fuß laufen zu müssen!

Voodoo

Um Tränke zu brauen sowie magische Zepter 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. Beherrschst du jedoch die Voodoo-Kunst, kannst du deine Widersacher auf höchst originelle Weise malträtieren 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.



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 niet- 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



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

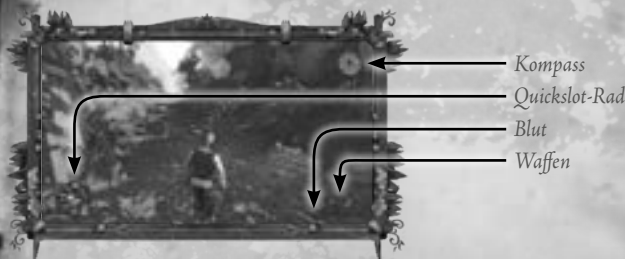
Mit dem Talent »Schmutzige Tricks« kannst du dir gegenüber deinen Gegnern im Kampf einen unlauteren Vorteil verschaffen, etwa, indem du ihnen Sand oder Salz ins Gesicht schleuderst, weitflächig angreiffst, im Gefecht mit etwas nach ihm wirfst (wie z. B. steinharten Gaganüssen) oder versuchst, seine Augen 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.



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.

Quickslot-Rad

In der Mitte des Bildschirms findest du das Schnellzugriffsrads, Quickslot-Rad genannt. Hier kannst du insgesamt acht Items aus deinem Inventar »ablegen«, auf die du anschließend durch einen Druck auf den entsprechenden Button sofortigen Zugriff hast. Um Gegenstände ins Quickslot-Rad zu legen, öffne das Charaktermenü oder dein Inventar, wähle das entsprechende Item aus 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.



DIE HAUPTFIGUREN

Obwohl du im Laufe deines Abenteuers auf Dutzende und Aberdutzende Charaktere stößt, von denen die meisten ihre ganz eigene Geschichte zu erzählen haben, gibt es eine Handvoll Figuren, die von besonderer Bedeutung sind.

Namenloser Held

Du schlüpfst in *Risen 2* in die Rolle dieses mutigen, selbstbewussten Kämpfers. Die Markenzeichen des namenlosen Helden: seine Augenklappe und sein ironisch-trockener Humor. Vor einiger Zeit musste er von seiner Heimatinsel Gaurus fliehen, doch das Schicksal hatte seine ganz eigenen Pläne mit ihm, und so wurde sein Boot vom Meer verschlungen und der Held am Ufer der Vulkaninsel Faranga angespült, wo er allen Gefahren trotzte und den Bewohnern dabei half, einen wütenden Feuertitan zu bezwingen.

Nach diesen Geschehnissen verblieb der namenlose Held in den Reihen der Inquisition, in dem Bemühen, eine Waffe gegen die Titanen zu finden, die die Menschheit bedrohen. Doch trotz all seiner Verdienste, trotz all der Mühen und Strapazen, die er einstmals auf sich genommen hat, um Faranga vor dem sicheren Untergang zu bewahren, erntete er bloß Misstrauen, anstatt der erhofften Anerkennung. Resigniert ertränkt der Namenlose seine Sorgen seitdem mit Rum. Zynismus und Frust beuteln den scheinbar gebrochenen Mann mit der Augenklappe, der es längst aufgegeben hat, die Welt retten zu wollen. Gleichwohl, ein unverhofftes Wiedersehen



mit seiner alten Freundin, der Piratentochter Patty Stahlbart, sowie gewisse »äußere Einflüsse« bringen ihn dazu, den Kampf gegen die Titanen wieder aufzunehmen. Unterwegs auf den Inseln der Südlichen See, sieht er sich einer schier unlösbaren Herausforderung und etlichen todbringenden Gefahren gegenüber, doch wie zuvor stellt du dich tapfer jeder Bedrohung und setzt alles daran, die Titanen ein für allemal in ihre Schranken zu weisen. Ob das gelingt, hängt allein von dir ab!

Patty Stahlbart

Mit einem Säbel, einer Pistole und einer verdammt spitzen Zunge ausgestattet, die zuweilen schärfer schneidet, als jede Klinge, steht Patty dem namenlosen Helden schon seit ihren Zeiten auf Faranga kühn zur Seite. Patty ist die scharfsinnige Tochter des wohl berühmtesten und berüchtigtsten Piraten aller Zeiten: Kapitän Gregorius Emanuel Stahlbart. Die meiste Zeit ihres Lebens hat sie mit der Suche nach ihrem verschollenen Vater und dessen Schätzen verbracht, auf dessen Pfaden sie seit jeher wandelt, um sich als Piratenbraut durchs Leben zu schlagen. Ihr großes Ziel ist es, ihren Vater mit ihren Taten zu beeindrucken und sich auch selbst etwas zu beweisen. Die Rettung der Welt an sich interessiert sie nicht.

Tatsächlich ist es Patty gelungen, sich in der Männerdomäne der Piraterie zu behaupten und den Respekt ihrer männlichen Gesinnungsgenossen zu erlangen. Dass man dazu eine schroffe Ader, ein patziges Mundwerk und eine gesunde Portion Kühnheit besitzen muss, versteht sich wohl von selbst. Allerdings besitzt Patty auch eine liebevolle, charmante Seite, die jedoch bloß Freunde an ihr kennenlernen (von denen sie nicht allzu viele hat). Insbesondere ihre Beziehung zum »namenlosen Helden« ist eine ganz spezielle, und als Patty vollkommen unerwartet auf Caldera auftaucht, um dich um Hilfe beim Aufspüren ihres Vaters zu bitten, überlegst du nicht lange, was du tun sollst ...



Kapitän Stahlbart

Kapitän Gregorius Emanuel Stahlbart ist ein Pirat alter Schule und ein Ehrenmann ohne Manieren. Der Piratenkodex ist für ihn Gesetz, und der altbekannte Sinnspruch, dass der Zweck die Mittel heiligt, könnte glatt von ihm stammen. Stahlbart erinnert sich noch gut an die alten Zeiten, als es noch einen König gab und er mit seiner Crew und seinem Schiff, der Elenor, die Küste des Verlorenen Reichs und die Insel Khorinis unsicher gemacht hat. In den vergangenen Jahrzehnten ist Stahlbart zum berühmtesten und berüchtigtsten Piratenkapitän der Südlichen See avanciert, wobei ihm seine schroffe, selbstbewusste Art (die er auch seiner Tochter Patty vererbt hat) durchaus behilflich war.

Einst lebte der pragmatische Stahlbart mehr oder minder fürs Kapern von Schiffen der Inquisition, die er aus tiefster Seele verachtete. Das Anhäufen von Gold war sein Lebensziel, und gewalttätigen Auseinandersetzungen um ein Fass Rum oder eine schöne Frau ging er nie aus dem Weg. Inzwischen jedoch, in diesen unruhigen Zeiten, in denen nichts mehr sicher ist, haben sich Stahlbarts Prioritäten geändert: Jetzt ist er vor allem anderen bestrebt, den

Titanen Einhalt zu gebieten, die die Meere tyrannisieren - ein Unterfangen, das ihn mit dem »namenlosen Helden« verbindet, so dass sich ihre Wege (nicht zuletzt durch Patty) mehr als einmal kreuzen. Zwar hat Stahlbart anfangs nicht viel für dich übrig, doch da er jeden gleich behandelt, ob nun Matrose oder Fremder, und auch jedem die Chance gibt, sich zu beweisen, ist es allein an dir, dir den Respekt des Piratenkapitäns zu verdienen.



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 Sturzflut 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



Jaffar

Jaffar der Gnom ist klein, flink und stets auf der Suche nach Beute. Oder anders ausgedrückt: Er klaut gnadenlos alles, das nicht niert- und nagelfest ist. Ausgerüstet mit einer schier unzählbaren Anzahl an Beuteln und Säcken, ist Jaffar im Begriff, seine Heimat, die Insel der Diebe zu verlassen, da jeder Gnom, der ein bestimmtes Alter erreicht, vom Schamanen auf seine ureigene »große Reise« geschickt wird, deren Ziel es ist, einen einzigartigen Gegenstand von besonderem spirituellem Wert zu ergattern, den sogenannten »Auri Culci« - der ihn später bei seiner eigenen Beisetzung als Grabbeigabe dient, damit er am sogenannten »Tag der Abrechnung« nicht mit leeren Händen vor seinen Schöpfer tritt. Dieses Bestreben ist größer als seine Furcht vor Feinden und der herausziehenden Gefahr, der er mit seinem Schwert und zahlreichen kleinen Objekten trotz, die er aus Wurfaffen zweckentfremdet.

Auf seiner Reise knüpft er Kontakte zum Volk der Menschen, vor allem, weil er hofft, mit ihrer Hilfe seinen »Auri Culci« zu ergattern. Allerdings ist es nicht immer einfach für ihn, mit den Menschen zurechtzukommen, da sich ihm manche Verhaltensweisen des »großen Volkes« einfach partout nicht erschließen wollen - etwas, das ihn nicht selten in Schwierigkeiten bringt. Trotzdem versucht er, die Werte der Menschen zu verinnerlichen, wobei es sich für ihn als hilfreich erweist, dass er die Menschengsprache im Groben beherrscht. Allerdings verwendender er eher einfache Sätze, und häufig umschreibt er das, was er meint, auch nur, wobei er immer wieder in die Gnomensprache verfällt.



von einem davon befand sich Inquisitor Mendoza. 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 verfiel 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 fernerhin 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, Ohring 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 diejenigen, 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 schuften zu lassen. Die Stammeshierarchie ist dabei strikt aufgegliedert: 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 ...



DIE WELT

Die Spielwelt von *Risen 2* besteht aus zwei Kontinenten: dem größtenteils in Trümmern liegenden Alten Reich im Norden und Arborea im Süden, sowie mehreren kleineren und größeren Inseln dazwischen. An der Südspitze des Alten Reichs befindet sich die letzte scheinbar sichere Zufluchtsstätte der Inquisition: Caldera. Der Rest der Welt ist dem Zorn der Titanen ausgeliefert und hat den Großen Sturm nicht überstanden.

Das Archipel südlich des Alten Reiches wird von den Menschen als Südliche See bezeichnet. Die Inseln erstrecken sich über viele Seemeilen. Einige sind kolonisiert, um andere ranken sich dunkle Sagen und Legenden. Aus diesem Grund ist so manches Eiland weder bewohnt, noch jemals erkundet worden.

Östlich des Archipels liegen die Inseln Faranga und Gaurus. Beide Orte sind den Fans von Risen wohlvertraut: In Gaurus begann einst die Reise des namenlosen Helden, und auf Faranga bestritt er sein erstes Abenteuer.

Arborea, der Kontinent im Süden, wird von der Inquisition gegenwärtig erkundet und kolonisiert. Bis heute ist über dieses Festland nur wenig bekannt. Weil Arborea von den Titanen bislang jedoch verschont geblieben ist, wird das Land zur letzten Hoffnung der Menschen auf eine neue Heimat.

Das verlorene Reich

Caldera

Caldera - einst eine blühende Handelsstadt - ist nur noch ein Schatten vergangener Tage. Zu Zeiten des alten Königreiches war Caldera der Hauptsitz der Inquisition. Schon damals wurde der

le unter der Festung stark genug, um den Titanen zu widerstehen.

Die wenigen Menschen, die hier noch leben, haben sich unter dem Banner der Inquisition in der Hauptstadt versam-

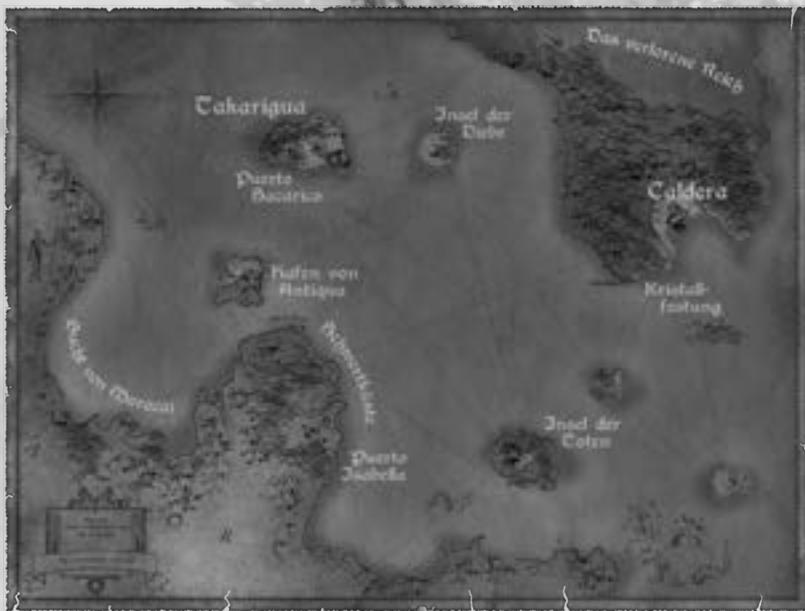
Schiffe mit lebenswichtigen Gütern für die Bevölkerung zerstören und die Versorgung der Stadt zusehends schlechter wird. Die Menschen sind verzweifelt, und eine Besserung der Lage ist nicht in Sicht - ganz im Gegenteil ...

Die Südlichen Inseln

Als die Südlichen Inseln werden sämtliche Inseln der Südsee bezeichnet. Hierzu zählen auch die östlich im offenen Meer vorgelagerten Inseln Faranga und Gaurus, die du aus Risen kennst.

Takarigua

Die Insel Takarigua wird von dichtem Dschungel beherrscht. Die Inquisition hat hier Zuckerrohrplantagen angelegt, die von Sklaven und Gefangenen bewirtschaftet werden, die hier mit Zwangsarbeit die Strafe für ihre Vergehen abarbeiten; umso erstaunlicher ist es, dass sich auf einer Seite der Insel ein geheimes Piratennest befindet. Gut möglich, dass die Piraten glauben, dass man direkt unter der Nase der Inquisition am wenigsten nach ihnen suchen wird; ebenso besteht allerdings auch die Möglichkeit, dass die Anziehungskraft des Rums, der aus den hier geernteten Zuckerrüben gewonnen wird, die Piraten alle Risiken vergessen lässt. Immerhin ist die Nachfrage nach Takarigua-Rum nicht bloß auf Antigua sehr groß, sondern in der gesamten Südsee.



Kristallwall errichtet, eine mächtige Stadtmauer, auf deren Türmen Antimagiekristalle alle magischen Angriffe abwehren. Heute schützt der Wall die Stadt vor den Angriffen der Titanen, und obgleich arg gebeutelt, ist Caldera inzwischen die letzte verbliebene Stadt des verlorenen Reiches. Nur hier ist die Kraft der Kristall-

melt, die auch heute noch als offizieller Regierungssitz gilt. Nach dem Tode des Königs und der Entmachtung der Magier ließ sich der Hohe Rat in Caldera nieder, der von hier aus fortan die Geschichte der Menschen zu lenken. Nun jedoch scheinen die Tage von Caldera unabwendbar gezählt, da die Titanen

Der Hauptstützpunkt der Insel ist die Hafenstadt Puerto Scarico im Süden; hier werden die Sklaven, die die Feldarbeit verrichten, von einer Handvoll Inquisitionssoldaten bewacht. Grundsätzlich ist die Situation auf der Insel recht angespannt, da immer wieder Menschen spurlos verschwinden; dies macht die Inquisition aus nachvollziehbaren Gründen ziemlich nervös, vor allem, da die Rumproduktion darunter leidet, und in diesen Gefilden ist Rum zuweilen kostbarer als Gold.

Die Insel der Diebe

Die Insel der Diebe verdankt ihren Namen ursprünglich den Gnomen, die hier leben, oder besser: einer ganz speziellen Eigenart dieses kleinen Volkes, deren Angehörige mit Feuereifer alles »einsammeln«, das nicht niet- und nagelfest ist. Anders ausgedrückt: Die Gnome klauen wie die Raben und würden sich sogar selbst bestehen, wenn sie könnten.

Die Gnome leben auf der Insel in einem kleinen, beschaulichen Dorf, unter der Obhut eines Schamanen, der die Geschicke des Volkes leitet. Die Gnome hausen in aneinandergereihten Höhlen, in denen sie auch ihre erbeuteten Schätze zur Schau stellen.

Antigua

Die Insel Antigua verdankt ihre Bedeutung vor allem dem Umstand, dass sich

hier der Hauptversorgungshafen der Piraten befindet: Port Antigua. Hier hat der sogenannte »Admiral« das sagen, der sämtlichen Nachschub für die Piratenschiffe kontrolliert. Der Admiral residiert im sogenannten »Haus der Kapitäne«, in dem sich die fünf größten Piratenkapitäne der Südlichen See regelmäßig treffen, um sich zu beraten, den legendären Piratenkodex stets aufgeschlagen griffbereit, falls es zu Uneinigkeiten zwischen den Kapitänen kommen sollte, die der Klärung bedürfen.

Die Insel der Toten

Die sogenannte Insel der Toten liegt direkt vor der Küste von Arborea. Die Eingeborenen bringen die sterblichen Überreste ihrer größten, rühmreichsten Kämpfer mit Booten hierher, damit sie hier ihren verdienten Platz im Totenreich einnehmen können.

Arborea

Arborea ist der Kontinent im Süden des Alten Reichs. Hier ist die Heimat der Indios, die bereits seit vielen, vielen Generationen in Arborea leben. Auf der Suche nach einer neuen, sicheren Heimstatt hat die Inquisition erst unlängst damit begonnen, den Kontinent zu erforschen und zu kolonisieren, so dass es auf der Landkarte noch viele weiße Flecken gibt.

CREDITS



Piranha Bytes

Hinten: Roman Kescenti, Philipp Krause, Michael Hoge, Kurt Pelzer, Michael Rüge, Horst Dworczak, 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 Dworczak

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 Kescenti
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 Tourlonias
Jan Weißbecher

Additional Programming
Alexander Kusternig
Christoph Naszko
Peter Sprys

Additional QA
Harald Iken
Michael Schneider

Outsourcing Studios
Black Dog

Creature Factory
metriminds 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 Oberlechner

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 Saulnier

Cliffhanger Productions

External Producer
Michael Paack

Effective Media
Peter Richter

Götz Neuhaus

Mark Bethke

TRANSLATION
GloboLoc GmbH -

The Game Localisation Company

Daniel Langer

Horst Baumann

ENGLISH VOICE PRODUCTION
GloboLoc 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

Frank Ciazynski

Gerhard Fehn

Gero Wachholz

Gil Karolyi

Gisa Bergmann

Gordon Piesack

Hans Krumpholz

Helmut Winkelmann

Heiner Heusinger

Isabella Barfdorff

Klaus Bauer

Mario Belon

Mario Hassert

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
Kir Challis

Dialogue Editor
Tim Vasilakis

Dialogue Mix
Kir 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)

Matthias Brink

Michael Abendroth

Michael Deckner

Michael Lucke

Nick Benjamin

Nils Weyland

Nina Amerschlager

Oliver Wronka

Peter Wenke

Renier Baaken

Richard van Weyden

Rüdiger Schulzki

Sabina Godec

Stefan Müller-Ruppert

Stephane Bittoun

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 Pöhle

David Philipp

David Ostermacher

Linguistic Testing
U-TRAX Quality

Assurance B. V.

Project Managers
Nuno 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 Verlinden

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
François Lim

Dominic Aube

Patrick Rochelleau

Ambroise Nadeau

Manual
Production

Ginning 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 Hünigier

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 einbesonderer 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 einbesonderer Dank geht an Lertrat Tiyaratanchai, 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 wünsch 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 unter dem 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*





Risen 2: Dark Waters 2012 © 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. Developed for Xbox 360 by Wizarbox S.A.R.L.

Made in Austria. All rights reserved.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

ECD008727
ECD008876