

Risen

PDF – Komplettlösung
by

Beastie Guides

Das Magazin für Komplettlösungen & Walkthroughs
www.beastieguides.de

Hinweis:

Diese PDF-Komplettlösung unterliegt dem Urheberrecht und darf ohne vorherige Zustimmung nicht an anderer Stelle veröffentlicht werden. Die verwendeten Titel und Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von Koch Media GmbH, Deep Silver und Pluto 13 GmbH.

Inhalt der Komplettlösung

Grundlagen und Tipps: (Vorschau)

Die Klassen in Risen

Tipps zu Kampf, Kristall- und Runenmagie

Komplettlösung zu den Haupt- und Nebenquests von Risen:

Kapitel 1: Die verbotene Insel

Finde Überlebende des Schiffbruchs (Prolog)

Hilf dem Novizenhof (Prolog)

Banditenlager: Einführung / Eine Audienz bei Don Esteban

Banditenlager: Die Jäger sollen wieder jagen

Banditenlager: Die Arbeiter sollen wieder arbeiten

Banditenlager: Machtgerangel

Banditenlager: Goldene Bruchstücke für Oscar

Banditenlager: Der beste Kämpfer des Banditenlagers

Banditenlager: Die Nebenquests

Hafenstadt: Einführung / Medizin für alle

Hafenstadt: Ruhe und Ordnung (Orden)

Hafenstadt: Wohin verschwinden die Artefakte? (Orden)

Hafenstadt: Lagebericht für den Don (Banditen)

Hafenstadt: Der verschollene Vater / Patty will die Stadt verlassen

Hafenstadt: Die Nebenquests

Vulkanfestung: Die Grundausbildung

Vulkanfestung: Finde den Mörder von Hemlar

Vulkanfestung: Die Prüfungen bei den Meistern

Vulkanfestung: Die Nebenquests

Kapitel 2: Der Plan des Inquisitors (Kristallscheiben)

Scheiben 1+2: Don Estebans Kristallscheibe / Der Osttempel

3. Scheibe: Wo bleibt die goldene Lieferung? (Der Gyrger)

4. Scheibe: Cyrus ist überfällig (Druide Eldric)

5. Scheibe: Das Erbe des großen Piraten

Die Nebenquests

Kapitel 3: Der Tempel

Einführung / Das große Tor

Die große Zugbrücke / Die Suche nach der Karte

Der Geist Ursegors / Die Titanenfalle

Die Nebenquests

Kapitel 4: Der Titan (Priestergräber)

Die Titanenrüstung: Ursegors Titanenhammer

Die Titanenrüstung: Ursegors Brustpanzer, Arm- und Beinplatten

Die Titanenrüstung: Der Schild des Titanenlords

Die Titanenrüstung: Der Helm des Titanenlords

Das Finale

Grundlagen & Tipps

Die Helden-Klassen

In 'Risen' bekriegen sich zwei Fraktionen um die Vorherrschaft auf der Vulkaninsel: Die Ordenskrieger der Inquisition und die Banditen. Eure persönliche Wahl, welcher Partei ihr euch anschließen wollt, hat nicht nur Auswirkungen auf die jeweils spezifischen Story-Quests innerhalb der Handlung. Eure Zugehörigkeit bestimmt außerdem, in welchen Klassen euer Held unterrichtet und es zur Meisterschaft bringen kann. Während ihr als angehender Ordenskrieger oder Magie-Novize euch dem Orden anschließen müsst, schließen sich Nachwuchsbanditen als Diebe oder Jäger dem Banditenlager an. In den folgenden Absätzen erklären wir euch, welche Voraussetzungen ihr für die jeweiligen Klassen erfüllen müsst.

Der Weg des Ordenskriegers

Wenn ihr den Umgang mit Kampfstäben und Runenmagie erlernen wollt, müsst ihr euch zum Ordenskrieger ausbilden lassen. Schließt euch dazu der Inquisition an. Hierzu habt ihr zwei Möglichkeiten: Der schnellste Weg führt euch direkt in die Vulkanfestung, wo man euch zwangsrekrutiert. Ihr könnt euch aber auch von jedem Angehörigen der Inquisition fangen lassen. Ihr erhaltet in der Festung die grundlegende Ausbildung. Variante zwei führt euch nach den ersten Schritten auf der Insel zuerst über den Novizenhof und anschließend in die Hafenstadt. Dort erledigt ihr die Aufträge im Sinne des Ordens, damit ihr am Ende ein Empfehlungsschreiben von Kommandant Carlos erhaltet. Wenn ihr später die Wahl zwischen Ordenskrieger und Magier haben möchtet, solltet ihr in der Hafenstadt zusätzlich für den Magier Belschwur ("Medizin für alle") tätig werden.

Der Weg des Magiers

Nur die auf Magie spezialisierten Helden können die mächtigen Kampfzauber der Kristallmagie wirken. Dafür müsst ihr euch dem Orden in der Vulkanfestung anschließen. Um als Magie-Novize akzeptiert zu werden, müsst ihr ein wenig Vorarbeit in der Hafenstadt leisten. Erledigt die dortigen Story-Quests im Sinne des Ordens, damit ihr das Empfehlungsschreiben von Kommandant Carlos erhaltet. Wichtig ist es außerdem die Quest "Medizin für alle" bei Magier Belschwur zu absolvieren, damit er ein gutes Wort beim Kommandanten für euch einlegt. Alternativ führt auch ein Weg über das Banditenlager zur Magier-Ausbildung. Sobald ihr dort Zugang zu Don Estebans Höhle habt, könnt ihr dort den Alchemisten aus der Vulkanfestung ansprechen. Er erklärt euch, was für eine Aufnahme zu tun ist. In der Vulkanfestung bittet ihr schließlich Meister Pallas um die Aufnahme in den Orden als Novize, nachdem ihr ihm das Empfehlungsschreiben gezeigt habt. Nun könnt ihr die Magieausbildung in der Festung angehen.

Der Weg des Banditen

Wer das raue Abenteuererleben sucht, wird sich vermutlich dem Banditenlager anschließen wollen. Nach euren ersten Schritten auf der Insel lauft ihr dem Banditen Neil über den Weg. Ihr dürft euch außerdem nicht von Ordenskriegern erwischen lassen, die euch sofort zwangsrekrutieren. Nach eurer Wahl für das Banditenleben bringt euch Neil ins Banditenlager. Hier findet ihr im Lauf der ersten Aufträge alle wichtigen Lehrer, um euch im Nah- (Schwert, Axt) oder Fernkampf (Bogen, Armbrust) sowie in den Diebesfertigkeiten (Schlösser, Schleichen, Taschendiebstahl) ausbilden zu lassen. Da ihr im Banditenlager nur zur Probe seid, müsst ihr im Anschluss die Story-Quests in der Hafenstadt im Sinne des Dons erledigen. Danach nimmt euch Don Esteban offiziell in seine Bande auf.

Kampf und Verteidigung

Austeilen und Einstecken

Für Kämpfernaturen bietet 'Risen' verschiedene Möglichkeiten des Nah- und Fernkampfes. Dabei bestimmen eure Werte in den Attributen Stärke (Nahkampf mit Ein- und Zweihändern) und Geschicklichkeit (Fernkampf mit Bögen und Armbrüsten) eure Schlagkraft. Diese Werte beeinflussen dabei nicht nur den angerichteten Schaden, sondern sind gleichzeitig Mindestanforderungen für viele Waffen im Spiel. Im Nahkampf stehen euch Schwerter, Äxte oder Kampfstäbe zur Verfügung, während im Fernkampf Bögen und Armbrüste eingesetzt werden. Für letztere benötigt ihr zusätzlich Munition (Pfeile, Bolzen). Schaden austeilen ist die eine Seite. Auf der anderen Seite steht die Vermeidung von Treffern und Minimierung von Verletzungen. Rüstungen und Helme reduzieren mit ihrem jeweiligen Schutzfaktor den erlittenen Schaden nach einem Treffer. Rüstungen mit magischen Eigenschaften bieten zudem Resistenzen gegen profane Treffer oder magische Angriffe. Schilde und das Parieren ermöglichen zusätzlich die Vermeidung eines Treffers.

Jede Waffengattung kann speziell trainiert werden: Schwert-, Axt- und Stabkampf sowie Bogen und Armbrust. Ihr müsst in der Spielwelt einen Ausbilder für eure jeweils bevorzugte Waffe finden. In den Siedlungen (Banditenlager, Hafenstadt, Vulkanfestung) werdet ihr schnell fündig. Bei den Trainern könnt ihr zudem eure Attribute (Stärke, Geschicklichkeit) steigern. In die Ausbildung müsst ihr Lernpunkte sowie Goldstücke investieren. Eure jeweilige Fertigkeit im Umgang mit einer Waffe könnt ihr in insgesamt zehn Stufen steigern. Mit jeder neu trainierten Stufe steigert ihr die Trefferwahrscheinlichkeit und erlernt dabei neue Angriff-Moves und -Kombos. Es wird die Spezialisierung auf eine Waffengattung empfohlen. Zu den Kampf-Disziplinen bieten sich die Talente im Bereich Herstellung (Schmieden, Alchemie), Rohstoffgewinnung (Erz schürfen, Tiere ausweiden) sowie die verschiedenen Fertigkeiten aus der Diebeskunst (Schlösser öffnen, Schleichen, Taschendiebstahl) an.

Kristall- und Runenmagie

Kristallmagie

Die Zauberei besteht in 'Risen' aus zwei eigenständigen Komponenten: der Kristall- und Runenmagie. Die Kristallmagie sind Kampfzauber für den Vollblutmagier. Ihr könnt euch dabei entweder auf das magische Geschoss, den Feuerball oder Frost spezialisieren. Eine Konzentration auf nur eine Art der Kristallmagie wird empfohlen. Die Steigerung der Kristallmagie ist relativ einfach. Ihr benötigt für jede Stufe zehn Lernpunkte und Goldstücke, die ihr beim jeweiligen Meister (Ignatius, Vitus, Pallas) in der Vulkanfestung investiert. So wirkt ihr nach und nach immer mächtigere Angriffszauber.

Aber um überhaupt Kristallmagie wirken zu können, müsst ihr zuerst einen magischen Kristall finden. Während der Quests kommt ihr in den Besitz der verschiedenen Kristalle. Magier kleiden sich standesgemäß in Roben, deren magische Zusätze Resistenzen gegen konventionelle Angriffe und weitere Boni bieten.

Runenmagie

Bei der Runenmagie verhält es sich etwas komplizierter, sie bietet jedoch interessante und sehr nützliche Zauber. Es bieten sich beispielsweise Schutz- und Stärkungs-Sprüche, des Weiteren Licht-, Telekinese- sowie Levitations-Zauber, die Beschwörung eines kampfstarken Skelett-Kriegers, oder das bequeme Öffnen von Schlössern an. Um in der Runenmagie ausgebildet zu werden, benötigt ihr Zugang zu Meister Ignatius in der Vulkanfestung. Der Umgang mit Runen bzw. magischen Siegeln basiert auf dem Attribut Weisheit.

Für jede Stufe der Runenmagie benötigt ihr 50 Punkte mehr in Weisheit. Zur Steigerung eures Weisheit-Wertes müsst ihr Schriften studieren. Ihr findet die alten Texte entweder auf Buchständern oder auf Steintafeln überall in der Spielwelt verteilt. Einen guten Start bietet dabei die kleine und vor allem die darunter liegende große Bibliothek der Vulkanfestung. Runen könnt ihr entweder käuflich (z.B. Illumar, Cyrus) erwerben, oder während eurer Abenteuer finden. Habt ihr einmal eine Stufe gemeistert, könnt ihr die Rune auf ein Hotkey legen und jederzeit verwenden. Ihr seid damit nicht mehr auf den teuren Erwerb von Einweg-Spruchrollen angewiesen. Zur Runenmagie gehört das Talent Spruchrolle herstellen, auch die Alchemie bietet sich hinsichtlich des hohen Manabedarfs hervorragend an.

(Ende der Vorschau.)