

Gaming Virgin: Risen

ES GIBT MIR NICHTS

Sascha spielt zum ersten Mal überhaupt Risen. Der Gute ist vollkommen außer sich vor Freude und teilt euch hier seine packenden Erlebnisse mit. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Sascha hat Gothic noch nie gemocht. Das Minental des ersten Teils, mit seiner unglaublich bedrückenden Stimmung und seinen rauen Sitten hat er respektiert, die offene Welt eines Gothic 3 hat ihm aus heutiger Sicht und nach vielen Patches ganz gut gefallen, und die Musik von Kai Rosenkranz findet er fantastisch. Viel positiver wird es für ihn nicht mehr. Wieso muss er dann auch noch Risen für uns spielen? Hoffen wir, dass der Nachfolger der legendären Reihe vielleicht doch noch sein kaltes Herz erweicht? Oder sind wir einfach nur ein klein wenig sadistisch?

Dass ich Gothic 3 besser fand als seine beiden Vorgänger, sollte eigentlich Beweis genug dafür sein, dass ich definitiv nicht zur Zielgruppe für diese Art Spiele gehöre und wir mit diesen unsäglichen Gaming-Virgin-Experimenten endlich Schluss machen sollten. Piranha Bytes hat sich seine Fan-Base bis in alle Ewigkeit verdient und braucht mich überhaupt nicht. Ebenso brauche ich nicht, was Piranha Bytes unter einem Kampfsystem, einer Handlung oder interessanten Figuren versteht. Es ist für alle Beteiligten am besten, wenn man mich von allem fernhält, was auf irgendeine Weise mit Gothic zu tun hat. Aber nein. Lustig wird es für die Redaktion ja nur dann, wenn ich mich quälen muss und keinen Spaß bei der Arbeit habe.

Über Risen wusste ich vor diesem Auftragsauftrag nur, dass es vom selben Studio

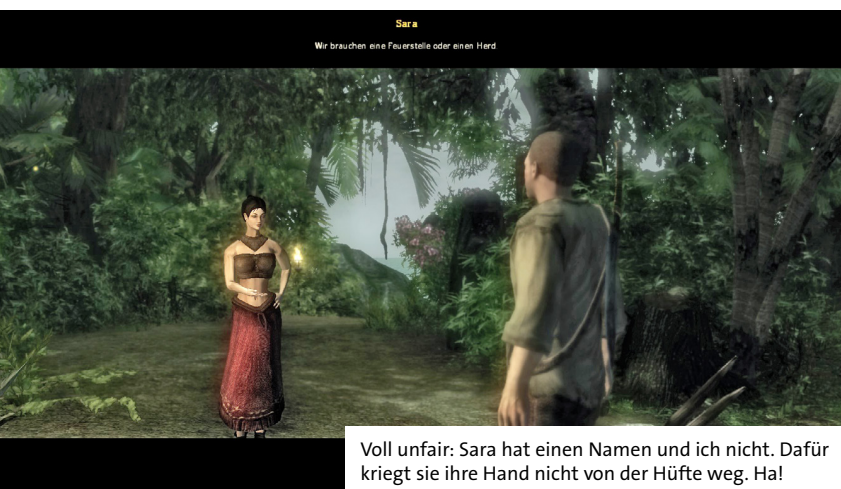
stammt, das zuvor Gothic entwickelt hat. Ich ging selbstverständlich von vornherein davon aus, dass es hier starke Ähnlichkeiten zu diesem heiligsten aller deutschen Rollenspiele geben würde. Was ich nicht wusste: Risen ist Gothic. Etwas moderner, ein wenig hübscher, weniger fummelig und besser aufpoliert, aber eben immer noch Gothic, nur mit anderem Namen. Es ist in nahezu allen Belangen besser als der Vorgänger. Dementsprechend ging mir auch kein anderes Rollenspiel seit dem ersten Gothic jemals dermaßen auf den Sack wie Risen. Es wird von Fans aus exakt den Gründen gefeiert, für die ich es verachte.

Nichts hat einen Namen!

Ich bin ein namenloser Schiffbrüchiger. Ich kann ja verstehen, weshalb der Held in Risen

wieder mal keinen Namen hat. Ist halt Tradition aus Gothic, die setzt man fort. Was ich ehrlich gesagt nicht kapiere, ist die Vulkaninsel, die einfach nur »die Vulkaninsel« heißt. Oder die dort befindliche Hafenstadt, die auf den malerischen Namen »die Hafenstadt« hört. Willkommen in der Welt von Risen, wo Eigennamen vollkommen optional sind! Wieso heißt Risen nicht einfach nur »Das Rollenspiel«? Immerhin starte ich diesmal nicht allein in mein Abenteuer, sondern werde von Sara begleitet. Jawoll, die Lady ist so fesch, dass sie sogar einen Vornamen hat! Überhaupt scheint es auf der Vulkaninsel mehr Frauen zu geben als in dieser Würstchenbude damals, die sich Minental schimpft, aber darauf komme ich später zurück.

Am Strand sammle ich ein Jagdmesser auf, das nur wenige Meter entfernt von dem



Voll unfair: Sara hat einen Namen und ich nicht. Dafür kriegt sie ihre Hand nicht von der Hüfte weg. Ha!

Neil ist nett und gibt uns Starthilfe. Ein wenig wie einst Diego, nur mit noch weniger Charme.





Die nervigen Startvögel heißen jetzt Seegeier. Deren KI treibt mich in den Wahnsinn.



Es donnert und blitzt dramatisch, während ich einen stocksteifen Lorenzo mit gelähmter KI im Fernkampf zu Boden schicke.

Knüppel herumliegt, den ich benutzen soll, und verprügele ein paar Scavenger. Nee, Moment, die heißen jetzt Seegeier! Als ich die Leertaste betätige, erhebt sich mein namenloser Held majestätisch und im Zeitlupentempo meterweit in die Höhe. Irgendwas stimmt mit der Spielphysik nicht. Mehrmals bleibe ich beim Springen dermaßen in irgendwelchen Bäumen verkeilt, dass sich alles aufhängt, das Spiel auf keine Eingabe mehr reagiert und ich es per Taskmanager beenden muss. Ich nehme an, dass das an Windows 11 und/oder meiner modernen Hardware liegt, denn das wäre seinerzeit in Tests sicherlich aufgefallen und bemängelt worden. Okay, besser nicht mehr springen! Als ich eine verfallene Hütte erreiche, bleibt Sara dort, denn sie ist eine schwache Frau und kann nicht kämpfen. Sagt sie. In Dia-

logsequenzen ist ihre Hand mit ihrer Hüfte verwachsen, genau wie damals bei allen weiblichen Figuren in Arcania. Lustiger Zufall!

Die drei Fraktionen

Ein paar Schritte weiter stoße ich auf Diego. Ach nee, Neil! Der erzählt mir, dass auf der Vulkaninsel ein mysteriöser Inquisitor herumhängt und seinen Orden mitgeschleppt hat, dem ich mich anschließen kann. Alternativ kann ich versuchen, bei den Magiern aufgenommen zu werden. Er rät mir aber, einfach bei den Banditen mitzumachen, was ich auf Anhieb am interessantesten finde. Auf irgendwelche Grabungsarbeiten in einem Vulkan oder die dortige Gehirnwäsche, über die man munkelt, habe ich so gar keine Lust, und ich will auch nicht zaubern und mit einem Stöckchen kämpfen. Banditen

sind schön direkt, da herrscht der Stärkere, und der Rest findet sich schon. Also lasse ich mir von Neil das Sumpflager ... äh, das Lager der Banditen im Sumpf zeigen, wo der Anführer in einem Tempel haust, den ich erst mal überhaupt nicht betreten darf, bis ich mir einen Namen mache.

Nebenher sammelt der Boss der Banditen einen riesigen Haufen magisches Erz, um die magische Barriere ... halt, Moment! Er hat einen riesigen Goldhaufen für seinen Masterplan, aber eine magische Barriere gibt's auch, nur ist die diesmal im Inneren des Vulkans. Die ersten Banditen sind total nett: Doug gibt mir Fleisch fürs Lager und treibt Handel mit mir, nachdem ich ihm geholfen habe, einen Wurm zu killen. Sam bringt mir Krempel bei, hat aber Schiss vor Brogar, dem fiesen Kämpfer, der alle um sich herum die Drecksarbeit für ihn erledigen lässt und im Zweifelsfall mit Prügel droht. Weil mein männlicher Stolz das nicht erträgt, teile ich ihm in der ersten Auseinandersetzung mit, dass er seinen Scheiß allein machen soll und ihm mal jemand gehörig in den Arsch treten sollte. Hach ... ganz egal, wie ich sonst über Risen denke – bei den Dialogen haben sie seit Gothic noch mal eine Schippe Kraftausdrücke draufgeworfen. Ich würde gerne meine Artikel so schreiben wie Piranha Bytes die Unterhaltungen in Risen!

Frustrierende Kampf-KI

Bei aller Begeisterung für die Dialoge hat Risen die merkwürdige Angewohnheit, in jedem Satz ein oder zwei Wörter komplett in GROSSBUCHSTABEN darzustellen, um zu

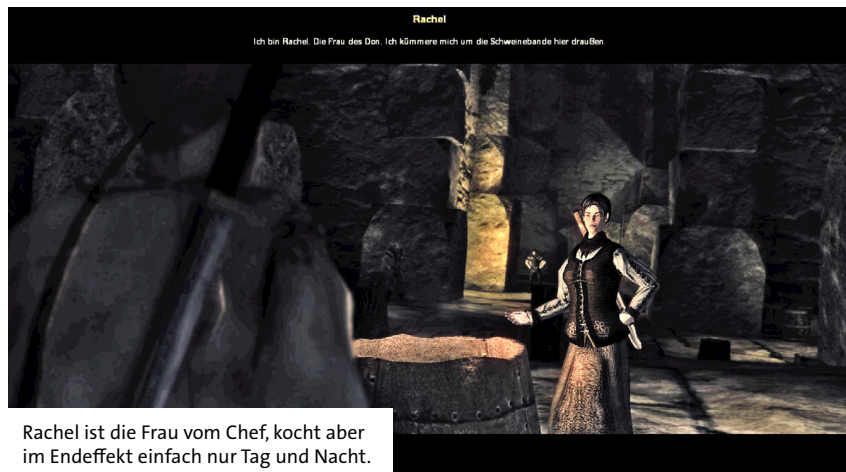


Brogar kann ich nicht leiden. Wir haben vom ersten Moment an Krach.

(Dir hat schon lange keiner mehr den Arsch verschitt. Ich bin kein Arbeiter. Hast du hier was zu sagen?)

zeigen, wo die Betonung liegt. Sehr sonderbar! Ein Typ namens Lorenzo heißt mich mit gezogenem Schwert willkommen, weil ich Brogar angepöbelt habe. Coole Verbesserung gegenüber Gothic: Er haut mich nicht einfach so mit einem oder zwei Schlägen um, stattdessen kann ich ihn sogar besiegen! Überhaupt ist das Kampfsystem besser als in Gothic. Keinesfalls gut, aber wenigstens besser. Als ich im späteren Spielverlauf die meisten Lernpunkte in Stärke und Schwertkampf investiere, lerne ich Paraden, Konter, Kombos und sogar die Fähigkeit, Zweihänder mit nur einer Hand und mit Schild (whoa, es gibt Schilde!) zu führen.

Trotzdem treiben mich gerade Kämpfe gegen Tiere in den Wahnsinn! Geier, Stachelratten, Wölfe, alles läuft pausenlos rückwärts vor mir weg und startet irgendeine Dreifach-attacke, sobald ich aufhöre zu blocken. Der erste Treffer lähmt mich umgehend, sodass ich die Folgeattacken nicht abwehren oder ihnen ausweichen kann, gleichzeitig wird man immer so weit zurückgeschlagen, dass man nicht kontern kann und sich dem Monster erneut nähern muss, das daraufhin wieder rückwärts wegläuft. Das ist natürlich schlau und effektiv, es spielt sich nur einfach sehr nervig! Meinen Frust lasse ich darum an Lorenzo aus, der ist ab sofort mein neuer Mud. Als er mich vom Lager weglockt, um mich endgültig kaltzumachen, falle ich



Rachel ist die Frau vom Chef, kocht aber im Endeffekt einfach nur Tag und Nacht.

im Kampf mit ihm versehentlich eine Böschung herunter, wodurch die KI meines Widersachers völlig aussetzt. Er bleibt wehrlos stehen und starrt mich an, während ich ihm mit dem Bogen den Rest gebe. Kurz denke ich darüber nach, ihn vollends zu killen, aber die arme Sau hat es offenbar eh schon schwer genug im Leben.

Komische Aussetzer

Ich erledige einige sehr generische Jagd- und Sammelaufträge um das Banditenlager herum. Mal verhaue ich Insekten, mal motiviere ich irgendwelche Faulenzer zur Arbeit, mal will ein Arbeiter gar nicht produktiv werden,

bevor ich seine Bierflasche finde. Luis heißt der Gammeler, die angebliche Bierflasche wird auch im Logbuch erwähnt, nur finde ich keine. Habe nur haufenweise Krüge voller Bier im Inventar. Ich finde einen NPC, der sicher nur ganz zufällig Rhobart heißt, und erledige eine Bier-Quest für ihn, ich kaufe Bier, plündere Bier, aber alles nur in Krügen. Mit Luis kann ich keinen Dialog mehr starten. In meiner Verzweiflung breche ich mit meiner Gewohnheit, blind zu spielen, und befrage Google: Tatsächlich sollte Luis problemlos die Bierkrüge annehmen, mit mir redet er aus irgendwelchen Gründen aber nicht mehr. Dafür bekommt er jetzt volles Pfund aufs Maul. Das repariert die Quest nicht, aber ich nehme ihm ein Bruchstück eines goldenen Schwerts ab. Yay!

Irgendein Zufallsgeier pickt mich, und ich befinde mich plötzlich mehrere Kilometer über der Erdoberfläche, weil immer noch die Physik spinnt. Ich starte das Spiel neu und erhalte einen Ladebildschirmhinweis: »Häufiges Speichern ist nützlich.« Ja, kann ich bestätigen. Gekillte Monster scheinen in Rissen nach einer Weile zu respawnen, außerdem stehen in Häusern und Höhlen prall gefüllte Kisten rum. Gold und Lernpunkte sind darum kein Problem, und ich werde zum geübten und starken Schwertkämpfer, der in der Arena alles und jeden plättet, bis nur noch Brogar übrig bleibt. Dummerweise ist es mitten in der Nacht, und es befinden sich keine Zeugen in der Nähe, als ich diesen endlich bezwinde. Andererseits haben wir gerade keine Zeugen, also erleidet Brogar nun leider einen tragischen Unfall und wird nie wieder lebend gesehen. Klasse: Die Questreihe, für die ich mich bei Brogar einschmeicheln und mir sein Vertrauen erarbeiten soll, scheitert so natürlich, gleichzeitig erhalte ich aber 500 Erfahrungspunkte zur Belohnung für meine, äh, alternative Vorgehensweise. So lasse ich mir das gefallen!

Ich bin böse

Als ich in Brogars Haus einziehe, finde ich dort ein weiteres Bruchstück des goldenen Schwerts. Nach und nach bekomme ich alle Teile zusammen. Nebenher verpetze ich alle Aktivitäten der Banditen an Rachel, die Frau des Anführers, und kassiere dafür Gold und



Mein Amulett ist so nutzlos, dass man damit »nicht einmal eine Frau« beeindrucken könnte. Und dabei sind die sonst von allem beeindruckt!



Als Strafe für die langweiligen, strunzgenerischen Quests dieser Farmer ermorde ich sämtliches Geflügel vor Ort.



Erfahrungspunkte – und den Hass der Banditen, denen in Folge meiner Petzerei umgehend das Glücksspiel verboten wird. Rachel steht den ganzen Tag am Herd und kocht. Immer noch würdevoller als die Dame im Tempel, die den ganzen Tag in Unterwäsche vorm Feuer tanzt. Weil ich so eine linke Socke bin, schmeichle ich mich jetzt noch bei Oscar dem Schmied ein, der mir voller Stolz das wiederhergestellte goldene Schwert präsentiert, das ich nun nicht mehr herausrücke. Stattdessen präsentiere ich es Don Esteban, dem Anführer der Banditen, der mich umgehend in seine Reihen aufnimmt und sowohl die Kämpfer als auch die Arbeiter herumkommandieren lässt. Groovy!

In Estebans Auftrag soll ich nun Khorinis ... ich meine natürlich »die Hafenstadt« ausspionieren, also kehre ich dem Banditenlager erst mal den Rücken und werde prompt von Domingo angegriffen, weil ihn ein extrem schlecht gelaunter Oscar dafür bezahlt hat. Domingo erlebt daraufhin sein blaues Wunder in Form von Flecken, und ich ziehe meiner Wege. Unterwegs helfe ich ein paar Farmern, drei Wölfe zu killen und zehn Einheiten Getreide zu pflücken. Zur Strafe für derart generische Aufgaben vernichte ich vor den Augen der Landwirte jedes Huhn, das mir vors Bastardschwert läuft, und bereite die Tierchen in ihrem Beisein liebevoll zu. Hmm, knusprig und lecker! Auf meiner Reise bebt hin und wieder die Erde. Interessantes De-

tail, das mich wohl darauf vorbereiten soll, was sich unter dem Vulkan befindet. Als ich zu enthusiastisch die Spielwelt erforsche, begegnet mir ein Oger, der in perfektem Hochdeutsch ankündigt: »Ich werde dich zermatschen.« Gesagt, getan. Danke, Risen!

Leto der Weltenzerstörer

Auf dem Weg in die Hafenstadt wird mir ans Herz gelegt, dem Haupttor fernzubleiben und mich um die Stadt zu schleichen, um am Hintereingang mit dem bestechlichen Leto zu plaudern. Angeblich lässt der jeden rein – solange der Preis stimmt. Weil ich so gar nicht darauf stehe, mich von meinem Gold zu trennen, ist mein Held ab sofort nicht länger namenlos. Mein Name ist Forrest. Forrest Gump! Ich nerve ganz dreist die gesamte Tierwelt um mich herum, renne schließlich mit zwei Rudeln Stachelratten und einem Dutzend Wölfen im Schlepptau zum Hintertor der Hafenstadt und gebe Leto eine herzliche Umarmung, bevor ich mich mittels kaputter Physik mit einem Sprung, der eines Michael Jordan in seinen besten Zeiten würdig wäre, aus dem Staub mache.

Wozu soll ich Leto bezahlen, wenn ich ihn einfach an die Monster verfüttern und ihm die Schlüssel abnehmen kann? Nun ... der unehrenhafte Wachmann verprügelt eine Stachelratte nach der anderen, verarbeitet die Wölfe zu Dosenchappi, speißt mit seinem Schwert drei Stück davon gleichzeitig

auf und verwandelt sie in einen übergroßen Döner. Er bekommt während der Prozedur keinen einzigen Kratzer ab. Okay, cool. Ich hatte keine Angst vor Brogar, aber mit dem Terminator lege ich mich erst mal nicht an. Ich drücke ihm wortlos 100 Goldstücke in die Hand und betrete die Hafenstadt.

Großartig, nur nicht für mich

Bevor die Fans ausrasten, weil ich es wage, keinen Spaß an diesem Meisterwerk deutscher Rollenspielkunst zu haben: Ich bin zu 100 Prozent überzeugt davon, dass es das bessere Gothic ist. Nur lässt mich das Setting vollkommen kalt, schon weil es nicht mehr so reinknallt wie damals das brutal fiese Minental. Ja, alles ist dreckig, alle sind gegen dich, aber es ist halt irgendwie Minental in grün. Wenigstens annähernd interessante Figuren, wie sie Diego, Gorn, Milten und Lester schon nie so richtig waren, finden sich hier bisher überhaupt nicht. Dafür ist die Spielwelt trotz einiger Matschtexturen und grober Geometrie recht hübsch, die Dialoge sind noch eine Spur dreckiger, das Kampf- und das Charaktersystem komplexer, Steuerung und Menüführung um Welten besser, als es bei Gothic je der Fall war.

Ich stehe immer noch total auf die unglaublich gute Musik von Kai Rosenkranz. Die Hafenstadt ist echt sehenswert, auch wenn ich hier schon wieder direkt mit irgendwelchen generischen Dienstbotengängen einsteige. Mag sein, dass das Spiel einfach eine Weile braucht, bevor die Story endlich Fahrt aufnimmt, aber bisher motiviert mich hier einfach nichts dazu, weiterzuspielen, um zu sehen, wie die ganze Sache ausgeht. Ich mag Rollenspiele wie Mass Effect, Dragon Age: Origins oder The Witcher 3, wo mir bestimmte Figuren ans Herz wachsen und mich an die Spielwelt binden. Ich glaube, Spiele wie Gothic leben eher von der Spielwelt selbst, von Entdeckungen und vom Experimentieren mit den spielerischen Freiheiten. Das ist prima, wenn man darauf steht, aber mir sind eine packende Story und liebenswerte Charaktere einfach wichtiger. Davon gibt es hier bisher überhaupt nichts. Kann natürlich sein, dass es jetzt gleich noch voll abgeht, wenn ich mich in der Hafenstadt endgültig für eine der Fraktionen entscheide. ★

