

Risen

Wie viel Gothic steckt im neuen Rollenspiel von Piranha Bytes, den Gothic-Erfindern? Und wie viele neue Ideen? Wir haben mit den Entwicklern gesprochen, um genau das herauszufinden.

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5488

! Screenshot-Warnung!

Die Bilder auf der rechten Seite stammen aus einem Render-Tracker, an dem Piranha Bytes derzeit arbeitet. Sie illustrieren zwar den Stil von **Risen**, nicht aber die finale Qualität der Grafik.

Gothic ist Geschichte. Zumindest für das Essener Entwicklerstudio Piranha Bytes. Deutschlands erfolgreichste Rollenspielserie, die sie erdacht und an der sie mehr als zehn Jahren lang gearbeitet haben, liegt jetzt in den Händen eines anderen Teams. Nun wird mit **Risen** an einer neuen Geschichte geschrieben. Sie soll viel

Vertrautes erzählen, hat aber auch einige Überraschungen parat. Wir haben für Sie alle bekannten Fakten zusammengetragen und zudem dem Lead Designer Mike Hoge ein paar neue Details entlockt.

Die Spielwelt

Piranha Bytes verabschiedet sich vom Gigantismus eines **Gothic 3**.

Der neue Titel, **Risen**, wird auf einer verhältnismäßig kompakten Vulkaninsel spielen, die ungefähr die Ausmaße der Welt von **Gothic 2** erreichen soll. Die Menschen wohnen auch hier in mittelalterlichen Siedlungen – die Architektur soll noch eine Spur düsterer und schmutziger werden als in der **Gothic**-Serie. Orks und andere klassische Fantasy-Völker müssen dieses Mal draußen bleiben. Allerdings deutet Hoge an, dass auf der Insel durchaus noch andere Zivilisationen leben. Trotz der kleineren Welt soll es viel geografische Abwechslung geben: Die Entwickler versprechen mediterrane Regionen, ein zerklüftetes Gebirge, dichte Laub- und Nadelwälder, karge Sumpflandschaften und natürlich vulkanisches Gestein. Besonders viel Arbeit will Piranha Bytes in die Höhlen, Katakomben und Verliese stecken. Eine erste Dungeon-Artwork (siehe Kasten »Die Spielwelt«) lässt zum Beispiel auf einen reichhaltig verzierten Tempel hoffen. Allem gemeinsam: der betont exotische Look. Das gilt auch und vor allem für die Monster, nur wenige werden laut Hoge an reale Tiere erinnern.

Wie von **Gothic** gewohnt wird es in **Risen** beim Erkunden keine einzige Ladepause geben. Allerdings müssen Sie sich den Zutritt in bestimmte Regionen erst mal

verdienen. Spielwelt und Geschichte werden in mehrere Kapitel aufgeteilt. Lässt Piranha Bytes das Konzept der freien Spielwelt fallen? Mike Hoge erklärt: »In einer freien Welt kann der Spieler oft aus völlig unvorhersehbaren Richtungen kommen – das erfordert flexible Systeme. Darum müssen wir an manchen Stellen das Konzept der freien Welt aufgeben, um bestimmte Szenen inszenieren zu können. Ein Beispiel: Einige wenige Charaktere müssen so lange unsterblich sein, bis sie ihren Auftritt in der Hauptstory hatten. Eine völlig freie Spielwelt wäre seelenlos.«

Die Story

Jawohl, Hoge und sein Team wollen wieder deutlich mehr Wert auf eine ausgefeilte Spielgeschichte legen – Schluss mit »Finde Xardas«! Und die Ausgangssituation von **Risen** lässt tatsächlich einiges erhoffen: Weil die Magie der alten Götter zunehmend an Kraft verliert, brechen überall auf der Insel antike Tempel aus dem Boden, begleitet von mächtigen Vulkanausbrüchen. Aus den Tempeln strömen höllische Bestien, die Jagd auf alles und jeden machen. Ein Inquisitor wird auf die Insel geschickt, um die Vorfälle zu untersuchen. Doch anstatt die Bevölkerung zu schützen, ver-

Die Welt von Risen



Die **Hafenstadt** ist die größte Menschengründung auf der Insel.



Einer der antiken **Tempel**.



Die **Dungeons** sollen detaillierter werden als in Gothic 3. Ein **Sumpf**, im Hintergrund bricht ein Vulkan aus.





Diese **Stadtszene** zeigt: Die Entwickler bleiben dem schmutzigen und mittelalterlichen Fantasy-Stil der Gothic-Serie treu.



Der ehrgeizige **Inquisitor** wird in der Geschichte eine tragende Rolle spielen. Sein Monokel lässt darauf schließen, dass die Welt von Risen fortschrittlicher ist als die von Gothic.



Ein **Soldat** der Inquisition hat einen Flüchtigen niedergeschlagen. Auf der Verbotenen Insel wurde eine Ausgangssperre verhängt. Wer dagegen verstößt, wird verhaftet.

sklavt er sie für Ausgrabungen in den Tempelanlagen. Wonach der Inquisitor sucht? Das werden Sie mit ziemlicher Sicherheit selbst herausfinden dürfen. Denn der Inquisitor nimmt jeden gefangen, der sich unerlaubt außerhalb der Stadtmauern aufhält. So wie der Held des Spiels, der auf der Insel strandet und in guter alter **Gothic**-Tradition keinerlei Ahnung hat, wo er sich befindet – geschweige denn, in welchem Schlamassel er steckt. Der Großteil der Geschichte wird erneut in Dialogen erzählt,

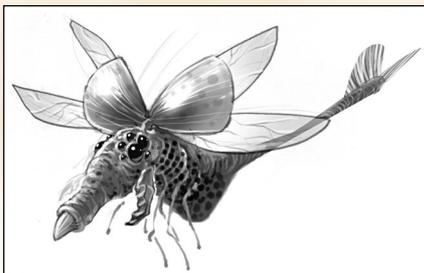
bei besonders wichtigen Ereignissen gibt es nun aber auch gerenderte Zwischensequenzen. Mike Hoge erklärt, wie der Spagat zwischen Story und Freiheit gelingen soll: »Wir packen eine inszenierte Story in eine simulierte Welt. An manchen Stellen ist die Simulation besser, an anderen die Inszenierung. Durch die Simulation hat der Spieler an vielen Stellen wesentlich mehr Improvisations- und Entscheidungsmöglichkeiten, ohne insgesamt auf eine spannende Inszenierung verzichten zu müssen. Wir haben uns mit diesem Punkt lange auseinandergesetzt und eine – wie wir glauben – gute Lösung gefunden.«

gut beherrschen. Beim Erfahrungspunktesystem bleibt Piranha Bytes dagegen seinen **Gothic**-Wurzeln treu: Pro Levelaufstieg bekommen Sie Lernpunkte, die Sie bei Lehrern gegen neue Fähigkeiten eintauschen.

Ein Geheimnis macht Mike Hoge noch aus der Magie von **Risen**. Ein zentrales Detail ließ er sich aber bereits entlocken: Verwundlungssprüche werden deutlich wichtiger als in den **Gothic**-Spielen und sollen sogar handlungsrelevant sein. So können Sie einige Spielregionen nur in einer bestimmten Gestalt betreten.

Bytes hat für **Risen** eine neue Grafiktechnologie entwickelt, die auch Physik-Spielereien beherrschen soll. Gut möglich, dass die vor allem bei Fallen und Rätseln zum Einsatz kommt. Denn beides soll in **Risen** erheblich häufiger auftauchen als noch in der **Gothic**-Serie.

Die wichtigste Frage zum Schluss: Wann kommt es denn nun? Offiziell gibt's dazu noch keine Aussage. Unseren Informationen zufolge gehen die Arbeiten des Teams aber gut voran, ein Großteil der Oberwelt soll bereits fertig sein. Da der Publisher Deep Silver einem direkten Zweikampf mit **Gothic 4** vermutlich aus dem Weg gehen möchte, spricht vieles dafür, dass **Risen** irgendwann im Weihnachtsgeschäft 2009 erscheinen wird. **HK**



Erste **Monster-Konzeptzeichnungen**. Die Kreaturen in der Welt von Risen sollen sehr exotisch werden.

Das Kampfsystem

Wer höllische Bestien besiegen will, muss ordentlich zuhauen können. Das Kampfsystem entwickelt Piranha Bytes von Grund auf neu. Zwar prügeln Sie sich nach wie vor in Echtzeit, die Charakterwerte und Fähigkeiten Ihres Helden sollen aber deutlich wichtiger werden als noch in **Gothic 3**. So können Sie Ihre Fähigkeiten mit jeder Waffe in mehreren Stufen verbessern – mit entsprechenden Auswirkungen auf die Kampfanimationen. Einige besonders mächtige Gegner sollen Sie sogar nur besiegen können, wenn Sie eine bestimmte Waffe besonders

Die Technik

Die Bilder auf diesen Seiten sagen noch nichts über die tatsächliche Optik des Spiels aus. Piranha

Risen

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **unbekannt**
 ► Hersteller **Piranha Bytes / Deep Silver** ► Status **unbekannt**

Heiko Klinge: Piranha Bytes scheint tatsächlich aus den Fehlern von Gothic 3 gelernt zu haben: eine kompaktere Spielwelt, mehr Story-Elemente, dazu ein komplett überarbeitetes Kampfsystem. Das exotische Szenario klingt ebenfalls spannend. Noch sind das alles nur Versprechungen. Ob sie auch eingehalten werden, bleibt abzuwarten. Aber ich freue mich schon darauf, es herauszufinden. Und das ist schon mal ein gutes Zeichen.



heiko@gamestar.de