

Mit Gothic 3 haben die einstigen Rollenspiel-Könige von Piranha Bytes ihren guten Ruf verspielt. Mit Risen wollen sie nun zurück auf den Thron und beweisen, dass sie es noch können. Wir haben uns weltexklusiv ihr neues Abenteuer angeschaut und sagen Ihnen, warum das Comeback tatsächlich gelingen könnte.

Risen

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5488

Inhalt

Mega-Preview.....	36
Schmiedekunst	38
Die Spielwelt	39
Ein typischer Dialog	39
Die Monster	40
Gnomen-Impressionen	42
Eine Quest, viele Möglichkeiten.....	43
Der Fortschritt	44
Ein Tag in Risen	45

! Screenshot-Infos

Zur Recherche für unsere Titelgeschichte waren wir einen Tag lang zu Gast in den Büros von Risen-Publisher Deep Silver. Wir bekamen eine ausführliche Tour durch die aktuellste Version des Spiels und haben den Entwicklern schwarze Löcher in den Bauch gefragt. Die Bilder auf diesen Seiten stammen von Deep Silver, wurden jedoch nicht nachbearbeitet und repräsentieren 1:1 den aktuellen Entwicklungsstand.



Der namenlose Held ist zurück! Schiffbrüchig steht er inmitten von Wasserleichen und Holzplanken am Strand einer exotischen Insel. Er trägt zerfetzte Lumpen und wirkt ein wenig abgemagert, hat sich aber ansonsten seit seinen Abenteuern in **Gothic 3** kaum verändert. Auch wenn das Aussehen des Helden noch mal überarbeitet werden soll: Die ersten Spielsekunden von **Risen** sind exemplarisch für alles, was wir in den kommenden Stunden zu sehen bekommen. Denn das neue Rollenspiel von Piranha Bytes mag vielleicht kein »Gothic« mehr in Namen tragen, es trägt aber ganz sicher ein »Gothic« im Herzen.

Kai Rosenkranz, seit dem ersten **Gothic** Komponist und Programmierer beim Essener Entwickler, macht daraus keinen Hehl: »Wir wissen genau, was wir unseren Fans nach Gothic 3 schuldig sind: Sie wollen ein genauso intensives und atmosphärisches Abenteuer wie im zweiten Teil – nur eben moderner und möglichst ohne Bugs. Genau das werden sie mit **Risen** bekommen.« Sechs Stunden lang sollen wir uns als weltweit erstes Magazin davon überzeugen. Wir sehen eine frühe, aber bereits voll funktionsfähige

Version und erfahren alles Wichtige zu Story, Spielwelt, Quests und Kampfsystem. Sechs Stunden, die Hoffnung machen: Vieles spricht tatsächlich dafür, dass Piranha Bytes aus den Fehlern von **Gothic 3** gelernt hat und die selbstgesteckten Ziele dieses Mal erreichen kann.

Die ersten Minuten

Noch befinden wir uns ganz am Anfang unserer **Risen**-Expedition, nämlich am besagten Strand. Typisch Piranha Bytes: Nach dem Intro, in dem wir mit unserem Helden das Schiffunglück erleben, landen wir ohne Umwege wie Charakter-Editor & Co. direkt im Spiel. Wie in der **Gothic**-Serie hat unser Held tatsächlich keinen Namen, sein Aussehen ist fix vorgegeben. Und selbstverständlich hat er mal wieder keine Ahnung, wo er sich gerade befindet.

Aber es hätte wirklich schlimmer kommen können, denn wir blicken auf den idyllischsten Strand seit **Crysis**, von den überall herumliegenden Leichen einmal abgesehen. Palmen wiegen sanft im Wind, Schmetterlinge flattern, und auch das Meer sieht mit smaragdgrünem Wellengang und der rauschenden Brandung

Da das Aussehen des Helden noch einmal überarbeitet wird, muss es dieser Stabwaffen-Kämpfer mit dem **Aschebiest** aufnehmen. Seine Überlebenschancen stehen eher gering, denn der augenlose Riesengorilla zählt zu den gefährlichsten Monstern in Risen.



deutlich besser aus als noch in **Gothic 3**. »Glaubwürdiges Wasser war bei der Entwicklung unserer neuen Grafik-Engine eine der Haupt-Prioritäten, schließlich bist du auf einer Insel naturgemäß häufig in Meer-Nähe«, erläutert Kai Rosenkranz.

Die erste Frau

Wir haben alle Zeit der Welt, die Idylle zu genießen, denn **Risen** geht das Abenteuer deutlich behutsamer an als **Gothic 3**, bei dem wir schon in den ersten Spielminuten ein Dorf gegen Ork-Plünderer verteidigen mussten. Stattdessen werden wir mit etwas weitaus Angenehmerem konfrontiert: einer Frau! Für **Gothic**-Veteranen ist das eine echte Sensation, denn das weibliche Geschlecht kam in Piranha-Bytes-Spielen bislang nie über eine Statisten-Rolle hinaus. Das wird sich in **Risen** definitiv ändern. Unsere neue Bekanntschaft heißt Sara und hat wie wir das Unglück überlebt. Sie trägt einen langen Rock und eine hochgesteckte Frisur – offene Haare bleiben also auch für die neue Engine ein Ding der Unmöglichkeit. Dafür sehen die Dialoge und Gestik-Animationen nun deutlich natürlicher aus. Wie von Piranha Bytes

gewohnt soll jeder noch so beliebige Sprachfetzen professionell vertont werden.

Die erste Aufgabe

Sara weist uns erstmal darauf hin, dass in der aktuellen Situation ein Knüppel vielleicht nützlich werden könnte und schickt uns auf die Suche. Juhu, unsere erste Quest, wenn auch zugegebenermaßen eine sehr simple. Schließlich liegt nach dem Schiffbruch mehr als genug Treibholz am Strand. Aber das ist durchaus gewollt, denn so sollen wir im ferti-

gen Spiel quasi im Vorbeigehen Steuerung und Inventar kennen lernen. Kai Rosenkranz erläutert die neue Einsteigerfreundlichkeit: »Wir nennen das ›indirekte Führung«. Über Quests, Dialoge oder bestimmte Ereignisse bekommt der Spieler über die gesamte Story hinweg immer genügend Hinweise, was als Nächstes sinnvoll wäre. Ob er es dann auch genau so macht, bleibt aber stets ihm überlassen.« Wir könnten jetzt also auch genauso gut den Knüppel ignorieren, die arme Sara ihrem Schicksal überlassen und uns auf

eigene Faust durch die Büsche – pardon – Palmen schlagen. Denn wie schon in der **Gothic**-Serie, ist die komplette Spielwelt von Beginn an frei erforschbar. Und es gibt eine Menge zu entdecken, denn die Insel soll immerhin in etwa so groß sein wie Khorinis, der Schauplatz von **Gothic 2**. In der Praxis würden wir allerdings über kurz oder lang mit Hindernissen konfrontiert werden, die man als zerlumpter Schiffbrüchiger nur schwer überwinden kann – sei es nun ein hungriger Wolf oder eine tödlich tiefe Schlucht. »Du wirst



Ein erstes Bild aus den **Dungeons**. In der Unterwelt werden wir rund 40% der Spielzeit verbringen.

Schmiedekunst



Als erstes wird das Roheisen in der **Esse** erhitzt.



Der Schmied bearbeitet das glühende Eisen auf dem **Amboss**.



Jetzt taucht er das Schwert ins **Wasserbad**, um es abzukühlen.



Der **Schleifstein** sorgt für eine geschärfte Klinge.

im Verlauf der Geschichte definitiv bestimmte Schlüssel-Quests lösen müssen, um gefährlichere Regionen der Insel überhaupt erreichen zu können. Wir haben das Spiel deshalb auch in Kapitel unterteilt«, erklärt Kai Rosenkranz. Entsprechend wird **Risen** deutlich linearer, aber auch deutlich storylastiger als **Gothic 3**.

Der erste Ausflug

Okay, wir haben verstanden, schnappen uns den Knüppel und ziehen mit Sara im Schlepptau in Richtung Palmenwald. Das Schlepptau funktioniert dabei schon jetzt deutlich besser als in **Gothic 3**: Sara findet auf Anhieb die Lücke im Palmendickicht und

bleibt uns dicht auf den Fersen. »Ja, die Wegfindungs-KI arbeitet endlich so, wie sie soll«, bestätigt Rosenkranz unseren Eindruck.

Auch bei der Naturdarstellung hat Piranha Bytes noch einmal kräftig nachgelegt: Was auf Bildern schon hübsch, wenn auch nicht so technisch überragend wie beim offiziellen **Gothic 4** aussieht, hat uns während der Live-Präsentation schlicht den Atem geraubt. Denn auf der Insel weht ein steter Wind, der die komplette Vegetation bis hin zum kleinsten Blatt in eine unglaublich natürlich wirkende Bewegung versetzt. Da sich dadurch auch immer wieder Nuancen bei den schon jetzt sehr aufwändigen Lichteffekten ändern,

wandern wir durch den stimmungsvollsten Wald, den wir bislang in einem Rollenspiel erlebt haben. »Wir haben die Welt wieder bis ins kleinste Detail von Hand durchkonstruiert, verwenden aber dieses Mal mehr atmosphärische Tricks, die wir uns größtenteils von Hollywood abgeschaut haben«, erläutert Rosenkranz. »Wir arbeiten zum Beispiel verstärkt mit Farbkontrasten und Größenunterschieden. Burgen sind also etwas monumentaler und Sonnenuntergänge eine Spur kitschiger, als es vielleicht realistisch ist.« Stichwort Sonnenuntergang: Selbstredend wird es unterschiedlichste Wettereffekte sowie einen dynamischen Tag- und Nachtwechsel geben. Eine Stunde in der Welt von **Risen** entspricht dabei (wie in der **Gothic**-Serie) fünf Minuten realer Spielzeit.

Der erste Kampf

Die Natur von **Risen** ist allerdings nicht nur schön, sondern auch extrem gefährlich. Gerade als wir uns auf einen gemütlichen Waldspaziergang eingestellt ha-

ben, bekommen wir gefräßige Gesellschaft von einer Stachelratte – einer kniehohen, fast schon possierlichen Mischung aus Stachelschwein und Riesenratte. Exzellente, endlich eine Gelegenheit, um einen Blick auf das Kampfsystem zu werfen. Kai Rosenkranz dämpft unsere Erwartungen: »Das generelle Prinzip steht, aber es ist noch nicht finalisiert.« Ein nachvollziehbares System suchen wir beim nun folgenden hektischen Mauseglocke dann auch vergebens. Immerhin: Das Knüppel-Geschwinge wirkt schon jetzt deutlich geschmeidiger als das abgehackte Waffengefuchtel von **Gothic 3**. Auch die Gegner-KI scheint bereits zu funktionieren. Zumindest verzichtet unsere Stachelratte gnädigerweise auf unfaire Serienbisse, nach wenigen Knüppelschlägen liegt sie erledigt im Gras. Kai Rosenkranz verspricht: »Wir haben das Monsterverhalten definitiv in den Griff bekommen.« Zum Beweis teleportiert er eine bunte Auswahl an Kreaturen herbei. Viele davon sehen sehr exotisch aus: So stolziert ein bunt gefie-

? Warum heißt Risen nicht Gothic 4?

Das Spiel, das heute Risen heißt, war ursprünglich tatsächlich mal als Teil der Gothic-Serie geplant. Doch im Mai 2007 trennte sich Entwickler Piranha Bytes nach Streitigkeiten um das verbuggte Gothic 3 von seinem Publisher Jowood. Die Namensrechte an der Rollenspielserie blieben bei Jowood, die seitdem Gothic 4 vom Aachener Studio Spellbound entwickeln lassen. Piranha Bytes suchte sich mit dem Münchner Publisher Deep Silver einen neuen Partner und taufte sein Spiel in »Risen« um. Es soll der Auftakt einer neuen erfolgreichen Serie werden.

Die Spielwelt



Zu jedem Piranha-Bytes-Spiel gehören dichte, von Hand gepflanzte Wälder.



Der Eingang zur **Vulkanfeste**. Hier hat die mysteriöse Inquisition ihr Hauptquartier.

An diesem **Strand** beginnt das Abenteuer. Das Meer sieht deutlich besser aus als in Gothic 3.



Das **Sumplager** der Rebellen. Der Don, ihr Anführer, residiert in der Ruine im Hintergrund.

derter Laufvogel an uns vorbei, ein paar Meter weiter hämmert sich ein augenloser Riesengorilla auf die Brust. »Ein Aschebiest, das eigentlich nur in dunklen Höhlen lebt«, erklärt Rosenkranz. »Das war übrigens seine Drohbärde.« Der Hinweis kommt dummerweise etwas spät, zwei Prankenschläge später ist unser Inselausflug vorerst grob beendet.

Gnome mit Taschen

Während wir noch das übermächtige Aschebiest verfluchen, be-

kommt unsere Leiche ungewöhnlichen Besuch: Ein über und über mit Taschen beladener Gnom wackelt tapsig heran, bohrt erst einmal entspannt in seiner Nase und beginnt dann damit, an unserem Körper herumzuzummeln. Was zum Teufel will der Kerl? »Keine Angst, nur die Ausrüstung«, beruhigt uns Rosenkranz lachend. »Die Gnome sind so ein bisschen unser Running Gag in Risen. Sie hamstern einfach alles, was unbeachtet rum liegt. Und sie haben einen separat animierten Knochen

in der Nase, damit das mit dem Bohren klappt.« Wir haben die kleinen Kerle jedenfalls schon jetzt in unser Herz geschlossen.

Neben exotischen und witzigen Kreaturen werden wir es in **Risen** auch mit klassischen Rollenspiel-Geschöpfen zu tun bekommen. Wir sehen unter anderem einen Wolf, Skelette und – ja wohl – auch die Wildschweine dürfen wieder mitspielen. Die Orks müssen hingegen dieses Mal eine Pause machen, alleiniger Herrscher über die Insel sind die

Menschen. Allerdings haben die Entwickler bereits bestätigt, dass in der Spielwelt noch andere humanoide Wesen leben. Mit einem davon dürfen wir bereits Bekanntschaft schließen: Der so genannte Gyrger erinnert ein wenig an einen zu kurz geratenen Oger, hat aber eine ledrige Haut und trägt zudem Hörner auf dem Schädel. Trotz des grimmigen Aussehens soll es auch friedfertige Exemplare dieser Spezies geben, mit denen wir nicht nur reden, sondern auch Handel treiben dürfen.

Ein typischer Dialog



In dieser **Hütte** überrascht der gerade erst gestrandete Held den Banditen Neil beim Plündern. Dieser zieht sein Schwert, und es entwickelt sich der folgende Dialog.

- Neil** Halt Bürschchen!
Was machst du hier?
- Spieler** Wer bist du?
- Neil** Ich bin der mit dem Schwert.
Du bist der, der antwortet. Klar?
Also: Was willst du hier?
- Spieler** Wo genau bin ich hier?
- Neil** Auf der falschen Seite meines Schwertes, würde ich sagen.
Ich frage dich noch mal: Was willst du hier?
- Spieler** Ich bin ein Schiffbrüchiger.
- Neil** Also hat doch noch einer von der Mannschaft überlebt. Wir dachten, der Inquisitor wäre der einzige gewesen. Du gehörst doch nicht zur Inquisition?
- Spieler** Ich bin als blinder Passagier an Bord gegangen.
- Neil** Auf ein Schiff der Inquisition? Du bist doch verrückt! Wenn die Weißen dich hier erwischen, werfen sie dich direkt in die Vulkanfestung. Du siehst dich am besten schnell mal hier um. Ich habe schon alles durchsucht – für mich ist nichts mehr dabei. Aber du findest bestimmt noch 'ne brauchbare Waffe.

Die Monster



Das **Aschebiest** lebt in Höhlen und wagt sich nur selten ans Tageslicht, ist aber ein brandgefährlicher Gegner.



Skelette gibt es in allen erdenklichen Varianten. Auf sie trifft der Held vor allem in Dungeons.

Der **Geier** ist ein Laufvogel, der in Rudeln lebt. Sollte er angegriffen werden, ruft er um Hilfe.



»Lass uns **Wildschweine** jagen gehen!« Dieses Mal laut Piranha Bytes aber ohne Serienbisse.

Kampf mit System

Der Handel interessiert uns nach unserem kurzen (Voll-)Kontakt mit dem Aschebiest erstmal herzlich wenig – wir wollen mehr zum Kampfsystem erfahren. Und obwohl die Auskunftsfreudigkeit von Kai Rosenkranz rapide abnimmt, können wir ihm einige spannende Details entlocken. So viel steht fest: Die Entwickler wagen sich an einen schwierigen Spagat. Denn einerseits bleiben die Kämpfe ac-

tionlastig – mit dem richtigen Timing und ein wenig Geschick sollen spektakuläre Schlagkombinationen möglich sein. Andererseits will Piranha Bytes, dass die Fähigkeitenwerte für die entsprechende Waffe deutlich wichtiger werden als noch in **Gothic 3**. Sie sollen nun weitaus mehr beeinflussen als nur den Schaden, den wir austeilen. Jede neue Kampfstufe schaltet deshalb nicht nur weitere Manöver frei, sondern verändert

auch die entsprechenden Animationen unseres Helden.

Und wie wirkt sich das Ganze spielerisch aus? Kai Rosenkranz erläutert es uns am Beispiel des Bogenschießens: »Als Anfänger wird es dich viel Mühe und entsprechend auch Zeit kosten, überhaupt den Bogen zu spannen. Beim Profi geht das natürlich wesentlich schneller. Während außerdem beim Laien der Bogen schon nach kurzer Zeit zu zittern

beginnt, kann der Experte sein Ziel deutlich länger im Fokus behalten.« Um uns zu verbessern und neue Manöver zu lernen, müssen wir allerdings (wie in **Gothic 3**) zunächst die entsprechenden Trainer aufsuchen.

Waffen mit Kombos

Zum Nahkampf möchte sich Rosenkranz noch nicht äußern, also müssen wir ein wenig spekulieren: Wir gehen davon aus, dass sich neben dem Schaden auch das Schlagtempo erhöht, wenn wir unsere Fähigkeiten an der entsprechenden Waffe verbessern. Außerdem dürfte sich das Zeitfenster vergrößern, das wir zur Verfügung haben, um Kombos und Spezialmanöver auszuführen. Ein fragender Blick zum Entwickler, ein Räuspern: »Okay zugegeben, das ist schon ziemlich nah dran.« Na bitte!

Mutig von Piranha Bytes: Die Bewegungsabläufe sollen selbst bei komplexen Schlagkombinationen so eindeutig werden, dass **Risen** anders als etwa **The Witcher** keine Interface-Hilfen anbieten wird. Es gibt also weder aufflammende Schwerter noch andere subtile »Jetzt schlag zu«-Hinweise. Wir bleiben nach den Er-

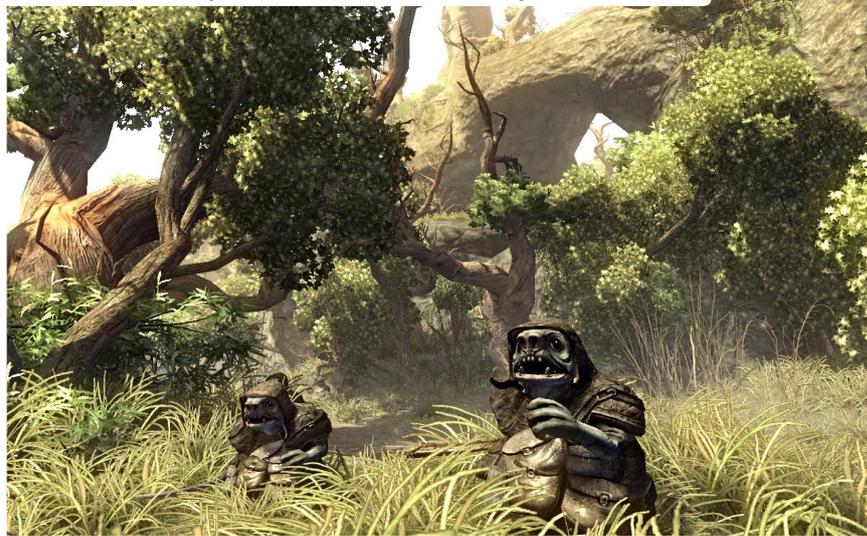


Kampf gegen einen **Ghul**: ein schneller Gegner, der bevorzugt aus dem Hinterhalt angreift.



Gnomen-Impressionen

Die **Gnome** durchstreifen die gesamte Welt von Risen nach mehr oder weniger brauchbarem Plunder.



Von Natur aus friedlich können sie dennoch **böse** werden, wenn sie angegriffen werden. Naja, fast.



Wer eine große **Nase** hat, sucht sich ein passendes Hobby.

fahrungen mit **Gothic 3** vorerst skeptisch, zumal wir nach unserem Stachelratten-Knüppeln keinen weiteren Kampf mehr zu sehen bekommen. Dafür erfahren wir noch, dass es neben den Waffengattungen Bogen und Keulen definitiv auch Schwerter, Zweihänder, Stabwaffen, Äxte und höchstwahrscheinlich auch Armbrüste geben wird. Wie groß das Repertoire letzten Endes ausfällt, macht Piranha Bytes vor allem vom Balancing abhängig. Denn anders als in **Gothic 3** soll es fraglos einen gewaltigen Unterschied machen, mit welcher Waffe Sie gegen welches Monster antreten. Die Entwickler versprechen sogar einige beson-

ders dicke Endgegner, die Sie nur mit einer speziellen Kampfstrategie bezwingen können.

Story mit Tiefgang

Nächster Ausflugsplatz ist eine kleine, scheinbar verlassene Hütte auf einer Waldlichtung. Dort werden wir von einem Plünderer namens Neil überrascht, der wenig diplomatisch sein Schwert auf unserem Brustbein platziert und uns erstmal den Schlamassel erklärt, in den wir hier geraten sind (siehe Kasten »Ein typischer Dialog«). Jahrzehntelang war unsere neue Heimat nämlich ein ebenso gemütliches wie friedliches Plätzchen. Doch seit kurzem hat sich

der örtliche Vulkan entschlossen, mal wieder aktiv zu werden. Mit jeder Lava-Eruption brechen überall auf der Insel mysteriöse Tempel aus dem Boden. Und aus diesen Ruinen strömen höllische Bestien, die Jagd auf die Bevölkerung machen. Genug Probleme für einen Helden? Von wegen! Um die Vorfälle zu untersuchen, wurde ein Inquisitor auf die Insel geschickt. Doch statt der Bevölkerung zu helfen, sperrt er sie lieber in der einzigen Stadt auf der Insel ein. Wer sich widersetzt, wird zwangsrekrutiert und für Ausgrabungen in den Tempelanlagen missbraucht. Logisch, dass einige Inselbewohner dagegen rebellie-

ren und folgerichtig nun als Gesetzlose ums Überleben kämpfen.

Allein die Ausgangssituation hat also schon so viel Story wie das komplette **Gothic 3**. Und Kai Rosenkranz verspricht: »Wir haben dieses Mal wirklich die komplette Insel mit Geschichten vollgestopft.« Diese werden größtenteils in den Dialogen erzählt, inklusive der für Piranha Bytes so typischen Sprache: rau, fluchlastig und mit einer Extraportion Sarkasmus. Bei größeren Ereignissen kommen in **Risen** jedoch zusätzlich vorberechnete Zwischensequenzen in aufgehübschter Spielgrafik zum Einsatz, ähnlich dem Intro von **Gothic 3**.

Ein Dialog, viele Folgen

Mehr Spielerführung, mehr Story: Geht das nicht auf Kosten der Freiheit? Das Zauberwort, das genau dies verhindern soll, nennt Rosenkranz »multiple Linearität«. Es bedeutet, dass der Spieler wieder viele Entscheidungen treffen muss, die jedoch diesmal schwerwiegendere Folgen haben werden. Dies äußert sich zum einen in umfangreicheren, verzweigten Quest-Reihen und zum anderen wird die Wahl der Fraktion, also die Zugehörigkeit zu einer der spielbeherrschenden Gruppen, wieder mindestens so wichtig werden wie in **Gothic 2**.

Nach dem Dialog mit dem Plünderer kann sich unser Held zum Beispiel entscheiden, ihm zum Lager der Rebellen zu folgen.



Wer die Insel erforscht, kann in solchen **Ruinen** mächtige Artefakte finden.

Eine Quest, viele Möglichkeiten



Oder aber er lässt sich in die Nähe der abgeriegelten Stadt führen. Hier kann er sich entweder mehr oder weniger freiwillig von der Inquisition rekrutieren lassen. Oder er versucht, heimlich in die Siedlung zu gelangen (siehe Kasten »Eine Quest, viele Möglichkeiten«). Laut Rosenkranz ein perfektes Beispiel für die »multiple Linearität«: Der Spieler hat enorm viele Handlungsoptionen, aber dennoch immer ein klares Ziel vor Augen.

Eine Aufgabe, viele Wege

Was für die Story-Aufträge gilt, verspricht Piranha Bytes auch für die Nebenquests: Interessant und umfangreich sollen sie sein sowie viele Freiheiten bieten. Ein Beispiel: In der Vulkanfeste, dem Hauptquartier der Inquisition, ist ein Mord verübt worden – unser Held soll bei der Aufklärung helfen. Die Untersuchung des Tatorts führt ihn dabei auf die Spur eines Schmugglerringes. Wer gehört alles zur Verschwörung? Wie gelangt die Schmuggelware überhaupt aus der so streng bewach-

ten Festung? Und wäre es eigentlich nicht viel lohnender, sich dem Schmugglerring anzuschließen statt den Mordfall aufzuklären? Viele unterschiedliche Fragen, Aufgaben und Möglichkeiten, die alle einem Thema entspringen.

Eine Burg, viele Details

Von der eigentlichen Quest bekommen wir noch nichts zu sehen, dafür dürfen wir einen ausführlichen Blick auf den Tatort werfen: die Vulkanfeste. Sie liegt ziemlich genau im Zentrum der Insel und am Hang des gleichen Bergmassivs, zu dem auch der aktive Vulkan gehört. Wir laufen durch einen architektonisch beeindruckenden Komplex aus dicken Steinmauern, Wehrgängen, mehreren Innenhöfen, Gebäuden und teils riesigen Hallen. Überall pulsiert das Leben: Schweine suhlen sich im Dreck, Bedienstete fegen die Treppenstufen, Soldaten trainieren auf dem Kasernenhof mit ihren Kampfstäben. Jeder Bewohner von **Risen** hat einen mehr oder weniger geregelten Tagesab-

lauf. Kai Rosenkranz erklärt: »Das KI-System hinter unserer Weltsimulation ist deutlich komplexer und glaubwürdiger als in Gothic 3. Vor allem die Objektinteraktion haben wir stark verbessert.« Tatsächlich entdecken wir allein schon beim Beobachten des Schmiedevorgangs eine geradezu verschwenderische Liebe zum Detail. Beim Hämmern verändert sich erkennbar die Form des glühenden Eisens, zum Antreiben des Schleif-

steins tritt der Handwerker rhythmisch auf ein Pedal – und je länger er arbeitet, desto häufiger wischt er sich den Schweiß von der Stirn. Ein offensichtlich anstrengender Job, den wir wie jede andere Profession in **Risen** auch selbst erlernen können.

Rebellen rauchen

Wir wechseln den Schauplatz und erforschen nun das geheime Lager der Rebellen, das sich in



Weil überall auf der Insel Ruinen aus dem Untergrund hervorbrechen, verlassen die **Untoten** ihre Verliese.

Der Fortschritt

Was ist fertig?

Story Die Autoren von Piranha Bytes haben ihre Arbeit an der Geschichte beendet. Einzig bei den Dialogen und Zwischensequenzen wird noch an Details gefeilt.

Technik Die Grafik-Engine steht und beherrscht alle modernen Effekte. Noch ruckelt das Spiel ein wenig, aber die Entwickler haben noch viele Monate zum Optimieren.

Quests Knapp dreihundert Aufträge hat Piranha Bytes für Risen erdacht und ausgestaltet. Die Quest-Reihen sollen umfang- und abwechslungsreicher sein als in Gothic 3.

Oberwelt Die Insel von Risen ist etwa so groß wie Khorinis, Schauplatz von Gothic 2. Es gibt kein Level-Recycling, sämtliche Details der Welt haben die Grafiker von Hand modelliert.

Magiesystem Die Details sind noch geheim, das System soll aber bereits fertig sein. Die unterschiedlichen Zaubersprüche stehen also ebenso fest wie ihre Auswirkungen.



zu 60% fertig



Was ist noch unfertig?

Interface Die Entwickler experimentieren noch mit Schnellzugriffs-Leiste und Inventar. Interessant: In unserer Version gab es einen Kompass, Piranha Bytes denkt also erstmals auch über eine Art von Navigationshilfe nach.

Monster und Charakter Das Aussehen des Helden soll noch einmal grundlegend überarbeitet werden und ein wenig in Richtung Michael Scofield aus der TV-Serie Prison Break gehen. Auch mit einigen Kreaturen und NPCs ist Piranha Bytes noch nicht zufrieden.

Kampfsystem Das generelle Prinzip steht zwar schon fest. Bis es aber genauso funktioniert wie geplant, muss noch an einigen Schrauben gedreht werden.

Unterwelt Hier will Piranha Bytes mit der gleichen Sorgfalt vorgehen wie bei der Oberwelt. Noch fehlen ein paar Details.

Balancing Wie stark ist welches Monster, wie viel Schaden verursachen die Spezialmanöver? Braucht Risen mehrere Schwierigkeitsgrade? Dies alles soll mit Hilfe von Testspielergruppen geklärt werden.



zu 40% unfertig



Die Inquisition bewacht einen der **Tempel**, die durch den Vulkanausbruch an die Oberfläche gekommen sind.

einem schwer zugänglichen Sumpfgebiet befindet. Was für ein Kontrastprogramm zur Vulkanfeste! Simple Holzstege verbinden die grob zusammengezimmerten Hütten, an mehreren Lagerfeuern lümmeln zerlumpte Gestalten. Eine fast schon gemütliche Anarchie, die uns ein bisschen nostalgisch stimmt, so sehr erinnert die Szenerie an das Lager der Schläfer-Sekte aus dem ersten **Gothic**. Jede Wette, dass die Jungs hier auch Sumpfkraut rauchen. Der Boss der Rebellenbande hat sein Quartier in einer verfallenen Tempelruine eingerichtet, zur Einrichtung gehört unter anderem ein riesiger Goldhaufen. Kein Wunder, dass er von allen nur »der Don« genannt wird. Ein eher untypischer Banditen-Anführer, den Kai Rosenkranz als »charismatische Mischung aus Pirat und Robin Hood mit einer sehr relaxten Lebenseinstellung« umschreibt.

Diebe schleichen

Mächtige Inquisition oder sympathische Rebellen? Die Fraktionswahl dürfte schwer fallen, zumal sie auch die Spielweise spürbar beeinflussen soll. Während die Inquisition brachiale Methoden bevorzugt, müssen die Banditen häufig aus dem Verborgenen operieren. Laut Kai Rosenkranz soll es sogar Schleicheinlagen geben. Wie bei den Kämpfen will Piranha Bytes auch hier auf gesonderte Interface-Anzeigen verzichten – durch häufige Kommentare unserer Widersacher sollen wir aber eindeutige Hinweise bekommen, wie unauffällig wir gerade sind.



Auf dem **Innenhof der Vulkanfestung** werden die Soldaten der Inquisition ausgebildet. Auch der namenlose Held kann hier neue Kampfmanöver lernen.

Wenn etwa jemand »Da war doch was!« ruft, wird es in jedem Fall Zeit für ein neues Versteck. Bleibt abzuwarten, ob und wie gut das tatsächlich funktioniert.

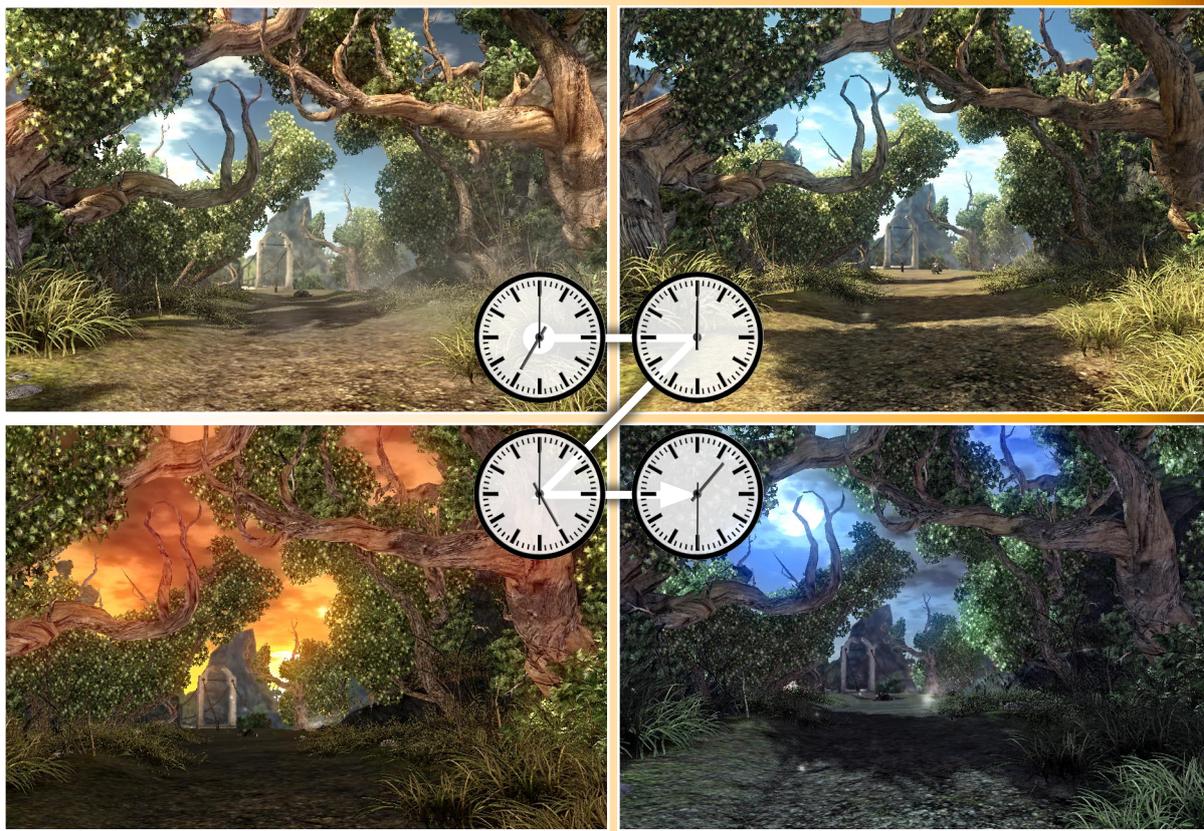
Wem wir uns anschließen, werden wir laut Rosenkranz schon in den ersten Spielstunden entscheiden müssen. So will Piranha Bytes sicherstellen, dass **Risen** einen hohen Wiederspielwert hat. Wir gehen deshalb auch von mindestens zwei unterschiedlichen Enden aus. Mindestens, weil es selbst innerhalb der Fraktionen höchst unterschiedliche Interessen gibt. Deshalb werden wir in beiden Hauptquartieren auch dann noch Ausrüstung und Aufträge bekommen, wenn wir der jeweiligen Gegenpartei angehören. So leben in der Vulkanfeste nicht nur Soldaten der Inquisition, sondern auch die Vertreter des Kle-

rus. Diese Priester kennen sich bestens in der Kunst der Magie aus und verfolgen bei den Ausgrabungen ihre ganz eigenen Ziele.

Priester zaubern

Logisch: Wo es Magier gibt, muss es auch Zaubersprüche geben. Zu sehen bekommen wir noch keine, die Pläne klingen aber viel versprechend. So sollen Verwandlungssprüche deutlich wichtiger werden als in **Gothic 3** und stellenweise sogar handlungsrelevant sein. Wie das genau funktionieren wird, möchte Piranha Bytes vorerst noch geheim halten. Also setzen wir ein paar Puzzleteile aus der bisherigen Präsentation zusammen: Wir haben von einer riesigen Schlucht gehört, die es zu überwinden gilt. Und wir haben im Sumpf riesige Libellen gesehen. Gut möglich also, dass man

Ein Tag in Risen



die Schlucht in fliegender Form überqueren muss. Kai Rosenkranz kann sich ein Lächeln nicht verkneifen, möchte unsere Theorie aber weder bestätigen noch dementieren – so falsch scheinen wir also nicht zu liegen.

Fest steht im jeden Fall, dass wir **Risen** auch als reinrassiger Magier bewältigen können. Entsprechend gibt es nicht nur Verwandlungssprüche, sondern auch klassische Kampfzauber wie den guten alten Feuerball. Doch nicht immer führt solch explosive Gewalt zum Ziel, deshalb sollen wir viele Zaubersprüche auch taktisch einsetzen können. Als Beispiel nennt Kai Rosenkranz einen Lachzauber. Das ideale Gegenmittel, falls wir mal jemanden mächtig verärgert haben. Alternativ können wir aber auch einem Wachposten einen mordsmäßigen Lachanfall verpassen und die Ablenkung nutzen, um unbemerkt vorbeizuschlüpfen.

Höhlen klingen

Egal ob Inquisitor oder Bandit, ob Kämpfer oder Magier: Früher oder später werden wir die Tempelruinen untersuchen müssen, um dem Geheimnis von **Risen** auf die

Spur zu kommen. Und es wird einiges zu untersuchen geben: Rund 40 Prozent der Spielzeit werden wir unter Tage verbringen. Konsequenterweise steckt Piranha Bytes genauso viel Detailverliebtheit in die Dungeons wie in die Oberwelt. Auch hier wird alles bis zur letzten Höhlenecke von Hand modelliert. Neben Echtzeit-Schatten und einem aufwändigen Beleuchtungs-System soll vor allem die dynamisch berechnete Akustik für Gruselstimmung sorgen. Einerseits saugen die Ruinen den Klang der Umwelt auf, andererseits pfeift immer wieder schaurig der Wind durch die Trümmer, weil durch die vulkanische Hitze physikalisch korrekt ein Kamineffekt entsteht.

Auch spielerisch versprechen die Entwickler einige ungewöhnliche Dungeon-Erlebnisse: Fallen und Rätsel sollen dabei ebenso zum Programm gehören wie besonders gruselige Monster. »Mit gutem Gehör und scharfen Krallen«, so Rosenkranz. Außerdem werden wir uns auch unter Tage verwandeln müssen, um bestimmte Bereiche erforschen zu können – vielleicht mit einem Maulwurf-Spruch? Wir werden sehen.

Entwickler versprechen

Wir haben während unserer weltexklusiven Präsentation viel von **Risen** gesehen, aber noch längst nicht alles. Vor allem beim Kampfsystem bleiben noch viele Fragezeichen. Dennoch: **Risen** befindet sich schon jetzt in einem besseren Zustand als **Gothic 3** wenige Wochen vor der Veröffentlichung. Sowohl Piranha Bytes als auch Publisher Deep Silver haben uns gegenüber bestätigt, dass man das Abenteuer bereits komplett durchspielen kann. Zwei Testteams unterstützen die Entwickler aktuell bei der Qualitätssi-

cherung. Ein drittes soll hinzukommen, sobald die Sprachausgabe integriert wurde.

Ob diese Maßnahmen ein Bug-Desaster wie **Gothic 3** verhindern, bleibt dennoch abzuwarten. Es ist aber ein gutes Zeichen, dass Deep Silver bislang noch kein genaues Veröffentlichungsdatum nennen will. Piranha Bytes soll genau so viel Entwicklungszeit bekommen, bis **Risen** wirklich fertig ist. Nach allem, was wir gesehen haben, rechnen wir jedoch damit, dass der namenlose Held spätestens im nächsten Herbst Schiffbruch erleidet. Und das hoffentlich nur im wörtlichen Sinn. HK

Risen

► **Angeschaut** ► **Genre** Rollenspiel ► **Termin** Ende 2009
 ► **Hersteller** Piranha Bytes / Deep Silver ► **Status** zu 60% fertig

Heiko Klinge: Ich glaube fest daran, dass Piranha Bytes mit **Risen** zurück zu alter Stärke findet. Zum einen, weil sie sich auf das verlassen, was sie können: eine lebendige Welt, viel Liebe zum Detail, massig spielerische Freiheit. Zum anderen, weil sie die Fehler von **Gothic 3** vermeiden: Das Spiel ist kompakter, die Story nicht nur umfang-, sondern auch facettenreicher. Einzig am sehr ambitionierten Kampfsystem könnte das Comeback noch scheitern.



heiko@gamstar.de