

Risen

Am zweiten Oktober soll das neue Werk der Gothic-Macher erscheinen. Als einziges Magazin weltweit haben wir die komplette Beta-Version stundenlang gespielt und festgestellt: **Risen** wird das neue Gothic – mit allen Vor- und Nachteilen.

Inhalt

Ausführliche Preview	50
Beispiel-Quest: Mord in der Vulkanfestung	50
Der Charakterbildschirm	52
Die Fraktionen	53
Der Weg durch die Unterwelt	54

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5488

Im Juni 2006 besucht Michael Graf den Entwickler Piranha Bytes in Essen, begutachtet dessen aktuelles Projekt – und macht große Augen: **Gothic 3**, das im Oktober erscheinen soll, ist immer noch kein Spiel, sondern ein Haufen Einzelteile. »Piranha Bytes hat noch knapp drei Monate Zeit, um **Gothic 3** zusammenzusetzen und zu testen«, schreibt Michael damals. »Wir hoffen, dass kein Bug oder Logikfehler durchrutscht.« Vergebens: Obwohl im Kern ein gutes Rollenspiel, geht

Gothic 3 als Inbegriff der Bug-Orge in die Spielegeschichte ein.

Im Juni 2009 besucht Michael Graf den Publisher Deep Silver in München, begutachtet das aktuelle Projekt von Piranha Bytes – und macht wieder große Augen: **Risen**, das im Oktober erscheinen soll, ist schon komplett spielbar; die Entwickler haben tatsächlich aus dem **Gothic**-Fiasko gelernt. So abenteuer Michael durch die fast fertige Betaversion, sammelt Details zum Kampf- sowie Magiesystem, löst verschlungene

Quests und erkundet erstmals die Unterwelt der Rollenspiel-Hoffnung. Was er diesmal schreibt, lesen Sie auf den nächsten Seiten. Also folgen Sie uns zu einem Ausflug in die Welt von **Risen**.

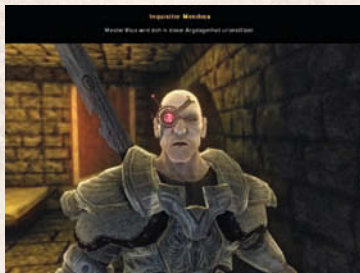
Sichtbares Erbe

Seine Verwandtschaft mit **Gothic** kann **Risen** nicht leugnen. Die Farbgebung, die Animationen, selbst das Design der Waffen und Rüstungen erinnern an die ehemalige Piranha-Serie. Gleiches gilt für den Spielbeginn, an dem

der – wie üblich – namenlose Held – wie üblich – sein Gedächtnis verliert, diesmal nach einem Schiffbruch: Wir erwachen am stürmischen Palmenstrand, umringt von Trümmern und Leichen. Die einzige andere Überlebende, Sara, begleiten wir im Tutorial durchs Dschungeldickicht. Schließlich bleibt die Gute in einem verlassenem Haus zurück; wir stapfen alleine weiter und stoßen auf den Plünderer Neil. Den bitten wir, Sara in sein Räuberlager zu bringen. Alternativ könnten

Beispiel-Quest Mord in der Vulkanfestung

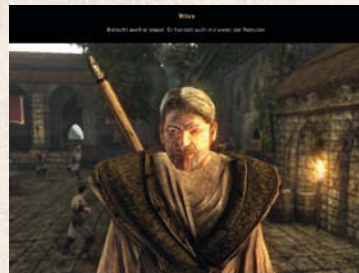
Wenn wir zu Spielbeginn in die Vulkanfestung reisen, können wir uns dort zum Rekruten der Inquisition ausbilden lassen. Nach unserer Ankunft lassen wir uns in unser Schlafgemach führen, in dem uns der Ober-Inquisitor Mendoza mit einem heiklen Auftrag erwartet.



Inquisitor Mendoza erzählt uns, dass der Rekrut Hemlar ermordet wurde. Wir sollen den Fall aufklären.



Am Tatort finden wir die Mordwaffe, ein Messer, sowie ein Paket mit Braukraut, einer Rauchdroge.



Wir berichten Meister Vitus von unserem Fund. Er rät uns, mit dem Quartiermeister Caspar zu reden.



Unser Held schnetzelt sich durch eine Gruppe **Gnome**, zwei der Wichtel hat er mit Eiseschossen eingefroren. Im Inventar rechts kramen wir nach einem Heiltrank, den wir auch auf die Schnellzugriffs-Leiste unten ziehen können.

wir sie der Inquisition übergeben, der Inselpolizei. Oder wir lassen die Allerwerteste am Strand liegen, pfeifen aufs Tutorial und erkunden einfach drauflos. Auch hier zeigt sich das **Gothic-Gen**: Viele Quests eröffnen mehrere Lösungswege samt individueller Belohnungen, spielerische Freiheit wird großgeschrieben.

Insel-Dreikampf

Damit »Freiheit« aber nicht »Herumirren« bedeutet, überreicht uns Neil eine rudimentäre Kritzelkarte. Die zeigt drei mögliche Anlaufpunkte: das Banditenlager, die Hafenstadt und die Vulkanfeste der Inquisition. Indem wir dort bestimmte Schlüsselaufträge er-

füllen, schließen wir uns später einer Partei an: den Räubern, den Inquisitoren oder den Magiern.

So meistern wir nicht nur andere Talente (dazu gleich mehr), sondern beeinflussen auch, wie die Handlung ausgeht. Falls wir mit unserer Wahl unzufrieden sind, können wir die Seite wieder wechseln. Hierzu müssen wir uns durch erledigte Missionen im Ansehen einer anderen Partei hocharbeiten, was viel Zeit kostet.

Gevierteilte Story

Die Story von **Risen** unterteilt sich in vier Kapitel, die zugehörigen Spielwelt-Abschnitte sind durch Magie-Kraftfelder getrennt. Um ins nächste Areal zu gelangen,

müssen wir zunächst im aktuellen Gebiet alle Hauptmissionen absolvieren. Zur Belohnung gibt's einen Portalstein, der die Zaubermauern auflöst. Weil der begehbare Inselbereich so nach und nach wächst, bekommen wir auch immer detailliertere Karten.

Offene und gelöste Quests listet **Risen** in einem Tagebuch auf, das alle Dialoge und erfüllten Ziele verzeichnet. Was wir im Einzelnen noch tun müssen, um Aufgaben endgültig abzuschließen, müssen wir aber selbst aus den Gesprächen herauslesen. Dafür zeigt eine Minikarte den Standort des Auftraggebers und weiterer wichtiger Personen. Zudem markiert das Tagebuch die Positionen

aller Händler und Lehrer, ein Fortschritt im Vergleich zu **Gothic 3**.

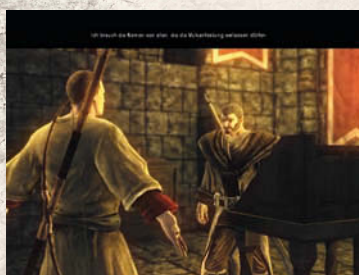
Bestien allerorten

Doch egal, welcher Fraktion wir uns anschließen und welche Aufträge wir angehen: Mörder und Monster drohen überall. Neben den üblichen Wölfen und Wildschweinen hausen auf der **Risen**-Insel auch Stachelratten, bunt gefiederte Seegeier sowie geflügelte Grabmotten, die an die **Gothic**-Blutfliegen erinnern.

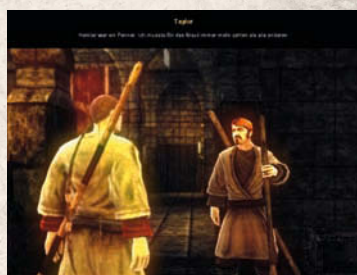
Durch Ruinen stapfen Skelettkrieger oder Gnome, mollige Schweinsnasen-Wichtel. Affenähnliche Aschebestien verteilen mächtige Prankenhiebe und bewachen besonders wertvolle



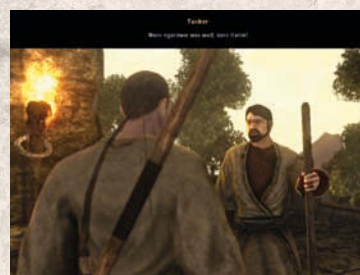
Caspar bestätigt, dass Hemlar mit Drogen gehandelt hat, die ein Partner in die Festung schmuggelt.



Beim Torwächter **Pallas** erfragen wir eine Liste aller Bewohner, die die Festung verlassen dürfen.



Wir sprechen mit den Personen auf der Liste. **Taylor** musste für die Drogen stets mehr bezahlen. Ein Motiv?



Tucker erwähnt, dass das Mordopfer mit Harlok befreundet war, dem Ex-Piraten und Koch der Festung.

Das Charaktermenü



- 1 Hier sehen Sie die **Charakterwerte**, die Sie wie die Talente bei Lehrern steigern. Das kostet Gold und Lernpunkte, Letztere verdienen Sie bei Levelaufstiegen.
- 2 An der **Anziehpuppe** rüsten Sie Ihren Recken aus. Abgesehen von Helm und Schild gibt es keine einzelnen Rüstungsteile, der Held trägt stets komplette Sets.
- 3 Hier sehen Sie die **Widerstände** des Monsterjägers, die Sie mit Rüstungen sowie mit magischem Schmuck (Ringen, Amuletten, etc.) erhöhen können.
- 4 Hier listet das Spiel die fünf **Waffentalente** auf. Je weiter Sie diese steigern, desto mehr Spezialmanöver schalten Sie frei – zum Beispiel Kombo-Ketten.
- 5 Auch die drei **Angriffs-Zauber** lassen sich in je zehn Stufen aufwerten und so immer weiter stärken.
- 6 Die **Herstellungsberufe**. Alchemisten brauen Tränke aus gesammelten Kräutern, Schmiede stellen Waffen, Rüstungen oder Schmuck her. Mittels »Erz schürfen« bauen Sie Gesteinsadern ab, »Tiere ausweiden« bringt unter anderem Felle als Rohmaterial für Rüstungen.
- 7 Die **magischen Fähigkeiten**. Wer das »Siegel«-Talent beherrscht, kann Zauberrunen herstellen. Alle anderen müssen zum Hexen Einmal-Schriftrollen herstellen.
- 8 Die **Diebestalente**. Beim Schlösserknacken müssen Sie ein Minispiel lösen; beim Taschendiebstahl lenken Sie Ihr Gegenüber im Gespräch ab, um ihm einen Gegenstand zu entwenden. Akrobatik verringert den Schaden bei Stürzen, mittels Schleichen umgehen Sie Gegner.
- 9 Hier verwalten Sie das **Inventar** und weisen der Schnellzugriffs-Leiste unten Gegenstände zu.

Schätze. Weil die **Gothic**-Orks nicht mehr mitspielen, hat Piranha Bytes andere humanoide Rassen entworfen, darunter dicke Keulen-Oger und grünhäutige, gehörnte Gryger. Bei unserem Probespiel-Termin begegnet uns überdies ein weiteres Volk, das die Entwickler aber noch geheim halten wollen. Sagen wir einfach: Auf der Insel leben gefährliche Gegner. Und darunter auch.

Stufenweise kämpfen

Und was macht man mit Gegnern? Natürlich draufhauen! Hier kommt das neue Kampfsystem zum Tragen. Obwohl, so neu ist es gar nicht, für **Risen** hat Piranha Bytes lediglich die **Gothic**-Gemetzel überarbeitet. Im Nahkampf schla-

gen wir mit Linksklicks zu, mit der rechten Maustaste wehren wir Angriffe ab – entweder mit der Waffe oder mit einem Schild. Beim Blocken wenden wir uns automatisch dem nächsten Feind zu, was das Zielen erleichtert.

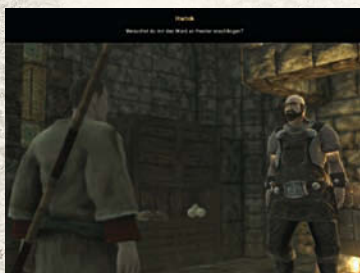
Je nachdem, welche Richtungstaste wir beim Angriff drücken, führt unser Held andere Manöver aus, etwa Seitwärts-Schwünge. Die müssen wir ihm aber erst beibringen, indem wir das jeweilige Waffentalent pauken. Wenn wir etwa den Schwertkampf auf Stufe zwei steigern, können wir mit Konterparaden Blockaden unterbrechen. So bringen wir unseren Rivalen aus dem Gleichgewicht.

Seitwärts-Schläge lernen wir auf der dritten Stufe, ab der fünf-

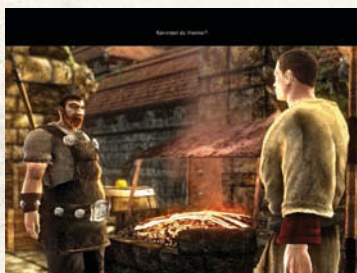
ten dürfen wir mehrere Schläge zur Kombo verketteten: Wenn wir mit dem richtigen Timing klicken, zersäbelt unser Held zum Abschluss der Schlagfolge alle nahen Angreifer mit einem Rundum-Wirbelhieb. Mit Level sieben laden wir bei gedrückter Maustaste vernichtende Überkopfschläge auf. Zweihand-Schwerter führen wir ab Level neun in einer Hand, sodass wir zusätzlich ein Schild tragen können. Und auf der Höchststufe zehn lassen sich schließlich sogar beliebig viele Attacken zur schier endlosen Kombo-Kette aneinander reihen. Allerdings nur, bis unser Kontrahent dazwischen haut. Denn während der Schlagfolge können wir keine Attacken abwehren.

Taktik gegen Tier

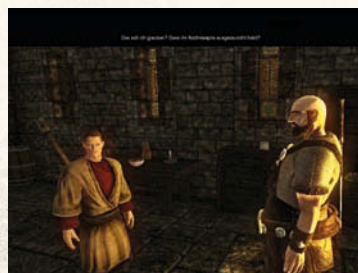
Die Manöver sind nicht nur Stafage, denn die Kämpfe spielen sich intelligenter als die konfuse Klickorgien von **Gothic 3**. Gefechte gegen Wildtiere wie Wölfe und Stachelratten erfordern freilich kaum taktisches Genie, wir müssen nur abwechselnd Bisse abblocken und zuhauen. Gnom-Häuptlinge fechten schon herausfordernder und parieren Schläge mit ihren Sichelschwertern. Noch kniffliger wird's, wenn wir gegen Oger oder Aschebestien antreten. Deren Keulen- beziehungsweise Prankenhiebe lassen sich nicht blocken, wir müssen ausweichen. Hierzu hämmern wir zweimal auf eine Richtungstaste, um nach vorne oder zur Seite zu hüpfen.



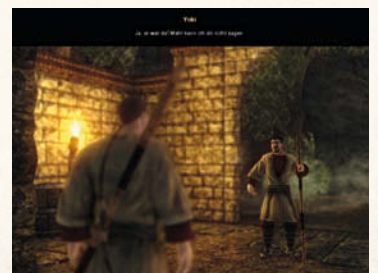
Harlok will nicht mit uns sprechen und wirft uns raus. Mindestens stauben wir eine Schlüssel Eintopf ab.



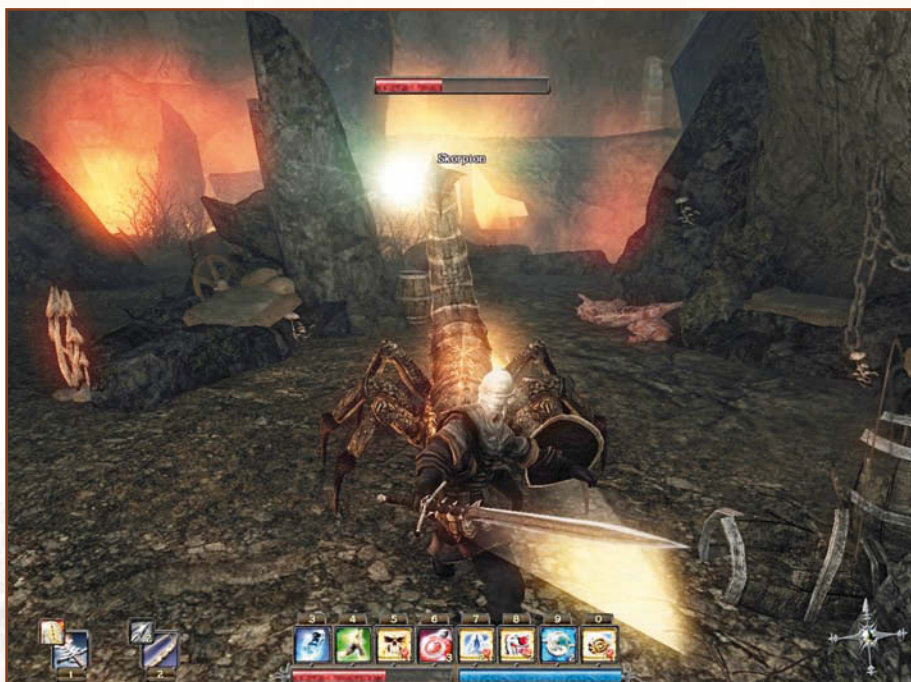
Wir zeigen die Mordwaffe dem Schmied **Karlsen**. Der stellt fest, dass das Messer aus Harloks Küche stammt.



Damit konfrontiert gibt **Harlok** nach und erzählt, dass Hemlar seinen Partner auf dem Friedhof getroffen hat.



Der Friedhofswächter **Yoki** verrät uns gegen unsere Portion Eintopf, dass er Taylor gesehen hat.



In einer Vulkanhöhle stößt der Held auf einen **Riesenskorpion**. Doch der ist noch eines der harmloseren Wesen hier unten.

Timing gegen Mensch

Als Königsdisziplin erweisen sich Duelle gegen menschliche Rivalen. An deren Kampfhaltung erkennen wir bereits vorab, wie gefährlich sie sind: Anfänger recken ihre Klinge krampfhaft vor, Meister lassen sie lässig schweifen. Je nach Können greifen die Feinde auf dieselben Feinheiten zurück wie wir; unter anderem parieren sie Hiebe oder weichen aus.

Also müssen wir unsere Abwehr- und Angriffsmanöver gut

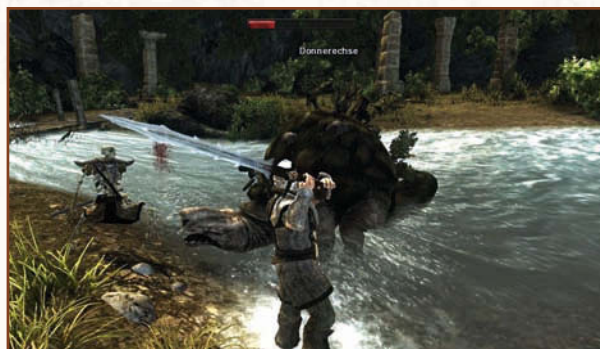
timen. Zum Beispiel hauen wir mit einer Konterparade das Schwert des Rivalen zur Seite, um gleich darauf unsere Klinge in seine Rippen zu jagen. Oder wir versuchen durch Seitwärts-Sprünge, in seinen Rücken zu gelangen. In der Betaversion fallen die Kämpfe jedoch bereits zu Spielbeginn ausgesprochen schwierig aus, weil die Gegner viel Schaden schlucken. Dafür hängen die Feinde wegen eines KI-Fehlers manchmal in Ecken fest und weh-

ren keine Attacken mehr ab. Hier wird Piranha Bytes noch nachbessern, schließlich ist ja, anders als bei **Gothic 3**, noch viel Zeit bis zum Verkaufsstart.

Maximal zaubern

Um eine Waffengattung zu meistern, müssen wir uns einer Fraktion anschließen. Zum Beispiel dürfen nur Rekruten der Inquisition ihr Kampfstab-Talent auf den Maximallevel steigern. Falls wir lieber hexen, sollten wir logischerweise den Magiern beitreten. Denn die lehren drei Angriffssprüche, die sich ebenfalls in zehn Stufen aufwerten lassen: Feuer-, Eis- und Magiegeschosse. Bevor wir allerdings die Elemente entfesseln können, müssen wir erst eine Quest absolvieren, um einen Fokuskristall zu finden.

Neben den Elementar-Attacken gibt's noch weitere Hexereien: Unter anderem können wir Skelettkrieger beschwören, unser Lauftempo und unsere Schlagkraft



Gemeinsam mit einem beschworenen Skelett (links) bekämpfen wir eine **Donnerechse**.

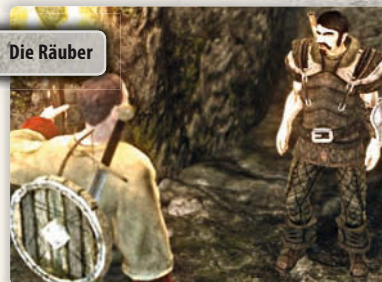
Die Fraktionen

Die Inquisition



Die Ordnungshüter halten die Insel besetzt und regieren mit eiserner Faust. Ihr wahres Interesse gilt jedoch den geheimnisvollen Ruinen, die überall aus dem Boden sprießen.

Die Räuber



Die gesetzslosen Banditen unter ihrem ehrenwerten Anführer Don Esteban sind die natürlichen Gegenspieler der steifen Inquisition. Sie wollen die besetzte Insel befreien.

Die Magier

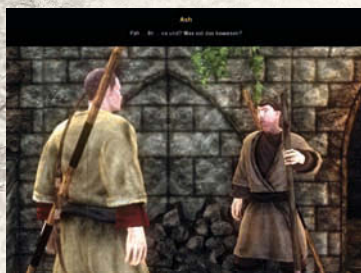


Die Mitglieder des Zaubrerordens haben ein Zweckbündnis mit den Inquisitoren geschlossen, verfolgen jedoch eigene Ziele, die ebenfalls mit den Ruinen zu tun haben.

steigern oder uns an bestimmte Orte teleportieren. Um Zauber beliebig oft einsetzen zu können (abgesehen von den Mana-Kosten), stellen wir Runen her. Logischerweise ist die Kunst des Runenbastelns der Magierklasse vorbehalten. Anhänger der Banditen und der Inquisition sind zum He-



Taylor gibt zu, dass er Hemlar gefolgt ist. Er glaubt, dass der Novize Ash der Partner des Opfers war.



Wir stellen **Ash** zur Rede, doch der leugnet, etwas mit dem Mord zu tun zu haben. Also drohen wir ihm.



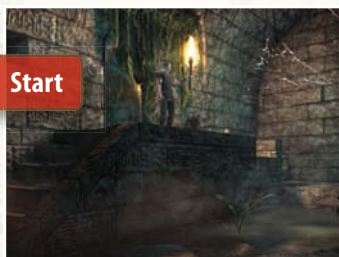
Ash reagiert allergisch auf die Drohung und greift an. Wir gewinnen das **Duell** mit dem Stabkämpfer.



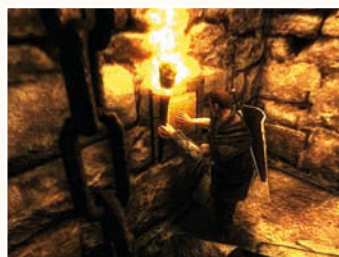
Ash gesteht und schlägt einen Plan vor: Um den Mörder anzulocken, sollen wir mit **Drogen handeln**.

Der Weg durch die Unterwelt

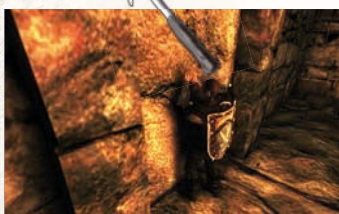
Start



Am Höhleneingang entzünden wir eine **Fackel**, alternativ sprechen wir einen Lichtzauber.



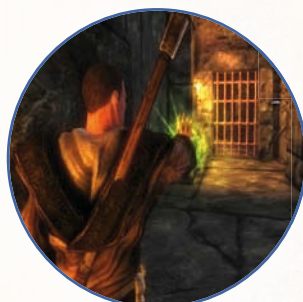
Um Fallen zu entschärfen und Geheimgtüren zu öffnen, drücken wir **Schalter** und ziehen an **Hebeln** – oder an verdächtigen **Eisenringen**.



Im Fackelschein stöbern wir eine **rissige Wand** auf, durch die wir mit der Spitzhacke brechen.



Außerdem müssen wir aufpassen, nicht in eine der **Stachelfallen** zu tappen.

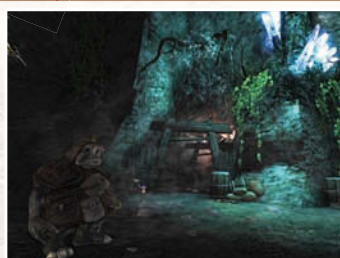


Zu weit entfernte Hebel legen wir aus der Distanz mit dem Zauberspruch »**Telekinese**« um.

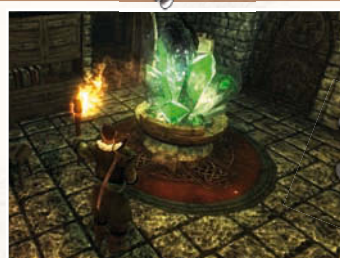


Alternativ verwandeln wir uns in eine **Nautilus-Schnecke**, um durch enge Gänge zu kriechen.

Legende



Je tiefer wir vordringen, desto gefährlicher werden die Gegner. **Gnome** sind da nur der Anfang.



Zaubern klappt aber nur, wenn keiner dieser **Anti-Magie-Kristalle** in der Nähe steht.



Wenn wir weiter ins Erdinnere hinab steigen, stoßen wir auf brodelnde **Lavaflüsse**.

xen auf Einmal-Spruchrollen angewiesen. Die bekommen wir als Quest-Belohnung und als Beute von Gegnern. Oder wir fertigen sie selbst an, das zugehörige Talent und die richtigen Zutaten vorausgesetzt. Nur die drei Angriffsauber lassen sich nicht auf Papier bannen.

Universelle Magie

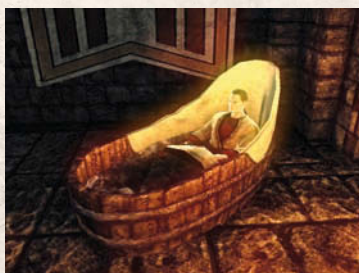
Besonders wichtig sind die Zauber in den Unterwelten von **Risen**. Zum Beispiel schweben wir dank des Spruchs »**Levitation**« wohlbehalten über Lavaströme und Speerfallen. Dabei müssen wir einen Energiebalken im Auge be-

halten. Wenn der leer ist, stürzen wir ab. Um durch enge Geheimgänge zu kriechen, verwandeln wir uns mit dem »**Nautilus**«-Spruch in eine Krabbelschnecke. Oder wir drücken mittels »**Telekinese**« anderweitig unzugängliche Schalter, um Türen zu öffnen.

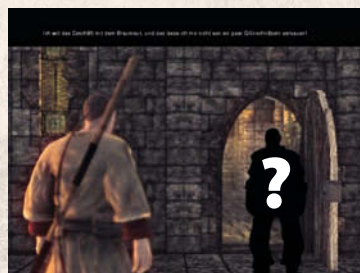
Falls wir keine Zaubertricks beherrschen – oder ein grüner Kristall in der Nähe steht, der Magie blockiert – greifen wir auf konventionelle Methoden zurück. Zum Beispiel überspringen wir Speergruben, suchen Geheimgtüren, brechen mit der Spitzhacke



Also verkaufen wir Braukraut an Rekruten. **Taylor** können wir mehr dafür abknöpfen, um ihn zu ärgern.



Nachdem wir zehn Braukraut-Stängel verkauft haben, nehmen wir ein **Bad** und warten ab, was passiert.



Schließlich taucht der **Mörder** auf: Er will die Drogen-geschäfte an sich reißen. Wer's war, verraten wir nicht.



In einer Quest hätten wir den Täter vorher **meucheln** können. Dann wäre uns der Fall entzogen worden.



Schließlich heben wir den **Schatz**! Da soll keiner sagen, ein Ausflug unter Tage lohne sich nicht.



Das Monster hat eine Kiste bewacht! Wir öffnen die Kiste mit dem **Schlösserknack**-Minispiel.



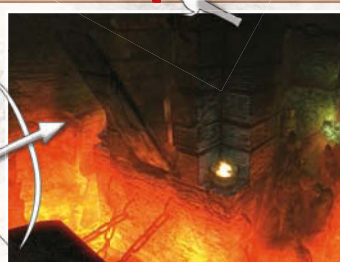
Alternativ schweben wir einfach mit dem Zauber »**Levitation**« über den Abgrund.



Auf der anderen Seite stellt sich uns eine **Aschebestie** in den Weg. Da hilft nur draufhauen.



Dabei tut sich ein **Abgrund** auf, den wir auf normalem Wege nicht überwinden können.



Also lassen wir eine **Zugbrücke** herab, indem wir mit dem Bogen auf eine Seilwinde schießen.

durch rissige Mauern oder schießen mit dem Bogen auf Seilwinden, um Zugbrücken zu senken.

Höhlen von Hand

Unter Tage wartet also spielerische Abwechslung, und auch das Design der handgebauten

Unterwelten kann sich sehen lassen. Zum Beispiel kämpfen wir uns zunächst durch eine Vorhöhle voller Leuchtkristalle und Panzergrielen (Heuschrecken-Monster) und steigen danach ins Erdinnere hinab, wo uralte Ruinen aus kochenden Magmaseen ragen.



Nachdem wir den Übeltäter besiegt haben, willigt er ein, sich einem **Gerichtsverfahren** zu stellen.



Meister Vitus gibt uns die Belohnung: einen Trank, der unsere Stärke oder unseren Manavorrat erhöht.



Das **Quest-Tagebuch** verzeichnet neben der Position von Auftraggebern auch Händler und Lehrer.

Entdecken und basteln

Auch die restliche **Risen**-Welt wirkt in sich glaubwürdig. Denn jeder Bewohner folgt einem Tagesablauf, wir haben sogar Hühner beobachtet, die sich am Lagerfeuer schlafen legen. Auch die Schauplätze hat Piranha Bytes liebevoll gestaltet. Durch die Vulkanfestung etwa schlängeln sich Geheimgänge, die in den Weinkeller oder einen Übungskerker für Magier führen. Nach alter **Gothic**-Tradition gibt's zudem überall etwas zu entdecken. Als wir etwa aus Jux auf die Dächer der Festung klettern, finden wir sogar dort einen versteckten Schatz.

Besonders edle Fundstücke lagern in Kisten. Deren Schlösser können wir nur knacken, wenn wir das entsprechende Talent beherrschen. So lösen wir ein Minispiel: Wir müssen die linke und die rechte Richtungstaste in der richtigen Reihenfolge drücken, jeder Fehlversuch kostet einen Dietrich. Die Schatzsuche lohnt sich, weil wir dabei wertvolle Beute wie Juwelen finden können. Wenn wir fit in Schmiedekunst sind, basteln wir daraus magische Ringe und Amulette. Außerdem dürfen wir Waffen sowie Rüstungen hämmern, für die wir mit der

Fähigkeit »Erz schürfen« Rohmaterial abbauen. Und dank der Alchemie brauen wir Tränke aus gesammelten Kräutern.

Als sich unsere Probepartie dem Ende nähert, wollen wir uns gar nicht mehr vom Monitor lösen. **Risen** macht schon einen überraschend fertigen Eindruck – und großen Spaß. Klar, noch wackelt die Balance, noch sind Bogenschüsse zu wirkungsvoll und menschliche Gegner zu stark. Optisch erreicht das Rollenspiel längst nicht den Detailreichtum etwa eines **Crysis**, die Animationen wirken oft noch hölzern, und manche Charaktermodelle wiederholen sich ständig.

Doch dafür atmet **Risen** schon jetzt die Stärken der **Gothic**-Serie aus jeder Pixel-Pore: die lebendige Spielwelt, die flotten Kämpfe, die Quests mit mehreren Lösungswegen, die Fraktionswahl – man merkt, dass sich die Entwickler diesmal nicht verzetteln, sondern auf das konzentrieren, was sie können. Nun haben sie noch knapp drei Monate Zeit, **Risen** zu testen und zu polieren. Wir hoffen, dass kein Bug oder Logikfehler durchrutscht – und diesmal stehen die Zeichen gut, dass sich dieser Wunsch erfüllt. **GR**

Risen

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Oktober 2009**
► Hersteller **Piranha Bytes / Deep Silver** ► Status zu **90% fertig**

Michael Graf: Ich weiß, die Floskel klingt abgedroschen, aber sie stimmt einfach: **Risen** ist das Spiel, das **Gothic 3** hätte sein sollen. Nämlich ein spielerisch und grafisch aufpoliertes **Gothic 2** mit etwas mehr Bedienkomfort, netten Höhlenrätseln, taktischeren Kämpfen sowie einer faszinierenden Welt, die zum Erkunden und Abenteuern einlädt. Und mehr will ich doch überhaupt nicht.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut