

Risen

Der erste, inoffizielle Nachfolger der Gothic-Serie ist da. Die Gothic-Macher Piranha Bytes besinnen sich auf alte Tugenden und präsentieren mit Risen genau das Rollenspiel, mit dem man rechnen durfte: sehr altmodisch, sehr deutsch, sehr gut.

Facts

- ▶ 4 Kapitel
- ▶ 3 Fraktionen
- ▶ 3 Hauptorte
- ▶ 18 Talente
- ▶ 5 Waffenarten
- ▶ 3 Kampfzauber
- ▶ 18 Hilfszauber
- ▶ 18 Monstertypen
- ▶ 16 Pflanzenarten
- ▶ 50 freischaltbare Erfolge

Inhalt

Testbericht	30
Bugs in Risen	32
Technik-Check	34
Streitgespräch	35

DVD

- Top-Spiel-Videos:
 - Das Spiel
 - Die Welt
 - Aktivitäten
 - Fazit
 - Technik-Check
 - Wertungs-konferenz

GameStar.de

- Screenshots & Infos
- ▶ Quicklink: 5488



Kopierschutz: Tages

Risen setzt den Kopierschutz **Tages** ein, der die Installation eines Treibers voraussetzt. Dieser Treiber wird automatisch mit dem Spiel auf Ihr System kopiert. Beim Spielstart von Risen muss die Original-DVD im Laufwerk liegen. Darüber hinaus erfordert Risen keine weitere Maßnahme, keine Online-Aktivierung, keine Registrierung oder Kontobindung. Risen setzt Nvidias PhysX-Schnittstelle für die Physikberechnung ein und installiert automatisch die dafür nötigen Treiber, sofern sie sich nicht schon auf Ihrem System befinden.

Ab 12 Jahren

Risen wurde von der USK **ab 12 Jahren** freigegeben. Tatsächlich fließt im Spiel nur wenig Blut, und es gibt weder drastische Darstellung von Gewalt noch Schockeffekte. Falls Sie Ihre Kinder Risen spielen lassen wollen, sollten Sie sich aber darüber im Klaren sein, dass in Risen kräftig und explizit geflucht wird und Ihre Kinder im Spiel mit großen Schwertern auf virtuelle Menschen und Tiere einhacken.



Gemeinsam mit unserem Begleiter Rupert kämpfen wir uns durch eine Ruine voller **Gnome**. In manchen Quests haben Sie die Option, einen Mitstreiter anzuheuern, der eigenständig handelt und sterben kann.



Beim **Bogenschießen** zoomt die Ansicht näher ans Ziel heran – in diesem Fall an einen Echsenkrieger, der dem Inquisitor Mendoza auf die Pelle rückt. Wir begleiten ihn auf einer Mission in den Untergrund.

Im Mai 2007 steht das deutsche Entwicklerteam Piranha Bytes vor einer großen Entscheidung. Sieben Monate zuvor hatte Piranha sich mit dem Rollenspiel **Gothic 3** überhoben, das zu ambitioniert geplant, zu komplex und zu groß geworden war und mit so vielen technischen und inhaltlichen Macken auf den Markt kam, dass selbst duldsame Fans den Kopf schüttelten. In der Folge hatten sich Piranha Bytes und ihr österreichischer Publisher Jowood in der Schuldfrage überworfen und waren auseinandergeschieden. Piranha Bytes fand in der Münchener Firma Koch Media einen neuen Geldgeber. Die Rechte an der **Gothic**-Serie blieben bei Jowood. Im Mai 2007 steht Piranha Bytes nun vor der Gelegenheit, ganz neu anzufangen: ein neues

Spiel zu machen, ein neues Szenario zu erfinden, neue Ideen, neue Welten, neue Mechanismen.

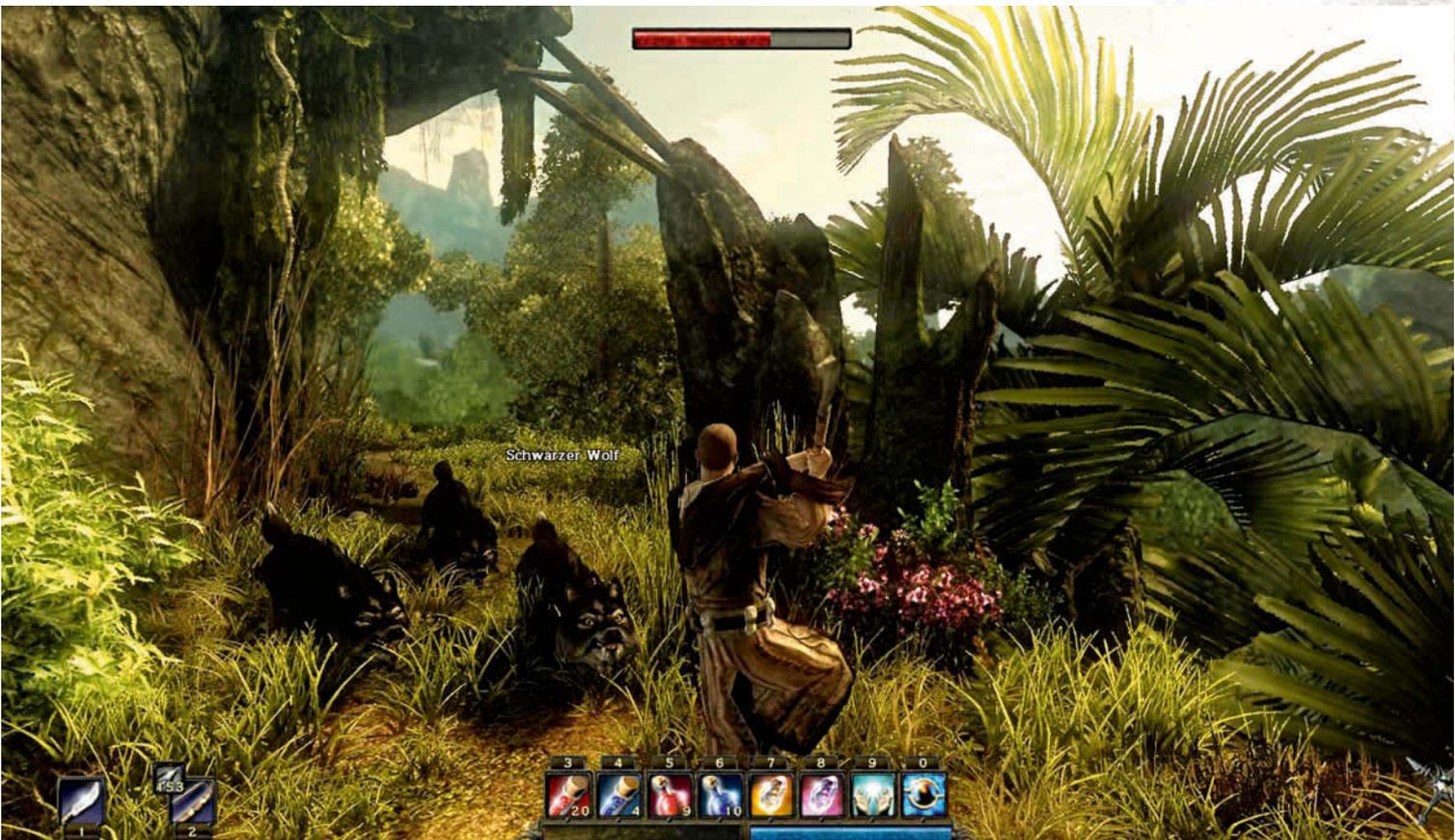
Piranha Bytes entscheidet sich dagegen. Das Spiel, an dem sie die Arbeit aufnehmen, ist **Gothic**. Es heißt nur anders. Nämlich **Risen**. Um das zu verstehen, muss man zwei Dinge bedenken: Piranha Bytes ist ein One-Project-Studio, sie haben nie etwas anderes gemacht als **Gothic**; wenn man böse wäre, würde man sagen: Sie können nichts anderes. Tatsächlich aber passt dieses Spiel zum Team und umgekehrt, die **Gothic**-Serie ist ein Liebeskind. Das gibt man nicht leichtfertig auf. Und die Grundlagen, die Technologie und das »Gewusst wie« sind vorhanden, schließlich hat man schon dreimal üben dürfen. Dazu kommt, dass Piranha Bytes eine

so treue und gleichzeitig große Fanggemeinde hat wie wohl kein zweites deutsches Studio. Diese Spieler verehren **Gothic**. Und letztlich liegt Piranha Bytes wohl auch einiges daran, die Scharte von **Gothic 3** auszuwetzen und diesmal zu beweisen, dass man nach drei Anläufen ein Rollenspiel erstellen kann, das von Anfang an fehlerlos funktioniert. Man sollte diese Beweggründe kennen, wenn man in die Welt von **Risen** eintaucht, denn dort stellt man sehr schnell fest: **Risen** ist kein inoffizielles **Gothic 4**. **Risen** ist die Rückkehr von **Gothic 2**.

Wo ist Xardas?

Der Mann, der zu Spielbeginn auf einer unbekanntenen Insel angeschwemmt wird, trägt keinen Namen. In der Folge wird er eine

große, raue Fantasy-Welt erforschen, sich einer von drei Fraktionen anschließen, eine Hafenstadt besuchen und einen geheimnisvollen Magier suchen, für den er daraufhin arbeitet, ohne recht zu wissen, warum. Wer mit der **Gothic**-Serie vertraut ist, kennt dies alles. Aus Xardas ist lediglich der Inquisitor Mendoza und aus Khorinis schlicht die Hafenstadt geworden; auch das neue Land, das genauso gut Myrtana sein könnte, bleibt diesmal namenlos. Angenehm an dieser Ähnlichkeit ist nicht nur die Vertrautheit, die sich bei **Gothic**-Kennern sofort einstellt und die Einstiegsschwelle erheblich senkt. Vor allem ist alles, was in **Gothic** gut war, auch bei **Risen** gut. Und, das darf man vorwegnehmen: Auch manches von dem, was an



Auf einem **Dschungelpfad** lauert uns ein Rudel äußerst aggressiver Schwarzer Wölfe auf. Eine Stärke von Risen sind die sehr stimmungsvollen, abwechslungsreichen Landschaften.

Bugs in Risen

- Sie können die letzte Tür vor der für die Handlung benötigten Artefaktscheibe nicht durchqueren. Um das Problem zu umgehen, müssen Sie sich (per Schriftrolle) in einen Nautilus verwandeln. Nur in Form der kleinen Schnecke können Sie weiter. Der Redaktion bleibt unklar, ob es sich dabei um einen Bug oder ein Rätsel handelt. Klare Hinweise darauf gibt es im Spiel jedenfalls nicht, was zumindest schlechtes Rätsel-Design ist.
- Gleich hinter dem Eingang zum Versteck des Gyrgers gibt es ein unsichtbares Loch im Boden, das gern Gegner verschluckt.
- In Gefechten mit Gruppen von Monstern fechten weiter entfernte Feinde gelegentlich in die falsche Richtung ins Leere, was amüsant anzusehen ist. Sobald man ihnen nahe kommt, erkennen sie den Helden und greifen korrekt an.
- Hafenstadt: Beim Verlassen von Nelsons Schlafgemach im ersten Obergeschoss stehen Sie aufgrund eines Programmfehlers plötzlich auf dem Dach des Gebäudes.
- Wechselt man von der Armbrust zum Schwert, zoomt die Kamera häufig nicht in ihre ursprüngliche Position zurück.
- Gelegentlich reagieren Ghule nicht auf Pfeilbeschuss.
- Der Bauer Ruben läuft bei seiner Tour um den Hof über das Dach.
- Charaktere verschwinden hin und wieder in Bäumen oder Felsen.
- In seltenen Fällen wählt die Kamera bei Dialogen eine ungünstige Perspektive, sodass keiner der Sprecher zu sehen ist.

Gothic kantig und unausgegoren war, funktioniert in **Risen** nun prächtig, allem voran das Kampfsystem. Der Kern der **Gothic**-Faszination war aber schon immer die Spielwelt. Die gelingt Piranha Bytes wieder hervorragend.

Wo geht's da hin?

Seit jeher baut Piranha Bytes seine Spielwelten mit Sorgfalt von Hand, und welche Meisterschaft das Team mittlerweile darin entwickelt hat, lässt sich an **Risen** ablesen. Aus dem übergroßen **Gothic 3** mit seiner mitunter öden Weite hat Piranha die Lehre gezogen, die Welt lieber wieder auf die (immer noch großen!) Maße von **Gothic 2** zu reduzieren, auf Schnee und Wüste zu verzichten und die bergig-grüne Vulkaninsel dafür so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. So modellieren die Weltenbauer für **Risen** eine ver-

schachtelte Landschaft, in der Sümpfe, Wälder, Steppen und Bergland, Tropenstrände und Flussauen so fließend ineinander übergehen, dass man um jede Ecke auf neue Überraschungen stößt. Vom Rand eines Stausees schweift der Blick über einen Sumpfkessel. An der Küste führt ein Klippenpfad in einen Palmenwald, durch den sich ein gleißender Bach in Richtung Meer schlängelt. Von einer Hochsteppe aus öffnet sich ein Tal, in dem eine Hängebrücke in die Gischt eines Wasserfalls getaucht ist. In der Ferne ragen die Zinnen einer Turmuine auf. Nicht weit entfernt verengt sich der Fels und mündet in eine gähnende Öffnung, eine Treppe führt hinab in die Finsternis. Dem Strand vorgelagert liegen Inseln, irgendwie muss man da hinkommen. Jeder sichtbare Ort, jede Ruine in der Ferne existiert in

Neues altes Gothic

Daniel Matschijewsky: Piranha Bytes' neues Rollenspiel fühlt sich bis in den letzten Pixel an wie **Gothic 2**, der Klassiker von 2002. Das hat Vor- und Nachteile. Insbesondere bei so mancher Komfortmacke sowie der trockenen Erzählweise merkt man **Risen** sein »Alter« an. In der stimmigen Welt, die an jeder Ecke zum Erkunden einlädt, verliere ich mich aber ebenso schnell wie beim sieben Jahre alten Vorbild. Mag sein, dass **Risen** altbacken daherkommt. Bei diesem Spiel ist mir das wohlige Gefühl der Nostalgie aber wichtiger als erzwungene Innovation. Genau das ist Piranha Bytes hervorragend gelungen – **Risen** ist so, wie **Gothic** immer hätte sein sollen.



danielm@gamestar.de



Viele der Quests in **Risen** sind **Sammelaufgaben**. Hier haben wir Schwertbruchstücke zusammengetragen.



In der beschaulichen **Hafenstadt** kämpfen die Banditen und die Inquisition um die Vorherrschaft.



Der **Charakterbogen** enthält die Talente Ihres Helden (links), Rüstungswerte (rechts oben) und das Inventar (rechts unten), das sich nach Kategorien sortieren lässt – hier sind die Waffen aufgerufen.

Risen wirklich, alles lässt sich erreichen, wenn auch der Weg dorthin nicht immer offensichtlich ist. Alles geht nahtlos ineinander über, die Landschaft in die Stadt und die Stadt in die Häuser, ohne dass je ein Ladebalken erscheinen würde. Gegen die Offenheit von **Risen** wirkt **Drakensang** beengt, gegen seine fließenden Übergänge wirkt **The Witcher** zerstückelt, gegen seine vielfältige Schönheit wirken **Oblivion** steril und **Fallout 3** generisch. Selten hatte man in einem Rollenspiel – ach was, überhaupt in einem Spiel! – so das Gefühl, in einer durchgehenden, natürlichen, greifbaren Welt zu stehen. Man muss schon ein Naturmuffel sein, um in **Risen** nicht ab und zu inzuhalten und einfach nur die Aussicht zu genießen.

Was liegt denn da?

Die gelungene Gestaltung der Spielwelt ist nicht nur optischer Zuckerguss, sondern dient einer großen, freiwilligen Schnitzeljagd. Natürlich führen den namenlosen Helden Aufgaben in alle Teile der Insel, und viele Orte dienen als Schauplätze der Handlung. Aber selbst wer ohne Ziel durch die Gegend schlendert, macht an allen Ecken und Enden Entdeckungen. Das beginnt bei den überall verstreuten Pflanzen, die sich aufsammeln und weiterverarbeiten lassen, und geht weiter über versteckte Schatztruhen, alte Gräber, in Felsecken gekauerte Skelette, überfallene Wagen, Überreste von Schlachten, Goldadern im Gestein, verwitterte Ruinen, angeschwemmtes Strand-

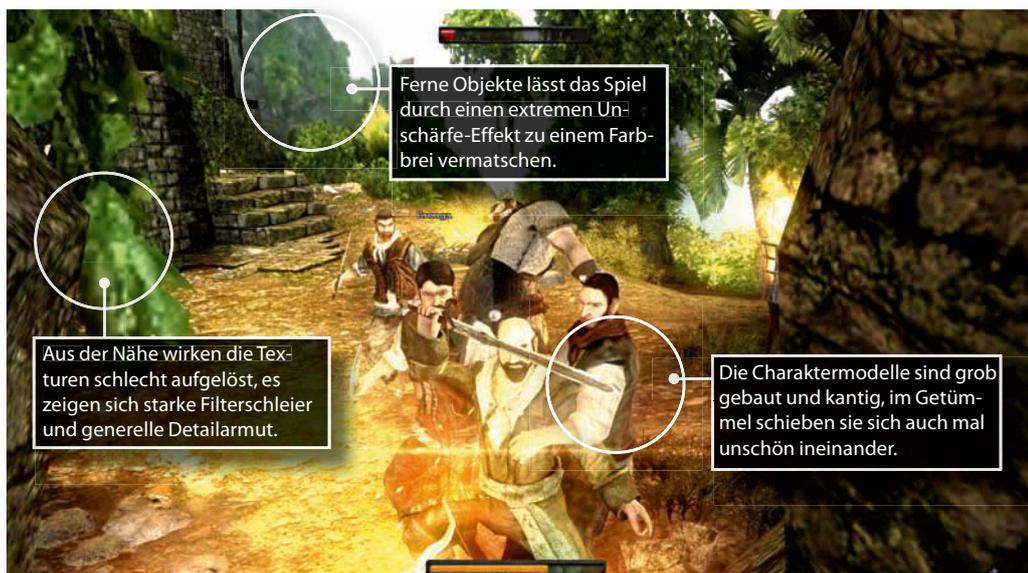
gut bis hin zu kleineren Höhlen und Kerkern. **Risen** weckt und belohnt Erkundungsdrang. Versteht sich, dass wertvolle Beutestücke oft in gefährlichen Gegenden zu finden sind, dass in Gräbern Skelette zum Leben erwachen, seltene Pflanzen ausgerechnet in Wolfswäldern oder auf Weideflächen von Donnerechsen stehen oder diebische Gnome ihre gehorteten Schätze unter Protestgeheul verteidigen. Die Tierwelt dient gleichzeitig als Regulativ, denn einerseits ist die gesamte Welt (bis auf einige Quest-Orte) von Anfang an frei zugänglich, andererseits machen beißwütige Bestien unerfahrenen Abenteurern schnell klar: In diese Gegend solltest du dich erst wagen, wenn du stärker geworden bist, stärker als ich.

Warum tut sich nichts?

Auch wenn die Kombination aus wundervoll facettenreicher Landschaft und krauchender Tierwelt lebendig klingt und es vielfach auch zu sein scheint, so hat die **Risen**-Welt doch zwei deutliche Makel: Zum einen ist sie letztendlich sehr statisch. Weder Monster noch Menschen bewegen sich in der Welt, alle bleiben an ihren eng begrenzten Ausgangspunkten (questbedingte Ortswechsel bilden die Ausnahme). Auf den Wegen begegnen einem nie Reisende, im Wald nie Jäger, verschiedene Tiere bekämpfen sich nicht untereinander. Zwar bietet die Rahmenhandlung durchaus eine Erklärung für die Isolation, aber es bleibt die Ernüchterung, dass in der Welt von **Risen** nicht sonderlich viel passiert, was nicht von einem selbst ausgeht. Keine überraschenden Zusammenstöße der Fraktionen, keine Kämpfe zwischen Menschen und Tieren, in die man eingreifen könnte. Und selbst wenn sich im Zug der Haupthandlung Konflikte ergeben, etwa wenn einer der Spielorte von einer anderen Partei überfallen wird, sieht man nicht den Tumult, sondern nur das Ergebnis. Versprengte Überlebende stehen tatenlos herum, die Gegner ebenso tatenlos eine Ecke weiter, und der einzige Kämpfende ist man selbst.

Der andere Makel betrifft die Technik, denn **Risen** ist zwar hübsch, entspricht aber grafisch nicht dem Stand von 2009. Tatsächlich hat sich im Vergleich zum drei Jahre alten **Gothic 3** wenig

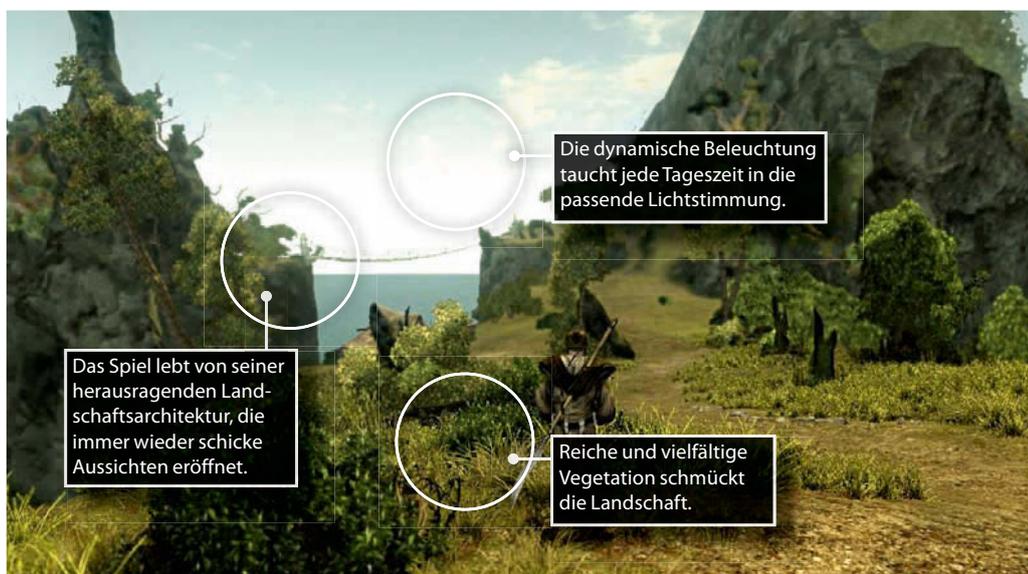
Hässliches Spiel, schönes Spiel



Ferne Objekte lässt das Spiel durch einen extremen Unschärfe-Effekt zu einem Farbbrei ver matschen.

Aus der Nähe wirken die Texturen schlecht aufgelöst, es zeigen sich starke Filterschleier und generelle Detailarmut.

Die Charaktermodelle sind grob gebaut und kantig, im Getümmel schieben sie sich auch mal unschön ineinander.



Die dynamische Beleuchtung taucht jede Tageszeit in die passende Lichtstimmung.

Das Spiel lebt von seiner herausragenden Landschaftsarchitektur, die immer wieder schicke Aussichten eröffnet.

Reiche und vielfältige Vegetation schmückt die Landschaft.

verändert. Entsprechend matschig sind viele Texturen, und es bleibt dem Speedtree-Blatt- und -Graswerk überlassen, das oft kantige Terrain zu kaschieren. Besonders enttäuschend fallen die Figuren aus, die vergleichsweise grob modelliert, schwach animiert und ohne nennenswerte Mimik gehalten sind – kein Vergleich zu **Mass Effect** oder **Fallout 3**. Wie schon in **Gothic 3** verwischt auf die Distanz ein starker Unschärfeeffekt alle Details, was unnatürlich und aufdringlich wirkt. Auch das Wetter bleibt Staffage; wenn man nicht am Rauschen hören würde, dass es regnet, wüsste man's oft nicht, denn die spärlichen Tropfen verschwinden vor dem Hintergrund.

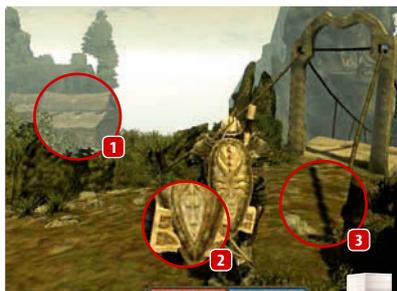
Eine Ausnahme bilden nächtliche Gewitter, bei denen zwar nicht fein gezirkelte Blitzkaskaden den schwarzen Himmel durcheilen, aber blendende Lichtschläge den nächtlichen Geschehnissen einen spektakulären Puls verpassen. Insgesamt wird der Konkurrent **Arcania** dem Anschein nach in diesem Kapitel sehr viel besser abschneiden. Trotzdem ist **Risen** alles andere als hässlich, was vor allem an der geschickten Landschaftsarchitektur, der üppigen Vegetation und dem guten Einsatz von Lichtstimmungen liegt. **Gothic**-Veteranen haben zusätzlich ein dickes Fell dadurch, dass auch **Gothic 2** technisch bereits angegraut war, als es 2002 herauskam.

Wer kann was?

Das beherrschende Element von **Risen** ist die Zahl 3. Drei Fraktionen gibt es auf der Vulkaninsel, drei Ausbildungswege kann man durchlaufen, drei Hauptorte lassen sich ansteuern. Wer annimmt, dass sich das Spiel logischerweise auf drei unterschiedliche Arten bewältigen lässt, der sollte seine Hoffnungen herunterschrauben. Denn in der Praxis schnurren die Optionen schnell zusammen. Weil die Magier gemeinsame Sache mit der Inquisition machen, verschmelzen diese beiden Fraktionen de facto zu einer einzigen und stehen vereint gegen die Banditen. Nur in zweien der Hauptorte, dem Banditenlager und der Vulkanfestung der Inqui-

TECHNIK-CHECK

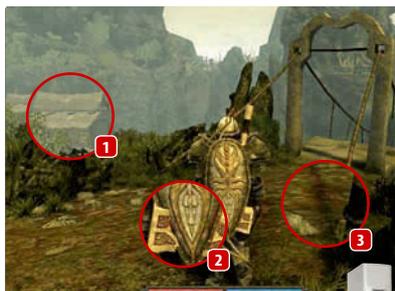
RISEN



STANDARD-PC
ATHLON 64 3500+ - 1,0 GBYTE - GEFORCE 7800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

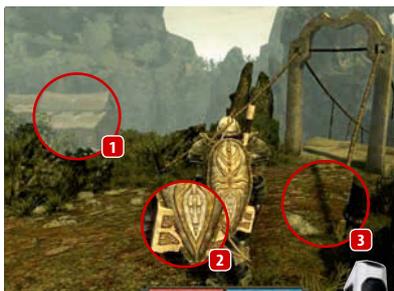
Die fehlende Weitsicht stört die Atmosphäre und die Übersichtlichkeit in minimalen Details am meisten, zudem vermatschen Texturen wie die des Schildes 2 stark. Auch die Schatten 3 sind arg eckig.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2 5000+ - 2,0 GBYTE - GEFORCE 8800 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details

Bereits in mittleren Details sind Objekte wie der Schild deutlich detaillierter 2, und Schatten haben weiche Kanten 3. Ohne die leistungsfressende Tiefenschärfe 1 erkennen Sie das Haus zudem besser.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 - 4,0 GBYTE - RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► hohe Details

Maximale Fernsicht, scharfe Texturen 2, weiche Schatten 3 und Tiefenschärfe 1 erschaffen in Risen eine wunderschöne Spielwelt – eine schnelle Grafikkarte sowie ein Doppelkern-Prozessor sind jedoch Voraussetzung.

VEGETATION IM VERGLEICH



Im linken Bild wirkt der Pflanzenwuchs von Risen noch dicht und natürlich, rechts fehlt er hingegen völlig. Zwar fressen die Vegetationsdetails bis zu 25 Prozent Leistung, doch bereits die niedrigste Stufe erhöht die Pflanzendichte enorm. Auf dem linken Bild haben wir die niedrigste Detailstufe abgebildet. Höhere Stufen wirken sich nur darauf aus, wie weit die Pflanzen zu sehen sind.

TECHNIK-TIPPS

- Eine niedrigere Auflösungsstufe bringt Ihnen bis zu 50 Prozent mehr Leistung.
- Grafikkfehler auf Geforce-6- und -7-Karten tauchen Risen in einen milchigen Schleier. Zwar können Sie das Rollenspiel auf den Grafikkarten noch immer in minimalen Details spielen, der graue Nebel vermiest aber sogar den letzten Funken Spielspaß.
- Eine Shader-3.0-Karte ist Pflicht, ohne startet das Spiel erst gar nicht.
- Kantenglättung erhöht die Grafikqualität immens und verhindert das Flimmern von Kanten und Objekten. Allerdings können Sie die Bildverbesserung nur über den Treiber erzwingen.
- Mit weniger als 2,0 GByte Arbeitsspeicher trüben üblicherweise das Spielvergnügen.

- Ohne Tiefenschärfe verschwimmen weit entfernte Gegenden nicht mehr, was die Übersicht erhöht und die Leistung um etwa 10 bis 15 Prozent steigert.
- Die Shader-Qualität hat kaum Auswirkungen auf die Leistung. In hohen Einstellungen glänzen Rüstung oder Gegenstände aber bei entsprechender Beleuchtung, in niedriger Detailstufe hingegen kaum.
- Risen profitiert kaum von Vierkern-Prozessoren, selbst die kleinsten Core-2-Modelle bieten genügend Rechenleistung für maximale Details.

Checkliste

- 2,2 GByte Speicherplatz
- 3,0 GHz Prozessor
- 2,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c



WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN IN DER ÜBERSICHT



- 1 Texturqualität: Niedrige Texturqualität verschlechtert die Bildqualität in Risen enorm, steigert aber die Leistung von Grafikkarten mit weniger als 256 MByte Speicher spürbar.
- 2 Schattendetails: Ohne Schatten legen die Bilder pro Sekunde um über 50 Prozent zu, Risen verliert aber viel Atmosphäre.
- 3 Vegetationsdetails: 25 Prozent mehr Leistung erhalten

- Sie ohne Vegetationsdetails, Risen sieht dadurch aber deutlich hässlicher aus.
- 4 Effektqualität: Beeinflusst die Grafik und Leistung kaum, lediglich einige wenige Effekte wie die Brandung des Meeres wirken in hohen Details eindrucksvoller.
- 5 Sichtweite: Mit niedriger Sichtweite gewinnen Sie 20 Prozent Leistung, viele Objekte poppen dann aber erst unmittelbar vor Ihnen auf.

SO LÄUFT RISEN AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	6800 XT
Radeon X100	X700	X800 XL	X850	X850 XT
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
			3850	4670
			3870	4850
			4870	
PROZESSOR	2			
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+
	Athlon 64 X2		3800+	4400+
	Phenom	8450	8750	9500
SPEICHER	3			
	Core 2 Duo		6400	6600
	Core 2 Quad		6600	6900
	Speicher in MB	512	768	1.024
		1.536	2.048	
		2.560	3.072	
		3.584	4.096	

LEGENDE	4			
	technisch unmöglich ruckt stark	läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details	läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details



Die **Vulkanfestung** ist das Hauptquartier der Magier und der Inquisition. Die Adepten gehen ihrem Tagwerk nach: fegen und Kisten schleppen.

sition, hat es spürbare Auswirkungen, welcher Fraktion man sich anschließt. In der Hafenstadt sind die Aufgaben dagegen weitgehend identisch. Und die drei Karrierewege – Kämpfer der Banditen, Ordenskrieger der Inquisition, Magier – grenzen an Makulatur; die Ausbildungen zum Ordenskrieger und zum Magier verlaufen komplett identisch. Tatsächlich unterscheiden sich die drei Klassen ausschließlich durch ihre jeweilige Rüstung und den Einsatz von Magie. Während Magier sowohl Kampf- als auch All-

tagsprüche beherrschen, erlernen Ordenskrieger nur die Kampfzauber, und Banditen nichts von beidem. Das ist kein Nachteil, denn die Alltagsformeln (von Licht über Telekinese bis Heilung) gibt es allesamt auch als Spruchrollen zur einmaligen Anwendung. Zwar stößt man in den Dungeons und als Teil mancher Quests ab und zu auf Stellen, wo Magie zwingend notwendig ist. Aber diese Passagen sind so selten, dass es in der Praxis keinen Unterschied macht, ob man einen Zauber vom Blatt abliest oder von

Natur aus beherrscht. Die Runen, die Magier zum Erlernen jedes einzelnen Spruchs benötigen, sind zudem so teuer, dass man sich davon genauso gut mehrere Schriftrollen anschaffen kann. Wer diese Ausgabe scheut, findet mit etwas Ausdauer im Spielverlauf auch so genügend. Im Endeffekt haben Magier vor allem gegenüber Ordenskriegern durch ihre Alltagsmagie keinen nennenswerten Vorteil. Schwerer wiegt aber, dass Ordenskrieger und Banditen umgekehrt erst recht keinen Vorteil vor Magiern

haben, denn sie lernen keinerlei exklusives Talent. Nichts hindert Sie daran, Ihren Magier zum Schwertkämpfer auszubauen; den Nachteil einer schwächeren Rüstung macht er durch Kampf- und Heilzauber wett.

Wie investieren?

Grund dafür ist das Charaktersystem von **Risen**, das den Spielern den Freiraum lässt, ihren Helden ganz nach eigenem Gusto zu entwickeln. Wie in der **Gothic**-Serie steigen durch Erfahrungsgewinn nur die Lebens- und Manapunkte automatisch. Wer andere Talente oder die Grundwerte Stärke, Geschicklichkeit, Weisheit steigern will, muss einen Trainer engagieren. Das kostet Gold (das gerade im ersten Spieldrittel knapp ist) und Lernpunkte, die es mit jedem Rangaufstieg gibt. Vor allem die Lernpunkte erweisen sich schnell als kostbare Ressource. Zwar können Sie Ihren Helden durchaus zum Allrounder ausbauen, der ein ebenso passabler Nahkämpfer wie Magier und Schütze ist. Dann müssen Sie sich aber von dem Gedanken verabschieden, jemals die höchsten Talentränge zu erreichen. Spezialisierung ist in **Risen** unverzichtbar. Was bei der Wahl eines Wafentyps (zur Auswahl stehen Schwerter, Äxte, Stäbe, Bogen und Armbrüste) und eines Kampfmagie-Elements (Feuer, Eis oder magische Geschosse) noch leicht fallen mag, wird spätestens

Story-Fiasko oder Entdecker-Kleinod?

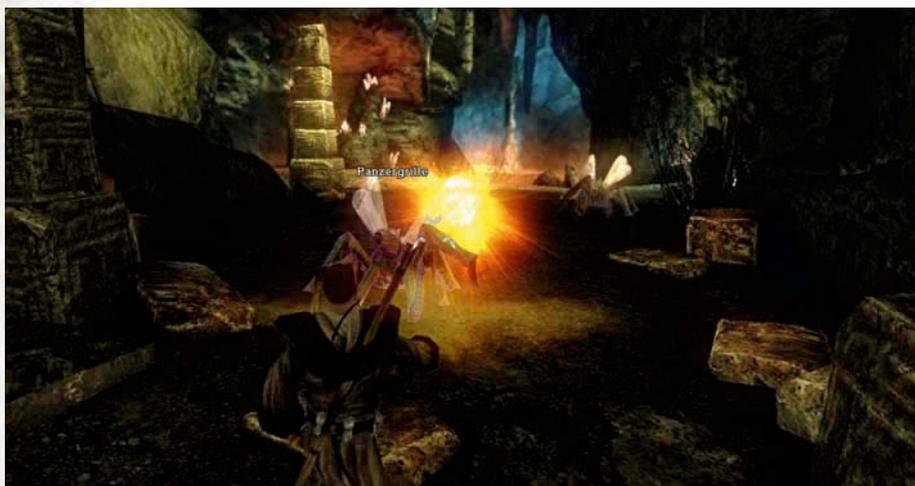
Null Motivation
Petra Schmitz

Petra Schmitz: »Ganz toll, ein namenloser Typ findet sich nach einem Schiffsunglück am Strand wieder. Da hat Piranha Bytes aber mal ganz schön tief in die Große-Erzählkunst-Kiste gegriffen! Und natürlich muss er erst wieder die bestimmte Summe Aufträge erledigen, um bei irgendwelchen Typen vorgelassen zu werden – wie in Gothic 3, nur nicht ganz so schlimm. Was schon so lahm anfängt, kann nicht besser werden, dachte ich mir. Und richtig, es wird nicht besser. Die Entwickler speisen mich mit einer Null-Handlung um Null-Charaktere ab. Es ist völlig egal, welcher Gruppierung ich mich anschließe, es ist völlig egal, mit wem ich mich unterhalte: Nichts geht mir nahe, nichts berührt oder motiviert mich, weiterhin durch die – zugegeben – hübsche Risen-Welt zu laufen. Die Entwickler beherrschen zwar den Schnodderntonfall nach wie vor, aber von Geschichtenerzählen und Charakteren haben sie noch immer keinerlei Ahnung, obwohl das essentiell wichtige Rollenspiel-Attribute sind. Risen ist nicht nur bug-, sondern für mich auch sinnfrei.«



Michael Trier: »Sinnfrei? Null Motivation? Oh mein Spiegeltot, wie wird diesem Titel von der »Gemein, das Spiel lässt mich alleine«-Fraktion unrecht getan! Risen ist nun mal nix für orientierungslose Skript-Abhängige, die sich am liebsten durch schlauchförmig designte Level pressen lassen, um an bestimmten Trigger-Punkten das nächste Ereignis auszulösen und am Ende von der »dichten Atmosphäre« und der »tollen Handlung« zu schwärmen. Risen macht mir Spaß, wie nur wenige Rollenspiele vorher; die Fallout-Reihe, Stalker und die Gothic-Serie seien in diesem Zusammenhang hier genannt. Die lebendige Spielwelt, die ständig steigende Lust am Erkunden, das nächtliche Pirschen durch einen stockdunklen Wald inklusive Gänsehaut- bis Panikschreckmomente durch erst irgendwo grunzendes und dann plötzlich zupackendes Wolfs- oder Ghul-Getier, all das macht für mich ein Spiel zum unvergesslichen, einmaligen Ausnahmeerlebnis. Nicht Zwischensequenzen, Script-Zwangsjacke oder Erzählergestus.«

Phantastische Entdeckungsreise
Michael Trier



Risen besitzt neben der Außenlandschaft eine weitläufige Unterwelt, die zum Teil aus Dungeons, zum Teil aus **Höhlen** besteht.

bei den Zusatztalenten knifflig, denn alles ist gleichermaßen reizvoll wie nützlich. Nur wer schmieden lernt, hat Zugriff auf exzellente Schwerter. Nur wer sich am Dietrich übt, kann die zahlreichen, mit unterschiedlich anspruchsvollen Schlössern gesicherten Truhen knacken. Nur wer Alchemie meistert, darf aus Pflanzen Tränke brauen, die Attribute dauerhaft steigern. Insgesamt 18 in bis zu zehn Stufen ausbaubare Talente besitzt **Risen**. Die knappen Lernpunkte, die überschaubare Vielfalt und die stets wirkungsvollen Steigerungen werden Sie bei Rangaufstiegen regelmäßig vor spannende Entscheidungen stellen. Das Charaktersystem von **Risen** ist entsprechend motivierend, auch wenn es nicht ganz die Breite und Tiefe von **Fallout 3** oder **Drakensang** erreicht.

Was soll ich tun?

Den ersten der vier Akte von **Risen** verbringen Sie mit der Entscheidung, ob Sie sich den Banditen oder der Inquisition anschlie-

ßen wollen. Bis das geschafft ist, vergehen – je nach Spielweise – allein schon fünf bis fünfzehn Spielstunden. Die Wahl der Fraktion ist die folgenreichste im ganzen Spiel, sie öffnet und verschließt Ihnen eine ganze Reihe von Quests. Auf den Verlauf der Haupthandlung hat sie aber keinen Einfluss. Für ein Spiel, das viel Wert auf Offenheit und Freiheit legt, bleibt **Risen** bei seiner Erzählung und den Handlungsoptionen letztendlich ernüchternd linear, bemäntelt dies aber ganz geschickt. Viele Entscheidungen werden Ihnen nicht abverlangt, und praktisch alle bleiben ohne tiefgreifende Konsequenz. Am spannendsten ist noch die Hafenstadt, in der Sie zahlreiche Aufgaben entweder für die Banditen oder die Inquisition erfüllen können. Wer besonders ausdauernd und clever ist, kann die beiden Fraktionen bei einigen Aufgaben gar gegeneinander ausspielen. Durch Ihre Handlungen bestimmen Sie, wer am Schluss das Sagen in der Metropole hat, für den

Verlauf der Story macht das aber keinen Unterschied. Mit der Dramatik eines **The Witcher**, wo Ihr Urteil oft erst viele Stunden später umwälzende Auswirkungen haben kann, oder der Intensität eines **Neverwinter Nights 2**, bei dem Sie das Schicksal Ihrer Kameraden mitbestimmen, kann sich **Risen** nicht messen. Statt auf epische Handlungsverzweigungen und große Gefühle setzt **Risen** dagegen auf den Spaß an Alltagstüftelei. Denn viele Aufgaben lassen sich auf mancherlei Weise lösen, mit ein bisschen Ideenreichtum auch auf hübsch verschlagene Art. Wer in der Hafenstadt zum Beispiel ein aufgespürtes Medaillon dem Stadtwächter gibt, erntet Dank und Gold als Lohn, verscherzt es sich aber mit den Banditen. Es sei denn, man angelt dem Wachmann durch Taschendiebstahl das Kleinod gleich wieder aus der Joppe und bringt es den

Schmugglern, die nun ihrerseits Anerkennung spenden. Auf solche Doppelbödigkeit weist kein Questtext hin, aber **Risen** erlaubt kreative Lösungen. Wie die **Gothic**-Serie ist auch **Risen** eines der wenigen Rollenspiele, in denen Bewohner unruhig werden, wenn ein fremder Mann in ihrem Haus herumspaziert, und ihm sicherheits halber folgen. Wenn ein Diebstahl beobachtet wird, setzt es Prügel.

Wann zuschlagen?

Wer bis hierher gelesen hat, den wird es nicht überraschen, wie das Kampfsystem von **Risen** funktioniert: nämlich wie das von **Gothic**. In den Actiongefechten versuchen Sie, mit gut getimten Angriffsschlägen die Verteidigung des Gegners zu durchbrechen und dessen Attacken zu parieren, oft gegen mehrere Feinde gleichzeitig. Die rechte Maustaste blockt dabei, die links hängt Schläge zu Angriffsketten zusammen. In Verbindung mit den Richtungstasten führen Sie auch Seitenhiebe und Konterattacken aus, holen zu besonders starken Brechern aus oder hüpfen zur Seite, um in die Flanke Ihres Widersachers zu gelangen. Das funktioniert präzise und nachvollziehbar. Weil fast jeder Monstertyp ein unterschiedliches Kampfverhalten besitzt, müssen Sie Ihre Taktik variieren. Wölfe kreisen zum Beispiel mit Vorliebe um Sie herum, Ghule durchbrechen Blocks mit Eiszubern, Rottwürmer weichen normalen Angriffen fast immer aus und sollten daher in die Enge getrieben werden. Im Laufe des Spiels lernen Sie weitere Schlag-



Aufmerksame Helden können an bestimmten Stellen in der Spielwelt Schätze **ausgraben**.

Ich bin hingerisen

Christian Schmidt: Ich bin einer der Menschen, die mehr als 100 Stunden in Gothic 3 verbracht haben, auch wenn mindestens zehn davon für Neustarts, Flüche und Problemlösungen draufgingen. Ich hab an Gothic einfach großen Spaß. Sie ahnen schon, was jetzt kommt: Risen fesselt mich ganz genauso. Und diesmal kann ich das Spiel und seine grandiose Welt ohne Störungen genießen.



christian@gamestar.de

Es muss Ihnen aber klar sein, was Sie mit Risen bekommen: ein Rollenspiel nämlich, das Ihnen viel Eigeninitiative abverlangt. Dessen Spaß direkt davon abhängt, wie viel Entdeckungslust Sie hineinstecken. Die Story können Sie vergessen, die Charaktere am besten gleich mit. Risen ist in mancher Hinsicht altbacken, mäßig inszeniert und besitzt keinerlei emotionalen Tiefgang. Das Spiel motiviert nicht wegen seiner Geschichte, sondern TROTZ seiner Geschichte. Aber diese Motivation hat's in sich. Es ist ein ganz schlimm abgedroschener Satz, aber ich schreibe ihn trotzdem hin: Wer Gothic mochte, der wird Risen lieben.



Verschlussene Truhen oder Türen knacken Diebe in einem simplen Pfeiltasten-Minispiel.

varianten für Ihren Waffentyp, der Umstieg auf das nächstbessere Schwert oder die nächststärkere Rüstung liegen aber oft viele Spielstunden auseinander, denn Ausrüstung ist in **Risen** rar und entsprechend bedeutungsvoll. Fernkämpfer und Magier haben zwar den Vorteil von Distanzattacken, sind dafür aber im Nahkampf anfälliger. Simple Dauerklicken wie in **Gothic 3** führt nur dazu, dass Sie einen Konterangriff einstecken müssen. Die Gegner verfolgen Sie auch recht intelligent und lassen sich nicht durch Hindernisse austricksen, es sei denn, Sie schaffen es, auf einen erhöhten Vorsprung zu klettern. All das macht die Gefechte immer aufs Neue herausfordernd und verliert auf Dauer nur dadurch an Reiz, dass Sie ständig gegen die gleichen Monstertypen antreten. Die Feindvielfalt in **Risen** ist ordentlich, aber für eine Spielwelt dieser Größe doch zu gering. Immerhin kommen im Laufe der Handlung neue Monstertypen hinzu, zum Teil auch an Orten der Spielwelt, die Sie bereits von Gegnern befreit hatten.

Wen interessiert's?

Die Haupthandlung um den mysteriösen Inquisitor, ein verborgenes Geheimnis der Vulkaninsel und – natürlich – eine dunkle Bedrohung erzählt **Risen** in vier Akten, wobei »erzählen« schon ein großes Wort ist. In den ersten beiden Akten, also rund 15 bis 25 Spielstunden passiert nämlich ziemlich wenig. Erst danach zieht das Tempo an und es entfaltet sich ein Hauch von Dramatik. Die Schuld für Durchhänger tragen nicht nur die ebenso vorhersehbare wie banale o8/15-Story (die in ein äußerst unbefriedigendes Ende mündet), sondern auch ausgerechnet die Hauptquests vom Schlage eines »Finde diese fünf Bruchstücke, dann jene fünf Bruchstücke«. Generell ist **Risen** reich an »Sammele und Töte«-Quests, die aber jeweils von net-

ten kleinen Geschichtchen begleitet werden, die dazu noch zum Teil zusammenhängen oder Folgequests auslösen. Der **Gothic**-übliche rotzige Ton der Dialoge und die trockenen Kommentare des Namenlosen entschädigen zum Teil für mangelnden Tiefgang. Abseits der Haupthandlung gibt es dazu immer mal wieder launige Aufgaben und Charaktere, etwa drei Gräberbrüder, denen man im Spiel mehrmals aus der Patsche hilft, oder die patente Piratentochter Patty. Erwarten Sie aber um Gottes Willen keine Romanze oder überhaupt ausgefeilte Frauenfiguren! Das ist ein weiterer Punkt, in dem sich Piranha Bytes allzu treu bleibt. Schade allerdings, dass selbst die halbwegs starken Charaktere der Begleiter aus den **Gothic**-Spielen (Diego, Lester & Co) für **Risen** gestrichen wurden. Auf Ihrem Heldenweg stehen Ihnen nur gelegentlich austauschbare Quest-Mitstreiter zur Seite, und denkwürdige Personen gibt es ebenso wenig wie eine nennenswerte emotionale Entwicklung, weder bei Ihrem eigenen Helden noch bei sonst wem in der Welt.

Wo sind die Bugs?

Bleibt noch eine große Frage: Und die Bugs ...? Unsere Testversion entsprach der Verkaufsversion von **Risen**, und es sieht so aus, als hätten Piranha Bytes diesmal ihre Hausaufgaben gemacht. Zwar gibt es diverse kleinere Unstimmigkeiten, Grafikfehler und sogar einen Patzer in der Haupthandlung, der sich zum Glück umgehen lässt (siehe Kasten), im Ganzen läuft **Risen** aber erfreulich rund und fehlerfrei. Im gesamten Testverlauf auf sechs Redaktionsrechnern und Dutzenden von Systemkombinationen im Technik-Check (siehe Seite 34) stürzte **Risen** nur einmal ab, und auf einem PC verschlechterte sich die Leistung im Spielverlauf schleichend, sodass das anfangs flüssige Spiel nach einer Stunde stark ruckelte. Weil wir



Selten und nur als Teil von Quests bekommt man **Schärmützel** zwischen den Fraktionen zu sehen.

aber den Grund dafür nicht nachvollziehen können und das Spiel auf allen anderen Testmaschinen flüssig lief, geht das Problem nicht in die Wertung ein. Insgesamt ist **Risen** also das erste **Gothic**-Spiel,

das von Beginn an tadellos funktioniert und dabei die ganze Faszination sowie den gesamten Charme der Serie erbt. Das beste **Gothic** bisher – auch wenn es nicht mehr **Gothic** heißt. **CS**

RISEN ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Piranha Bytes (Gothic 3, GS 11/06: 86 Punkte) **TERMIN (D)** 2.10.2009
PUBLISHER Deep Silver **CA. PREIS** 45 Euro
SPRACHE Deutsch **AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 76 S. Handb., Soundtrack usk ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden **GENRE** ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf — Rätsel
CHARAKTERSVST. simpel — komplex
FREIHEIT linear — offene Welt
KAMPF Action — Taktik
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Spieleinstieg als Tutorial
SPEICHERSYSTEM freies Speichern

ERFORDERT
 ■ Schnelle Reaktionen
 ■ Orientierungsfähigkeit
 ■ Logik & Überlegung
 ■ Geduld
 ■ Handeln unter Zeitdruck
 ■ Vorausplanung
 ■ Mikromanagement
 ■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 2,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E6400 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 2,2 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom 9650 AMD 4,0 GB RAM 2,2 GB Festplatte

3D-GRAPHIKKARTEN
 ■ Geforce 6600GT
 ■ Geforce 7600 GT
 ■ Geforce 7800/7900
 ■ Geforce 8600 GT/GTS
 ■ Geforce 8800 GT/GTS
 ■ Radeon X800/X850
 ■ Radeon X1800/X1900
 ■ Radeon HD 2600 XT
 ■ Radeon HD 2900 XT
 ■ Radeon HD 3850/3870

PROFITIERT VON PhysX, Surround-Hardware
BILDFORMATE ■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Tages
TON ■ Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailreiche Landschaft + atmosphärische Lichteffekte - steife Figuren - kaum animierte Gesichter - matschige Texturen	7 /10
SOUND	+ hervorragende Umgebungsgeräusche + sehr gute Sprecher + dynamische, unaufdringliche Musik + Surround-Sound	10 /10
BALANCE	+ Held verbessert sich sinnvoll + Kämpfe fordernd, aber schaffbar - wenig Hilfestellungen - kaum Unterschiede zwischen den Klassen	8 /10
ATMOSPHÄRE	+ motivierende Entdeckungsfreiheit + Einwohner reagieren auf den Helden + stimmungsvolle Spielwelt ... + ... aber sehr statisch	9 /10
BEDIENUNG	+ gute Maussteuerung + aufgeräumtes Interface - viele verschiedene Tasten notwendig	8 /10
UMFANG	+ große, offene Spielwelt + 30 Stunden Hauptquest + massig Nebenaufgaben + viele Geheimnisse + freischaltbare Erfolge	10 /10
QUESTS/HANDLUNG	+ große Vielfalt an Aufgaben + Handlungsalternativen - viele Sammelquests - vorhersehbare Handlung	8 /10
CHARAKTERSYSTEM	+ alle Fähigkeiten sinnvoll + zwingt zur Spezialisierung + spürbare Verbesserungen bei Aufstiegen + zweckmäßig, aber nicht detailreich	9 /10
KAMPFSYSTEM	+ spannende Actionkämpfe + mehrere Waffenarten + neue Schläge erlebbar + Feinde mit spezifischen Taktiken - zu oft gleiche Gegner	9 /10
ITEMS	+ gewaltige Fülle an Gegenständen + Sammel Freude + klar abgegrenzte Waffen und Rüstungen ... + ... aber wenig Vielfalt	9 /10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Motivierender Gothic-Nachfolger mit toller Spielwelt.

87
SPIELSPASS