

## So geht's

### Das brauchen Sie:

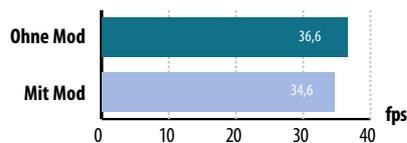
- Risen
- Low Poly Vegetation Mod
- Jacko2000's Risen High Res Texture-Pack
- Geforce 8600 GT oder Radeon HD 2600 XT
- Core 2 Duo oder Athlon 64 X2
- 2,0 GByte RAM / 700 MB auf Festplatte

### Installation

- Laden Sie die »LowPolyVegetationMod« unter ► [Quicklink: 6813](#) und Jacko2's Risen High Res Texture-Pack unter ► [Quicklink: 6812](#) herunter.
- Entpacken Sie die beiden Dateien. Wenn Sie Windows XP nutzen, kopieren Sie die »LowPolyVegetationMod« in »C:\Dokumente und Einstellungen\IHR BENUTZERNAME\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Risen« und »Jacko2's Risen High Res Texture-Pack« in »C:\Dokumente und Einstellungen\IHR BENUTZERNAME\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Risen\data\images\Level«. Unter Vista oder Windows 7 kopieren Sie die »LowPolyVegetationMod« in »C:\Benutzer\IHR BENUTZERNAME\AppData\Local\Risen« und »Jacko2's Risen High Res Texture-Pack« in »C:\Benutzer\IHR BENUTZERNAME\AppData\Local\Risen\data\images\Level«.

## Benchmarks

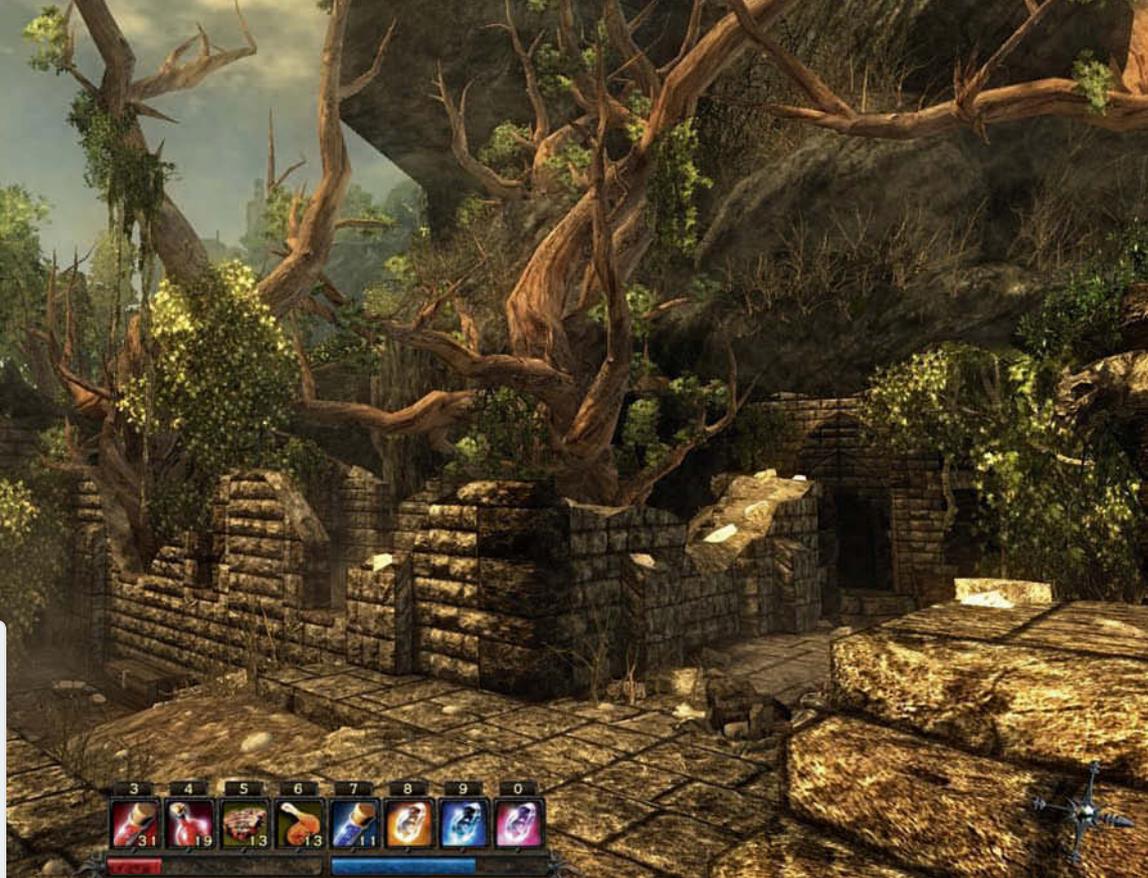
Die Risen-Mods benötigen kaum Ressourcen. Mit einem Core 2 Duo E8500, 4,0 GByte RAM und einer HD 4850 läuft Risen ruckelfrei in maximalen Details und 1920x1080.



## FAZIT



Schluss mit matschigen, unscharfen Texturen und Pixelbrei-Bäumen. Zwar werden nicht alle Texturen und Pflanzen verschönert, dennoch ein Lob an die Modder!



# Risen

Der inoffizielle Nachfolger von Gothic 3 sieht mit unscharfen Texturen und teils hässlicher Vegetation mittlerweile etwas angegraut aus – fleißige Modder bohren die Grafik auf.

Die beiden Fan-Modifikationen **Low Poly Vegetation Mod** und **Jacko2's Risen High Res Texture-Pack** peppen die unter teils hässlichen Texturen und nur grob gezeichneten Pflanzen leidende Grafik von **Risen** sichtbar auf. So sorgt die Vegetations-Mod für eine detaillierte Darstellung der Pflanzen, vor allem in der Ferne. Während im Originalspiel Bäume und Sträucher mit zunehmender Distanz immer mehr von

ihrer Detailfülle verlieren und stellenweise kaum noch ein lebendiges Grün erinnern, sorgt die knapp 100 MByte große **Low Poly Vegetation Mod** für ansehnliche Pflanzen am Horizont. Doch auch das nahe Gewächs erfährt eine Überarbeitung. So ersetzt der Modder OC\_Burner die bisherigen Gräser, Sträucher und Büsche durch höher aufgelöste Varianten. Wer genau hinschaut, bemerkt außerdem, dass die

neuen Pflanzen nun endlich nicht mehr unruhig flimmern.

Zwar fallen die Änderungen von **Jacko2's Risen High Res Texture-Pack** nicht direkt ins Auge, doch haben Sie die Mod erst einmal ausprobiert, wollen Sie nicht mehr zurück. Die knapp 600 MByte große Modifikation verändert viele Polygon-Tapeten im Spiel, wenn auch nicht alle. Jedoch liegen die Unterschiede im Detail. So erkennen Sie mit der



Im Original verunstalten hässliche Treppchenartefakte die Seile (links), erst mit Tricks unterstützt Risen Kantenglättung (rechts).

Mod wesentlich feinere Strukturen in Böden oder Wänden, Stein- und Holzoberflächen wirken dank Bump Mapping realistischer. An den nach wie vor guten Texturen der Charaktere ändert sich hingegen nichts, auch die Waffen, Schilde und einige Objekte wie Schleifsteine oder Ambosse bleiben von der Überarbeitung ausgenommen.

### Tipps und Tricks

Wenn Ihnen die Bildverbesserungen der beiden Modifikationen noch immer nicht reichen, können Sie das Originalspiel zusätzlich mit einigen, teils etwas aufwändigeren Tricks optimieren. So unterstützt **Risen** eigentlich keine Kantenglättung. Weder gibt es die Option im Spiel, noch funktioniert ein einfaches Erzwingen über den Grafikkartentreiber. Radeon-Besitzer können diesen Makel beheben, indem sie die »Risen.exe« im Installationsverzeichnis in »UT3.exe« umbenennen. Nun erzwingen Sie im Catalyst-Treiber im Menü »3D/AA« den gewünschten Kantenglättungsmodus, und Treppchenartefakte sind Vergangenheit.

Spieler mit einer Geforce müssen deutlich tiefer in die Trickkiste greifen. Laden Sie sich das Grafikkarten-Tool **Nhancer** unter [Quicklink: 6814](#) herunter und installieren Sie es. Beim ersten Start des **Nhancer** untersucht dieser Ihren PC auf installierte Spiele. Um Kantenglättung zu aktivieren, wählen Sie unter »Profile« **Risen** aus und aktivieren im rechten Bereich unter »Aufwertungen« Anti-Aliasing. Achtung: In unserem Test stürzte **Risen** mit dem **Nhancer** öfter beim Start ab. Wenn es denn startete, lief es aber ohne Probleme. Im originalen **Risen** sind die Schatten der meis-

ten Objekte zudem größtenteils etwas blass und wenig realistisch. Um deren Qualität zu erhöhen, müssen Sie in den Untiefen einer Konfigurationsdatei wühlen – der »ConfigDefault.xml«. Diese finden Sie im Installationsverzeichnis von **Risen**, in unserem Fall unter »D:\Risen\data\ini«. Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und suchen Sie den Parameter »DetailShadowMapSize«. Diesen Wert gibt es für die drei Einstellungen »Low«, »Medium« und »High«. Wenn Sie den Standardwert unter »High« von 1.024 auf 2.048 ändern, wirken Schatten in der hohen Detailstufe im Spiel deutlich satter, benötigen aber auch mehr Grafikkartenspeicher. So stürzte in unserem Test **Risen** mit einer Grafikkarte mit 512 MByte stets beim Laden eines Spielstandes ab, erst Grafikkarten mit 1,0 GByte Videospeicher kamen mit den höher auflösenden Schatten zurecht.

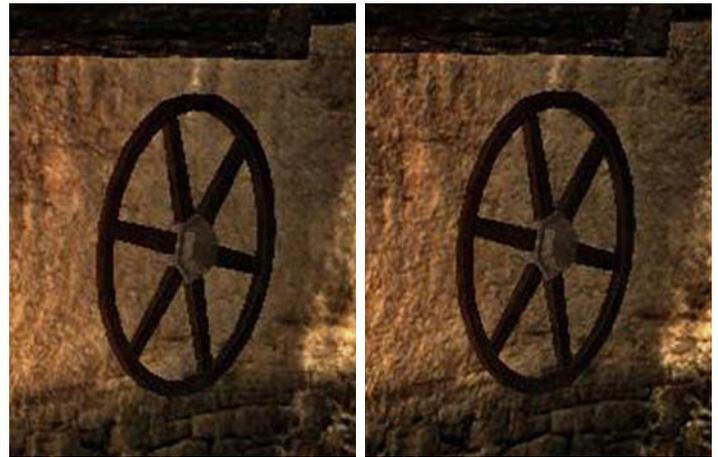
### Hardware-Anforderungen

Während die **Low Poly Vegetation Mod** nur 95 MByte groß ist, müssen Sie für **Jackoz's Risen High Res Texture-Pack** bereits fast 600 MByte herunterladen – im Vergleich zur 10 GByte großen Cinematic Mod für **Half-Life 2** aber immer noch ein relativ kleiner Download. Auf die Leistung haben beide Modifikationen keine großen Auswirkungen. Allerdings sollte Ihre Grafikkarte für die höher aufgelösten Texturen mindestens 512 MByte Videospeicher besitzen.

Ansonsten gilt die Regel: Wenn bei Ihnen das normale Spiel läuft, sollten Sie auch keine Probleme mit der überarbeiteten Version haben. Ein halbwegs aktueller Doppelkern-Prozessor vom Typ Core 2 Duo oder Athlon 64 X2, 2,0 GByte Arbeitsspeicher sowie eine flotte DirectX-9-Grafikkarte sollten Sie aber wenigstens Ihr Eigen nennen.

Wenn Sie zusätzlich zu den beiden Modifikationen Kantenglättung, anisotrope Filterung und höher aufgelöste Schatten nutzen wollen, steigen die Anforderungen an die Grafikkarte deutlich. Für maximale Grafikdetails in 1680x1050 und 4xAA sollte zumindest eine Geforce GTX 260 oder Radeon HD 4890 in Ihrem Rechner stecken. **HW**

## Texturen im Vergleich



Im Originalspiel sind auch nahe Texturen wie die der Wand leicht unscharf (linkes Bild). Mit der Textur-Mod (rechts) kommt die **Struktur der Wand** deutlich besser zur Geltung.

## Pflanzen-Vergleich

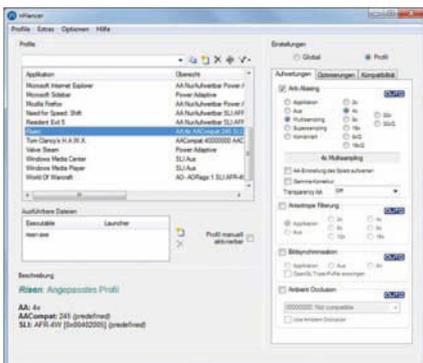


Während ohne Mod weit entfernte Bäume durch **hässliche Pixel-Tapeten** verunstaltet werden (links), sehen die Gewächse mit der Modifikation auch aus Entfernung noch halbwegs ansehnlich aus.

## Schatten-Vergleich



Im linken Bild sind die Schatten vorhanden, aber grob – achten Sie auf den Pflanzenschatten am rechten Rand. Mit **gemoddeter ini-Datei** sind die Schatten schwärzer und wesentlich detaillierter.



Mit dem **Nhancer** können Sie Geforce-Karten in Risen und anderen Titeln zur Kantenglättung erzwingen.