



# Risen

"[...] durante i primi 20 minuti bisogna prendere una decisione che influenzerà l'intera esperienza di gioco. [...]"

*Una cospirazione sull'isola con maghi, muscoli e proiettili*

**Editore:** Deep Silver  
**Sviluppatore:** Piranha Bytes  
**Retaggio:** Serie di Gothic  
**Link:** <http://risen.deepsilver.com>  
**USCITA:** 2 ottobre

**Requisiti di sistema:**  
CPU Dual Core, 1GB RAM, scheda DX9.3D

**G**li RPG sono famosi per il loro ritmo lento e metodico, ma anche rispetto agli standard del genere, Risen ricalca perfettamente questa definizione. Non appena fai il tuo primo passo sull'isola su cui sei naufragato, ci sono un piccolo aiuto o una guida che ti mostrano dove andare o cosa fare. Infatti, durante i primi 20 minuti bisogna prendere una decisione che influenzerà l'intera esperienza di gioco.

Risen tenta insistentemente di dissuaderti dal prendere scelte binarie, e perciò bisognerà pensare molto attentamente prima di prendere decisioni. Alcune scelte morali sono facili, ad esempio, fermare un brutale cliente che pesta le prostitute, mentre altre sono più complesse, come decidere se consegnare una spia all'Inquisizione

o ai Fuorilegge – i Fuorilegge finiranno con l'ucciderlo, mentre l'Inquisizione lo arruolerà a forza nei suoi ranghi, cosa che potrebbe sembrare peggiore della morte.

Se pensi che Risen punisce inutilmente sei perdonato, ma in realtà questo gioco è solamente più coraggioso rispetto all'RPG medio. Un esempio importante di ciò è la mancanza agli inizi di trasporti istantanei e l'assenza completa di una mini-mappa. L'isola di Faranga è un luogo duro e indimenticabile, con bestie disegnate con creatività e una popolazione dilaniata da una guerra aperta. Fin dall'inizio puoi scegliere di combattere per il capo dei Fuorilegge, Don Esteban, oppure per l'evangelico leader degli Inquisitori, Medonza. Dato che entram-



Il mondo di gioco è ricco di dettagli. Le mappe sono in 3D, ma sembrano disegnate a mano.



Guardato dall'alto in basso



La magia ha il potere di spaventare e di intrattenere i PNG.

## FREEZE FRAME

Accompagnandoti nel gioco, un passo alla volta.



**10 MINUTI**  
Naufragato su un'isola deserta senza memoria né armi. Grandioso!



**1 ORA**  
Perché le creature dell'isola mi odiano? Sono un pacifista, onestamente.



**4 ORE**  
Anche un rude guerriero deve leggere un libro una volta ogni tanto.



**10 ORE**  
Posso far apparire danzatrici attraenti per il tuo piacere...Shazam!



**30 ORE**  
Attento all'imminente apocalisse. Devi solo aspettare, ci saranno guai.



Le droghe funzionano, apparentemente.





> **Risen** continua

-be le fazioni tengono nascosti i loro veri motivi, ti addolciscono costantemente le orecchie su come il loro gruppo è migliore di quello dei rivali. Ma scoprirai presto che i confini tra bene e male sono spesso non ben definiti.

La storia è divisa in capitoli distinti e il gameplay si prolunga per 60 ore – più il territorio, e questo senza esplorare i diversi templi dell'isola e senza completare le missioni secondarie.

Talvolta le scelte che ti si presentano possono essere opprimenti e qualche volta, quando le missioni chiave finiscono, ti chiedi cosa devi fare dopo.

A volte, alcuni dei personaggi sembrano molto simili, cosa che è intensificata dal fatto che spesso i PNG sono stati doppiati solamente da pochi attori diversi. Si può notare questo solo



Questo è più bello di un comune bordello.

negli insediamenti più affollati, ma rom-  
pe immediatamente l'immersione e rovina uno sviluppo della storia altrimenti credibile. I personaggi sono di solito completi e vari e ce ne sono alcuni memorabili che si faranno ricorda-

re a lungo anche al di fuori del gioco.

La partecipazione di John Rhys-Davies come Esteban e Andy Serkis nel ruolo di Medonza è un colpo da maestro e, come ci si aspettava, entrambi monopolizzano completamente l'attenzione del giocatore. Il combattimento è totalmente legato al mouse – si usa il pulsante sinistro per attaccare e quello destro per difendere. È semplice, ma diventa sempre più complesso col salire dei livelli e imparando come parare e bloccare. Nel gioco è incluso il tipico arsenale fantasy, che comprende lance, spade, asce, arco e freccia e incantesimi magici. Potrete notare che gli incantesimi sono potenti e utili sia durante le missioni sia nei combattimenti.

Ciascun insegnante ha abilità molto specifiche che sono appropriate al loro ruolo sull'isola. Per esempio: i cacciatori di tesori posso insegnarti a scavare, i minatori a trovare il minerale di ferro, i fabbri a forgiare le armi. Tutto ciò che trovi può essere usato per uno scopo specifico. Non c'è alcun limite di peso nell'inventario del personaggio e l'ambiente chiede a gran voce di



L'oro non è mai troppo.

**BENVENUTO SULL'ISOLA**  
*Cose divertenti da fare nel mondo di Risen*



**Attività peccaminose**

**E' una sorta di magia**

**Fare quattro passi**

**Attività peccaminose**

E' chiaro fin dall'inizio che c'è una netta mancanza di ordine in Faranga. Droghe, gioco d'azzardo e prostitute sono tutti disponibili al protagonista, ma assicurati di non farti vedere dall'Inquisizione.



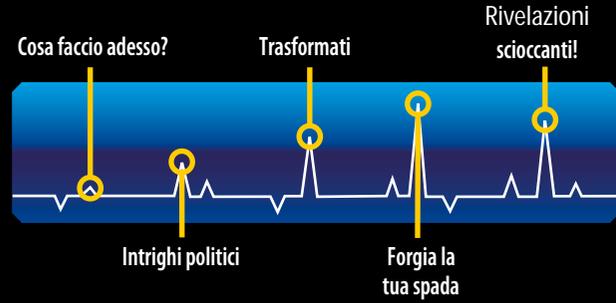
"Vi dispiace se faccio un salto da voi?"





>Stà Xad S [a W  
WYfaSi efgbWMS  
VWdSZ

## PULSOMETRO *Segni di vita*



9[Y a [æ a  
V&A& [ [ X&A&]fz

Roll over screen per le annotazioni



### > Risen continua

essere interagito grazie a un grande potenziale di oggetti raccogliibili. Ottenendo esperienza si guadagneranno punti apprendimento che possono essere spesi per imparare nuove abilità come cucinare e l'abilità di forgiarsi le armi.

Ci sono alcune critiche minori, come performance visiva incostante e alcuni orribili modelli dei personaggi. Il problema più grande che abbiamo incontrato è stato la mancanza di una visuale in prima persona, poiché guardare dalle spade del personaggio diventa presto fastidioso. Inoltre, l'animazione del salto all'inizio è raccapricciante ma dopo poco tempo quest'impressione iniziale scomparirà.

Risen non farà cambiare idea a tutti i giocatori che sono disgustati dal genere dei giochi di ruolo, ma i fan già esistenti lo

apprezzeranno molto. È il consiglio giusto per chiunque stia cercando di togliersi dalla testa Oblivion, essendo a pochi passi dall'essere un capolavoro. ●

## PCGZine Verdict

Un RPG avvincente con buone idee

- Personaggi memorabili
- Una storia intrigante e originale
- Ci mette un po' ad ingrannare

**84%**

