

## Risen 2

## PIRANHAS PIRATEN

Piranha Bytes ist tot, auch weil eines seiner größten und riskantesten Experimente spektakulär scheiterte.

Dabei steckte in Risen 2 viel Gutes. Von Peter Bathge



### Peter Bathge

Risen 2 war das erste Piranha-Bytes-Spiel, das Peter in seiner Rolle als Redakteur testen durfte. Das war 2012, also sechs Jahre bevor er zu GameStar wechseln sollte. Mit den Rollenspielen von Piranha Bytes hat er aber schon seit 2001 und dem ersten Gothic viele schöne Stunden verbracht. Selbst Elex 2 empfindet er bis heute nicht als Totalausfall – auch wenn ihm da viele widersprechen würden.

Zu 80 Prozent positive Steam-Reviews – das klingt doch gar nicht so schlecht! Aber wenn man die Hardcore-Fans des inzwischen wohl endgültig geschlossenen Studios Piranha Bytes fragt, dann ist Risen 2: Dark Waters das Rollenspiel der deutschen Entwickler, bei dem endgültig alles schiefzulaufen begann. Tatsächlich lässt sich dem Nachfolger zu einem der Wendepunkte in der Geschichte des untergegangenen Traditionsstudios vieles vorwerfen. Am schwersten wiegt meiner Ansicht nach aber das ungenutzte Potenzial des Titels. Das erste Risen hatte schließlich erfolgreich gezeigt, dass Piranha Bytes nach der Bug-Katastrophe aus Gothic 3 noch funk-

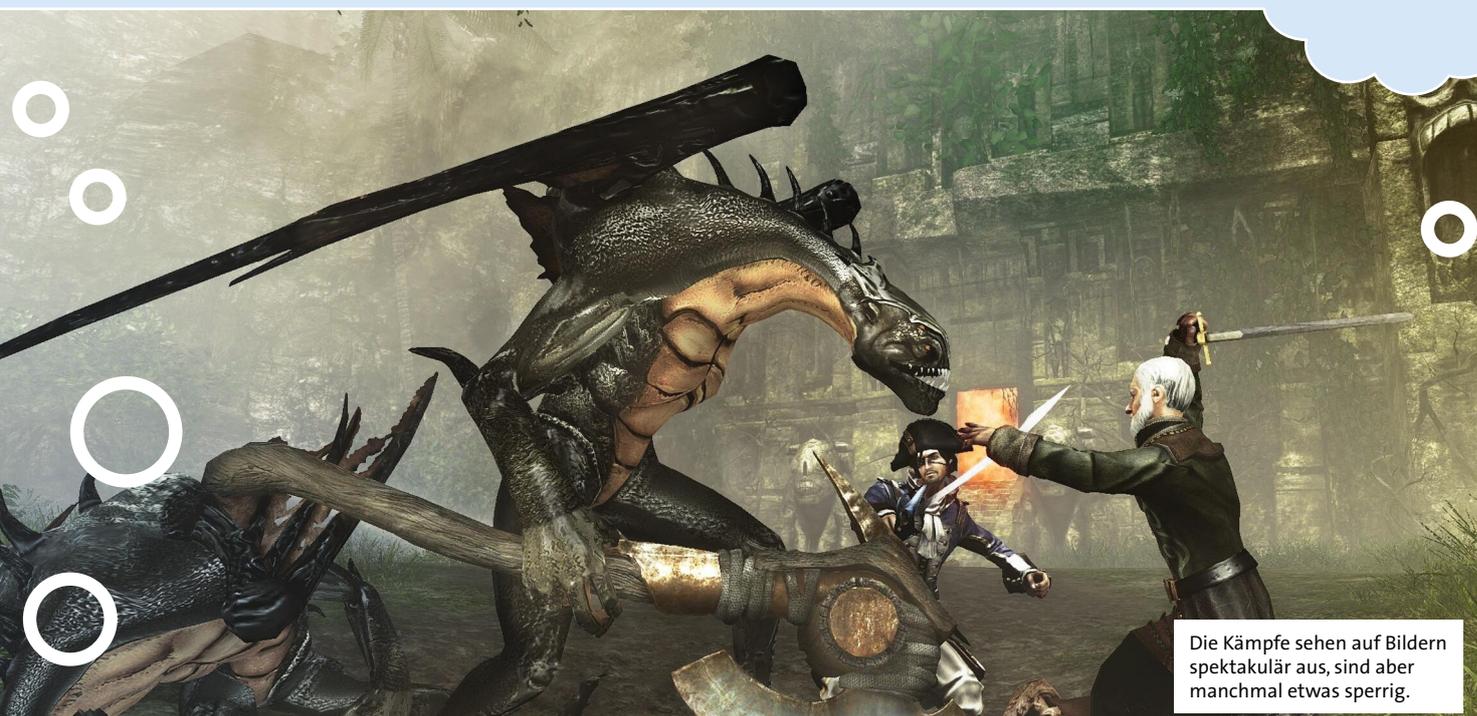
tionsfähige Rollenspiele auf einem ähnlichen Niveau wie zu seinen Sternstunden entwickeln konnte. Die Zukunft sah vielversprechend aus. Und dann kam Risen 2.

### Ausbruch aus der Komfortzone

Was Risen 2 so besonders macht: Hier hat Piranha Bytes wirklich mal etwas Neues gewagt! Szenario, Spielmechaniken, Quests: Vor zwölf Jahren probierten die Essener vieles aus. Nicht alles davon führte zu einem besseren Spiel. Aber für ein Studio, dessen öffentliches Image zwischen traditionsbewusst und schlichtweg altmodisch pendelte, war Risen 2 eine kleine Revolution.

Da wäre zum einen die große Wette, die Piranha Bytes mit dem Szenario einging (und bei Michael Graf bis heute PTBS auslöst). Piraten waren plötzlich das Thema, Risen 2 machte Schluss mit dem eher klassisch-deutschen Burgenmittelalter. Das ergab im Rückblick nach Die Nacht des Raben sogar Sinn, wo die Freibeuter ja auch schon eine größere Rolle spielten, erwies sich aber auch als verhängnisvolle Fehlkalkulation. Risen 2 tauschte Schilde gegen Musketen und Helme gegen Federhüte, die komplette Identität des Spiels wurde drei Jahre nach dem Vorgänger auf links gedreht.

Ein mutiger Schritt, das muss man anerkennen, auch wenn Piranha Bytes damit von Anfang an einen schweren Stand besonders bei vielen Fans hatte. Denn eben die fanden Risen ja gerade deshalb so gut, weil es ein Gothic im neuen Gewand war, wo die Sca-vengers nun eben Seegeier hießen, aber sonst alles beim Alten blieb. Risen 2 dagegen bewegte sich aktiv weg von diesem Konzept – und stieß so manchen Spieler schon damit vor den Kopf.



Die Kämpfe sehen auf Bildern spektakulär aus, sind aber manchmal etwas sperrig.

## Die Konsoleninitiative schlägt erneut fehl

Gleichzeitig wollte (oder musste) Piranha Bytes mit Risen 2 endlich den Sprung auf die Konsolen schaffen. Das Studio war mit dem PC aufgewachsen, doch längst gab es auf Xbox 360 und PlayStation 3 eine riesige Spielerschaft. Die versuchte wohl auch Publisher Deep Silver für sich zu erschließen, nachdem der Vorgänger auf Microsofts Konsole keine Lorbeeren einheimen konnte. Ob das am Ende bei einigen der kontroversesten Designentscheidungen hinter Risen 2 eine Rolle spielte, lässt sich aus der Ferne nicht feststellen. Viele Fans vermuten aber genauso wie ich, dass der Publisher im Hintergrund Druck ausübte, damit die Entwickler Aspekte wie Gamepad-freundliche Menüs, dämliche Quick-Time-Events (die Fallen, die den sofortigen Tod zur Folge hatten, waren brutal!), Minispiele, Bosskämpfe und weniger komplizierte Mechaniken einbauten. »Casualisierung« wird das unter Kritikern gerne genannt, und bis heute habe ich den Eindruck, dass bei Risen 2 so einiges von der eigenen Identität auf dem Altar der Massentauglichkeit geopfert wurde. Es ist auch bis zuletzt das einzige PB-Spiel mit DLCs geblieben. Allerdings: Ich gehöre beileibe nicht zu jenen, die dem Drehen von Fleischspießen in Echtzeit hinterhertrauern.

## Traurige Konsolentechnik

Unter diesem Gesichtspunkt ist es natürlich pikant, dass die vier Monate nach PC-Release veröffentlichten Konsolenversionen von Risen 2 zu den technisch grausamsten aller Zeiten gehören. Die entstanden fairerweise gesagt aber auch beim externen Studio Wizardbox – das französische Entwicklerteam war mit der über die Jahre zusammengeklöppelten Genome-Engine von Piranha Bytes offenbar komplett überfordert. Um das Spiel auf PlayStation 3 und Xbox 360 zum Laufen zu bekommen, wurde die Qualität der Beleuchtung stark verringert, genauso wie die Polygonanzahl von Figuren, Büschen und Bäumen. Aufploppende Objekte sind an der Tagesordnung, Schatten wirken grob und flackern. Detailarme Bäume und Bodentexturen, bei denen ihr die Pixel einzeln zählen konntet, wecken Erinnerungen an alte PS2-Zeiten. Die angeschimmelte Kirsche auf der fauligen Torte waren die vielen Bugs, Clipping-Fehler und fehlenden Texturen zusammen mit der teils komplett den Dienst verweigernden Gegner-KI. Ich möchte all jenen, die damals Risen 2 für Konsolen gekauft haben, an dieser Stelle mein tiefstes Mitgefühl aussprechen.

## Tolle Ideen, schöne Momente

Bei all der berechtigten Kritik (und ihr werdet sicher viel davon haben) möchte ich aber auch eine Lanze für Risen 2 brechen: Einige Aspekte des Spiels haben mir hervorragend gefallen. Darunter auch solche, die es von allen Vorgänger- und Nachfolgeprojekten abheben.



Die ursprünglichen Piranha-Gründer Alex Brüggemann, Stefan Nyul, Mike Hoge und Tom Putzki.



An die etwas hakeligen Kämpfe musste man sich erst mal gewöhnen.



Die Lichteffekte waren damals noch sehenswert, der Rest der Grafik kaum.



Mein absoluter Lieblingsbegleiter: Jaffar. Meine absolute Lieblingsinsel: das Heim der Gnome.



Augenklappen und Spitzhüte statt Schwerter und Helme: Nicht alle Fans fanden das Piratenszenario super.



Im ersten Risen passierte das Crafting (Schmieden, Kochen etc.) noch in der Spielwelt. In Teil 2 wurde es in separate Menüs ausgelagert – nicht alle Fans fanden diese Vereinfachung gut.



Zum einen wären da die Quests. Besonders auf Seite der Ureinwohner (eine von zwei Fraktionen) gab es durch die Möglichkeit, andere Charaktere per Voodoo-Puppe fernzusteuern, viele neue Wege, um Aufträge abzuschließen. Einige Missionen waren sogar speziell darauf zugeschnitten, von dieser Möglichkeit Gebrauch zu machen, und die Dialoge in der Haut der so beseelten NPCs waren einfach herrlich. Zum anderen wäre da das Schiff, mit dem der Spieler im

Verlauf der Geschichte mehrere unterschiedliche Inseln besucht. Damit führte Piranha Bytes erstmals eine zentrale Anlaufstelle für die diversen NPC-Begleiter ein; einen zentralen Hub, an dem viele vertiefende Gespräche mit meinen Gruppenmitgliedern stattfanden. Aufgrund der technischen Beschränkungen der veralteten Engine war der Segler zwar nur ein besserer Schnellreisepunkt, dennoch passte er exzellent zum Szenario und war eine dringend benötigte

Konstante auf den Reisen zwischen verschiedenen Eilanden.

Apropos: Die Bandbreite an unterschiedlichen Umgebungen hat mir in Risen 2 viel besser gefallen als das dann – zumindest in Teilen – wieder deutlich dunklere und mittelalterliche Risen 3: Titan Lords.

### Toller Dschungel

Das Design ansprechender Spielwelten ist etwas, für das ich Piranha Bytes schon seit Jahrzehnten lobe, und Risen 2 bot mit seinen Sandstränden, dichtem Dschungel, malerischen Sonnenuntergängen und der ein oder anderen Überraschung (die Totenwelt!) viel für die Entdeckerseele. Wie sehr habe ich etwa meine Zeit mit den im Vergleich zum Vorgänger nun viel freundlicheren, munter vor sich hin brabbelnden Gnomen auf der Insel der Diebe genossen! Wie schön war es, mit meinem dressierten Äffchen an Wachen der Inquisition vorbeizuschleichen und deren Kaserne auszuräumen! Wie viel Spaß hatte ich beim (wenn auch klischeehaften) Besuch im Eingeborenendorf!

### Die Ansätze für einen Wandel

Ach ja, Risen 2 ist nicht so schlecht wie sein Ruf. Es hat eben das typische PB-Prinzip:



Ein überraschender Abstecher in die Welt der Verstorbenen gehört zu den ungewöhnlicheren Einlagen.

Großartig: Die Momente, in denen man einen anderen Charakter per Magie kontrolliert und in seiner Rolle agiert.

Wo sind meine Pantoffeln?



STAHLBART  
Hast du den ganzen Krach hier veranstaltet?



Die Konsolversion von Risen 2 war eine Vollkatastrophe. Das Aussehen von Patty und Stahlbart hier ist ein Bug – hoffe ich.

- alles sammeln und klauen, was nicht niet- und nagelfest ist
- anfangs aufs Maul bekommen, später dafür aber alle weghauen
- neue Rüstungen und Waffen durch den Aufstieg in einer Gilde erhalten
- sich über versteckte Goodies, Schatztru-

- hen und kleine Höhlen abseits des Weges freuen, die euch ablenken
- sprachliche und physische Backpfeifen im Dialog mit kernigen Figuren verteilen

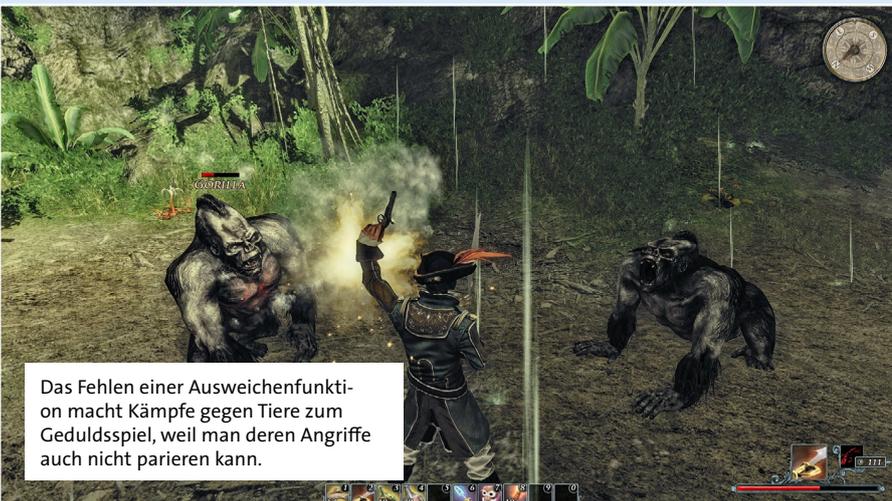
Über die Schwächen brauchen wir nicht groß zu reden, die kenne ich selbst:

- veraltete Technik
- krampfiges Kampfsystem
- steinzeitliche Inszenierung
- Bosskämpfe, Minispiele und QTE
- teils simple Aufträge von der Stange

Das alles hat mich damals nicht groß gestört (auch wenn ich heute nicht mehr so eine hohe Wertung wie bei PC Games geben würde). Was ich dagegen nach dem Aus für Piranha Bytes bedaure, ist etwas anderes:

- dass Risen 2 nicht das eine große Spiel geworden ist, das die Firma zu diesem Zeitpunkt gebraucht hätte
- dass die Lehre aus dem Misserfolg nicht »Wir müssen strukturell etwas ändern« war, sondern »Die Leute wollen mehr Gothic-Feeling«
- dass die tollen Ideen von Risen 2 nicht mehr Feinschliff bekamen und in einem Nachfolger brillieren durften

Das Fehlen einer Ausweichenfunktion macht Kämpfe gegen Tiere zum Geduldsspiel, weil man deren Angriffe auch nicht parieren kann.



Gerade jene Menschen, die sagen, dass Piranha Bytes immer das gleiche Spiel mache, sollten sich Risen 2 noch einmal genauer anschauen. Denn es hat in vielen Punkten versucht, sich von seinen Erben zu lösen. In gewisser Weise hat es damit die Entwicklung von Elex vorweggenommen, nur dass Piranha Bytes' Szenario-Seismograf dort eben Richting Science-Fiction ausgeschlagen ist. Für manch einen ist Risen 2 zusammen mit Elex 2 der Tiefpunkt im PB-Spielkatalog. Für mich ist es ein Spiel mit Ecken und Kanten, das in einer besseren Welt dafür gesorgt hätte, dass sich Piranha Bytes weiterentwickelt. Und das so vielleicht dabei geholfen hätte, das bittere Ende dieses Studios im Jahr 2024 zu verhindern. ★