

Risen 2

Auf den Spuren von Fluch der Karibik: Die Rollenspiel-Fortsetzung Risen 2 wechselt ins Piratenfach und macht auch sonst vieles anders.

Der Held hat jetzt ein Gedächtnis! Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)** Termin: **2011** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7332

W

enigstens hat er sein Erinnerungsvermögen noch. Denn angesichts der Ereignisse, denen der namenlose Held zu Beginn von

Risen 2 gegenüber steht, wäre die Piranha-Bytes-typische Hauptdarsteller-Amnesie wohl der Gipfel allen Übels. Obwohl er den Inquisitor besiegt, einen Titanen erlegt und die Insel Faranga gerettet hat, kommt der Bursche vom Regen in die Traufe. Kurz nach seinem Sieg tauchen weitere Titanen auf, verwüsten weite Teile der Welt und zwingen die Menschen in die Kristallfestung, die letzte Bastion der freien Völker. Während das Land nach und nach den Bach runter geht, vegetiert unser Held in der (noch) idyllischen Küstenstadt Caldera vor sich hin, um die traumatischen Erinnerungen im Alkohol zu ertränken. Bevor er dadurch doch wieder alles zu vergessen droht, scheucht ihn ein alter Bekannter aus der Hängematte und hinein in ein weiteres Rollenspiel-Abenteuer.

Carlos ist es, der einstige Kommandant von Farangas Hafenstadt, der uns derart unsanft aus dem Schlaf reißt. Wir sollen zum Pier, um bei Aufräumarbeiten zu helfen.

Dort wurden Trümmer eines Schiffs angespült, offenbar ein Angriff gewaltiger Seeungeheuer. Unter den Überlebenden ist auch Patty, für **Risen**-Kenner ebenfalls keine Unbekannte. Die machte sich am Ende des Vorgängers auf, um den Schatz ihres Vaters zu suchen. Als wir Patty treffen, steckt sie uns, dass sie ihren Papa, den Piraten Emanuel Gregorius Stahlbart, aufspindig gemacht hat. Besser noch: Der hat wohl herausgefunden, wie man über die Weltmeere schipern kann, ohne von den Monstern versenkt zu werden. Kurzerhand schließt sich unser Held der schnippischen Freibeuterin an, um Stahlbarts Geheimnis zu erfahren und die Welt ein weiteres Mal zu retten. Wir heben die Augenbraue: Vom desillusionierten Suffkopf zum heroischen Retter nach nur einem Gespräch? Doch Piranha Bytes verspricht, dass alle Figuren und vor allem unser Held nachvollziehbare Motive haben und **Risen 2** überhaupt weit glaubwürdiger sein soll als viele andere Rollenspiel. Wir sind gespannt.

Auch und vor allem wegen des Szenariowechsels. Piranha Bytes wirft die aus dem Vorgänger sowie der **Gothic**-Serie bekannte europäisch angehauchte Mittelalter-Fantasy sprichwörtlich über Bord und schickt uns



Zauber gibt's keine mehr. Stattdessen schießen wir mit **Musketen und Kanonen**.

Mit **Segelschiffen** wie diesem reisen wir zwischen den Inseln hin und her. Ob wir den Kahn selbst steuern dürfen, ist noch nicht bekannt.

Das ist neu

- ☛ Piraten-Setting
- ☛ Schusswaffen und Kanonen
- ☛ mehrere Inseln, mit dem Schiff besuchbar
- ☛ aufgebohrte Technik



in die Welt der Piraten, Segelschiffe, Schätze und karibisch inspirierten Postkarten-Inseln. Dabei erzeugt **Risen 2** durch satte Farben und die malerische Lichtstimmung eine derart märchenhafte Freibeuter-Atmosphäre, dass wir glauben, jeden Moment auf Guybrush Threepwood zu treffen. Auf typische Klischees wollen die Entwickler aber verzichten. Piraten, die mit Holzbeinen durch die Gegend stapfen, gibt es ebenso wenig wie auf Schultern hockende Papageien. Passend zum Seeräuber-Setting spielt **Risen 2** auf mehreren Inseln, die wir nach und nach bereisen, selbstredend mit Schiffen. Ob wir die gewaltigen Kähne selbst steuern und gar Seeschlachten austragen dürfen, darüber schweigt sich Piranha Bytes noch aus. Auch wie groß die Spielwelt ausfällt, wollen die Entwickler nicht verraten. Wohl aber, dass die Inseln in Sachen Flora, Fauna und Klima variantenreicher ausfallen sollen als Faranga aus dem ersten **Risen**.

Glaubwürdigkeit wird auch bei den Quests großgeschrieben. Ein Beispiel: In dem Pira-



Vor allem die Umgebungen wie die Küstenstadt **Caldera** profitieren von der aufgedrehten Grafik.

Schluss mit Mittelalter-Fantasy. **Risen 2** spielt in einem bunten Piratenszenario.



tendorf Antigua sollen wir vom Fachmann Wilson eine Kanone kaufen. Da das Kaff aber unter einem Embargo steht, will der nichts von einem Geschäft wissen. Nun haben wir verschiedene Möglichkeiten, unser Ziel zu erreichen. Die einfachste wäre, Wilson zu bestechen. Doch Geld ist in **Risen 2** ein rares Gut. Also hören wir dem Burschen zu und erfahren, dass der örtliche Büchsenmacher eine Pistole in seinem Besitz hat, die ein wertvolles Erbstück von Wilson ist und die er gerne zurückhaben möchte. Als Belohnung winkt die benötigte Kanone. Nun

uns um und erfahren, dass Wilson schon lange nicht mehr mit einer Frau zusammen war. Vielleicht lässt sich der Vereinsamte ja auf das Kanonengeschäft ein, wenn wir das Freudenmädchen Grace auf ihn ansetzen. Anders als im Vorgänger sollen sich solche Entscheidungen nicht nur auf die jeweiligen Haupt- und Nebenquests, sondern auch auf den Helden und die Rahmenhandlung auswirken, ein wenig wie in **The Witcher** oder **Dragon Age 2**. Eventuell erwarten uns in **Risen 2** sogar alternative Enden.

Ein Geheimnis macht Piranha Bytes auch um das Charakter- und Talentsystem von **Risen 2**. Bekannt ist immerhin, dass es nun Schusswaffen gibt, die die Zauber aus dem Vorgänger ersetzen, sich aber genauso durch erlernbare Fertigkeiten ausbauen und verbessern lassen. Auch das im ersten **Risen** recht überschaubare Repertoire an Nahkampfaffen und Rüstungen wird erweitert. So können wir unseren Helden nun mit Hüten, Stiefeln, Handschuhen, Oberteilen und Hosen einkleiden, um bestehende Cha-

rakterwerte zu erhöhen. Ein sinnvoller strukturiertes Inventar nebst Vergleichsfunktion soll dabei für den benötigten Komfort sorgen, bislang nicht gerade eine Stärke von Piranha Bytes. Aber die Jungs haben ja noch etwas Zeit; mit **Risen 2** rechnen wir frühestens im Herbst 2011. **DM**

Papageien und Holzbeine sind in Risen 2 tabu.

können wir den Büchsenmacher entweder überreden (riskant), umhauen (gefährlich), nachts durchs Fenster eindringen und die Waffe stibitzen (knifflig) oder ihn zu einem Duell herausfordern. Alternativ hören wir



Schiff ahoi!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Ich bin von dem neuen Piraten-Szenario begeistert! Endlich mal was anderes als rollenspieltypischen Orks in rollenspieltypischen Laubwäldern auf den verlauchten Kopf zu hauen. Es bleibt aber abzuwarten, ob Piranha Bytes eine packende Geschichte zu erzählen vermag und ob die durch Schusswaffen modernisierten Kämpfe funktionieren. Nach dem großartigen Vorgänger haben die Jungs aber einen fetten Vertrauensbonus verdient.