

Risen 2

Dark Waters

Facts

- ✦ handgebaute Welt, etwa so groß wie Gothic 3
- ✦ Welt zersplittert in Inseln mit unterschiedlichen Landschaften
- ✦ Reisen als Passagier per Schiff (Ladepausen); eigenes Schiff unbestätigt
- ✦ Special Move-Talente (Dirty Tricks) mit Cool Downs
- ✦ multidirektionales Kampfsystem
- ✦ Schusswaffen können durch Spezialmunition gepimpt werden
- ✦ Crafting inklusive Waffenverbesserungen
- ✦ legendäre Items
- ✦ weit mehr Kleidung und Ausrüstung
- ✦ abschaltbare Komfortfunktionen wie Questmarker, Lebensenergiebalken
- ✦ 5 Attribute, etwa 75 aktive und passive Skills
- ✦ Entdeckerdrang wird durch erstaunliche Resultate beim »Einfach mal ausprobieren« belohnt
- ✦ Alkohol und Frauen spielen große Rolle

+ Stärken

- + unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten
- + abwechslungsreiches Kampfsystem
- + vielseitige Ausrüstungsoptionen
- + stärkere Erzählkomponente
- + mehr Quests mit Story-Wendungen

- Schwächen

- abzuwarten bleibt, wie »open« die Spielwelt mit ihrer Inselstruktur noch ist
- Identifikation mit dem Helden könnte mangels stringenter Fraktionszugehörigkeit leiden



Piraten, Schusswaffen, ein verändertes Fraktions-system, neue Kämpfe: Piranha Bytes geht mit Risen 2 mutig neue Wege. Doch führen die auch zu mehr Rollenspielspaß, oder werden alte Tugenden zugunsten von Trends aufgegeben? Wir haben der neuesten Version auf den Zahn gefühlt. Von Michael Trier

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)**
Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7332 Auf DVD: Trailer-Video

N

a klar, Piranha Bytes, nach den **Gothic**-Spielen und **Risen** nun auch in **Risen 2** mal wieder der namenlose Held. Nix Charaktergenerierung, ade Geschlechter- und Klassenwahl, tschüss Gedächtnis, an welchem Strand werden wir diesmal angespült, welcher Fraktion verschreiben wir uns, unter Amnesie leidend, um den Ausbau unserer Fähigkeiten voranzutreiben? Wie, wir haben ein voll funktionstüchtiges Erinnerungsvermögen, werden sogar gequält von den Dämonen der Vergangenheit? Ungläubig starren wir auf den Flachbildschirm, auf dem wir in den nächsten fünf Stunden die neueste Version von **Risen 2** erleben werden. Um ein Gefühl für Kameraführung und Steuerung zu bekommen, dürfen wir sogar selbst mal Hand an die Maus legen, allerdings nicht in die Story hineinspielen. »Wir haben noch so viel zu erzählen, das können wir jetzt noch nicht alles auf einmal rausbauen«, bremst der **Risen 2**-Produzent Roman Grow unseren Entdeckerdrang. »Es ist zwar jetzt alles an fundamentalen Features eingebaut, aber wir sind mitten in den komplexen Prozessen der Feinabstimmung, und über so manches Detail wollen wir in diesem Stadium noch nicht sprechen. Einfach auch, weil das morgen vielleicht schon wieder nicht mehr genau so ist, wie es heute gesetzt zu sein scheint. Wir nehmen uns alle Zeit, die wir brauchen, um **Risen 2** perfekt zu machen«, ergänzt

er. Angesichts der schon ziemlich runden Animationen, der problemlosen Gebietswechsel und der Erfahrungen mit dem technisch weitgehend fehlerfreien Vorgänger **Risen** tippen wir, was den Status des Spiels angeht, auf technisches Polishing und kreatives »Work in Progress«. Wir werden sehen, und zwar jetzt, gespannt stürzen wir uns in unseren Tag mit **Risen 2**.

Ein Held ohne Namen - aber mit Gedächtnis!

Also: Gedächtnis funktioniert, auch sonst ist alles dran. Vor allem Haare, und zwar ein gutes Stück länger als in anderen Piranha-Bytes-Spielen. Halt, da fehlt doch etwas, ein Auge. Stattdessen trägt der nach wie vor namenlose Held nun eine dekorative Augenklappe. Das echte Guckerle hat er beim etwas müden Finale des ersten **Risen** verloren. **Risen 2** schließt also einigermaßen nahtlos an den Vorgänger an. Und das sehr zum Missvergnügen unseres Helden. Der wälzt sich schlaflos in seiner Hängematte rum, den Kopf zum Bersten voll mit titanischen Monstern, Weltuntergang, zu wenig Geld für Schnaps, und so weiter. Ach, es ist wirklich trostlos, rings um uns sind große Teile der Welt verwüstet, viele Menschen tot. Nachdem wir den Titanen besiegt hatten, kamen dessen monströse Kumpane und haben sich mal eben die Welt vorgeknöpft, grob durchgekaut und gelangweilt wieder ausgespien.

Zu tun haben wir eigentlich nichts weiter, wir sind ein der Sauferei verfallener, gescheiterter Held. Wir pflegen unsere Depressionen und leben in den Tag hinein. Genau das nervt die örtlichen Behörden. Örtlich? Wo sind wir hier überhaupt, ist das hier Faranga, das für viele Spieler im Nachhinein gar nicht so riesige **Risen**-Eiland? Nein, wir sitzen in der malerischen Hafenstadt Caldera fest. Hier hat die Inquisition das Sagen, und herumlungendes Gesindel war noch nie hoch angesehen bei den Wächtern der Tugend. Während wir also unseren Hintern in der Hängematte Schaukeln, taucht ein alter Bekannter aus **Risen** auf: Carlos, ehemals Kommandant der Hafenstadt, jetzt in Caldera der lokale Ober-Inquisitor. Er hat auch gleich eine Idee,

Der namenlose Held, weniger asketisch als bisher, mit halb-langem Haar und Augenklappe passend gestylt zum neuen Piraten-Szenario. In den Foren fliegen schon die Fetzen. Wir meinen: Es gibt Wichtigeres, das passt schon.



Interview Björn Pankratz

Project Director, Piranha Bytes

GameStar Risen 2 will die Grundwerte der Gothic-Reihe (Freiheit, direkte Feedbacks, Nachvollziehbarkeit) weiter ausbauen, andererseits macht es vieles anders als die Gothic-Serie. Wie stellt ihr sicher, dass ihr mit Risen 2 die Anforderungen eurer sicher einmaligen Community erfüllt und aber, auch global, den Markterfolg habt, den ein solches Projekt braucht?

Björn Pankratz Risen 2 wird ein typisches Piranha-Bytes-Spiel. Alles, was unsere Games ausmacht, ist im Spiel. Die Freiheit in der Welt, raue Dialoge, ein Questsystem, das ineinander verzahnt ist und nicht nur einfach Quests hintereinander absputzt, nachhaltige Entscheidungen im Spiel, exklusive Quests und Skills für bestimmte Fraktionen, das Lernen bei Lehrern ... all das findet sich in Risen 2 wieder. Komfortfunktionen sind optional. Wenn jemand Auftragegeber auf der Karte nicht angezeigt haben möchte, dann braucht er diese Funktion nicht zu aktivieren. Einige neue Ideen hat sich die Community explizit gewünscht. Viele Fans wünschen sich, in der Welt NPCs zu begegnen, die sich mit

dem Spieler anfreunden können oder öfter auftauchen. Wir haben das aufgegriffen und besonderen Wert darauf gelegt, mehr emotionale Bindungen zu NPCs aufzubauen.

► **Der Spieler ist ja nicht mehr von Beginn an fest in einer Fraktion, sondern soll durch eigene Entscheidungen hin- und hergeworfen werden. Wie stellt ihr sicher, dass die für die Gothic/Risen-Serie typische Identifikation mit dem Helden trotzdem greift?**

◀ Wir haben für Risen 2 sehr viel Zeit mit der Entwicklung der Hauptstory und der Charaktere verbracht. Einerseits lassen wir den Spieler nicht so oft alleine, leiten ihn zu Anfang mehr. Auf der anderen Seite werden wir nach hinten hin eine dichtere Hauptstory mit mehr Quests anbieten. Dabei darf der Spieler sein, wie er möchte. Er kann die freie und größer werdende Welt wie gewohnt erkunden und sich nicht nur in Quests, sondern auch in fast allen Dialogen entscheiden, wie und wer er sein möchte. Selbstverständlich gibt es in Risen 2 auch wieder bekannte und neue Fraktionen, die

so ihre eigenen Probleme und Fehden haben. Der Spieler wird sich auch hier schließlich entscheiden müssen, für wen er sich einsetzt. Seine Entscheidung wird auch wieder Einfluss auf die Fähigkeiten haben, für die er sich entscheiden kann, da ihm danach nur bestimmte Lehrer zur Verfügung stehen werden. Dies erhöht nicht nur die Identifikation mit dem Helden, sondern auch den Wiederspielwert.

► **Mike Hoge hat neulich in einem Interview erklärt, die Rechte für die Marke Gothic gingen nach der Fertigstellung von Risen 2 zurück an Piranha Bytes. Plant ihr, ab da zweigleisig zu fahren, oder muss ein Name sterben?**

◀ Wir sind sehr stolz auf Risen 2 und fühlen uns in dem Setting sehr wohl. Wir können uns für die Zukunft vieles vorstellen, und an Ideen hat es noch nie gemangelt. Es gibt auch schon Ideen für ein Projekt nach Risen 2, aber wir können heute noch nicht sagen, in welche Richtung wir gehen werden.

► **Plant ihr für Risen/Gothic in Zukunft eine Online-Komponente oder gar ein MMO?**
Nein.



Bei der Erkundung eines der abwechslungsreichen Dungeons stoßen wir auf einen Klabautermann – den hatten wir uns immer anders vorgestellt, irgendwie niedlicher ...

was wir für ihn tun können – oder wie er uns loswerden kann und damit gleich noch eines seiner Probleme löst. Rund um den Globus wird die Schifffahrt (oder was davon übrig ist) von gigantischen Seeungeheuern lahmgelegt, kaum ein Kahn entgeht den Tentakeln des monströsen Krakengetiers. Wir, in Gestalt des ziemlich abgerissenen namenlosen Helden, sollen mal ein Auge auf die Sache werfen. Carlos scheint zu wissen, dass die Sache wahrscheinlich eine Nummer zu groß für uns ist, aber wenn wir die Aufgabe schon nicht lösen, ist wenigstens ein Herumtreiber weniger in seiner Stadt unterwegs.

Da aller Anfang schwer ist, gehen wir zunächst zum Strand, ein wenig aufräumen, Treibgut stapeln und was man eben so macht als Ein-Euro-Jobber in der Risen 2-Epoche. Sind uns schon in der Stadt die gegenüber dem Vorgänger deutlich schärferen Texturen und das äußerst plastische Bumpmapping (zum Beispiel bei Bruchsteinmauern) positiv aufgefallen, bricht die bis zum Anschlag aufgebohrte Risen-Engine jetzt mit einer geradezu infernalischen Idylle über uns hinein. Farben strahlen so aus sich heraus, dass manchem Gothic-Veteranen die Augen tränen werden. Die tief stehende Sonne wirft uns ihre gebündelten Lichtstrahlen entgegen, lange Schatten tanzen auf der sich kräuselnden Wasseroberfläche, Insekten umspielen sattgrüne Palmenblätter, und das Meer zieht in rhythmischen Abständen das weiße Sandlaken des Strandes glatt. »Was glaubt ihr, was die Hardcore-Gothics zu diesem Farbkrawall sagen werden?«, fragen wir amüsiert. Denn die einflussreiche und aufmerksamkeitsvolle Community ist einer der Grundpfeiler der Piranha-Bytes-Spiele, starker Rückhalt und Ideengeber, aber zum Teil auch fast schon paranoider Kritiker, der jede Änderung von vornherein erst mal für den Untergang des Ruhrpott-westlich geprägten Rollenspiellandes hält (mehr dazu in unserem Report über die Macht der Communitys auf Seite 98).

»Das hier ist die Karibik, hast du schon mal 'ne graue Karibik gesehen?«, fragt Daniel Oberlacher zurück, oberster Wächter über die Risen-Spiele beim Publisher Deep Silver. »Die Spielwelt muss in sich glaubwürdig sein, ob Mittelalter-Fantasy, die ist dann halt etwas

trister, oder Mittelalter-Piraten- und Seefahrer... äh ...« – »...fantasy?«, helfen wir freundlich mit einem passenden Begriff aus. »Fantasy würde ich so nicht sagen, Piraten eben, und da gibt es ja auch Legenden. Außerdem sind die Piraten eher wie Banditen. Und dann gab's ja auch in Gothic 2: Die Nacht des Raben schon Piraten.« An dieser Stelle empfehlen wir Ihnen, die erste DVD aus der Hülle zu nehmen und sich den Trai-

Viel mehr Spiel im Spiel.

ler zu Risen 2 anzusehen. Da gibt es eine Szene, in der der namenlose Held von einer überaus hübschen und überaus gesichtsbehaltenen Voodoo-Priesterin gerettet wird. Mit Magie. Oder eben Voodoo-Kräften. Und ob Deep Silver und Piranha Bytes das nun offiziell zu diesem Zeitpunkt bestätigen oder nicht, ist uns jetzt mal egal. Wir behaupten: Ja, es gibt Magie in Risen 2. Und wir sind uns sicher, dass diese Szene auf eine weitere Fraktion hinweist, die mit dem



Voodoo-Kult verbunden ist. Da kann man sich noch so zieren und von Banditen und Realismus sprechen und um das Thema einen Bogen machen; dass Piraten und Voodoo bestens zusammenpassen, wissen wir doch nicht erst seit **Monkey Island**.

Weitere gesicherte Fraktionen sind die schon erwähnte Inquisition, also eine Art Paladine, und die Piraten. Wobei es mehrere mächtige Piratenkapitäne geben wird, teils mit durchaus unterschiedlichen Interessen und Machtbereichen, sodass schon

Dialog- und andere Optionen



»Du kommst hier nicht rein!« Der Türsteher-Pirat lässt sich trotz Piraten-Verkleidung und des Talents »Silberzunge« auf Stufe 10 nicht erweichen. Auch dass wir Patty, die Tochter des berühmten Piraten Stahlbart kennen sowie »Einschüchtern« (Lvl. 15), nutzt nichts. Frustriert probieren wir, ganz ohne Dialog-Option, ihm aufs Maul zu hauen – und das klappt! Nun haben wir eine neue Handlungsmöglichkeit, wir können ihm aufhelfen. Der Typ ist schwer beeindruckt und lässt uns ein. Alternativ können wir auch einen anderen Weg suchen.



innerhalb dieser einen Fraktion konkurrierende Auftraggeber um unsere Gunst buhlen werden. Verheißungsvoll, zumal das alte, starre Fraktionssystem ausgehebelt wird: Statt sich gleich zu Beginn an eine Fraktion zu binden, geht der Spieler seinen eigenen Weg, trifft Entscheidungen, hilft mal hier, übernimmt da einen Auftrag oder spekuliert knallhart nur auf die eigenen Interessen und holt durch Täuschungsmanöver das Optimum für sich heraus. Natürlich auf die Gefahr hin, dass ihn ab da der eine oder andere nicht mehr lieb hat. Aber keine Angst: Gerade zu Beginn kann man sich die Situation nicht komplett verbauen, Sackgassen schließt Piranha Bytes aus.

Vielmehr stellen die Entwickler das Prinzip aus **Risen** auf den Kopf. Viele Spieler hatten kritisiert, dass sie zu Beginn des Spiels einerseits zu wenig Seitenhalt durch die Handlung gehabt hätten, andererseits aber schon früh weitreichende Entscheidungen treffen sollten. Wer sich der einen Fraktion zuwandte, verbaute sich damit automatisch die Questbäume der anderen Gruppierung, viel vom Spiel ging hier schon flöten. Klar, man kann einen Titel auch mehrfach durchspielen, aber durch die bekannten, fraktionsübergreifenden Handlungsteile kommen dabei Längen auf. Viel knackiger sind die Erlebnisse beim ersten Durchspielen, und da soll jetzt so viel Spiel wie nur möglich reingepackt werden. Während die Handlung des ersten **Risen** zum Ende hin dünner wurde und in fader Wiederholungsroutine ohne würzende Nebenquests förmlich zu ersticken drohte, soll die Welt von **Risen 2** am Anfang etwas enger sein, der Spieler durch eine Aufteilung der Welt in zahlreiche Inseln besser geführt werden. Doch dann werden sich Entscheidungen häufen, die Komplexität der Geschehnisse zunehmen und immer mehr Handlungsmöglichkeiten und Orte gleichzeitig zur Wahl stehen, bei zunehmend härteren und weiterreichenden Konsequenzen pro Entscheidung. Die Welt ist also nicht zu Beginn weit und offen und reduziert sich mit einem Mal auf ein Drittel und zum Schluss noch mal ein gutes Stück, sondern öffnet sich nach einer Weile, erst nach und nach, aber dann explosionsartig, um zum Schluss hin die größte Vielfalt zu entwickeln. So zumin-

dest der Plan der Entwickler. Wir würden uns freuen, wenn das so gelänge.

Auch wir finden, dass das Finale von **Risen** dem Spiel nicht gerecht wird. Allerdings schießen ein, zwei Interpretationsquer-schläger der Marke »Das könnte auch bedeuten, dass ...« aus dem gradlinig-euphorisch vorgetragenen Grundkonzeptvortrag der PR-Dame Cécile Schneider und von Daniel Oberlchner. Also: Das könnte auch bedeuten, dass die Welt insgesamt weniger frei wäre. Durch die Aufteilung in verschiedene Gebiete, die geographisch, spielerisch und durch Ladepausen voneinander getrennt sind, könnte sich ein ganz anderer Spielstil ergeben, als er bisher vor allem für die **Gothic**-Reihe, aber auch noch **Risen**, typisch war. Und das könnte auch bedeuten, dass sich einfach zu viele Trottel zu Beginn in zu schwierige Gebiete gewagt haben, frustriert waren, sich beschwerten und jetzt in das Spiel Trottel-Fangzäune eingebaut werden, die dem einigermaßen fortgeschrittenen Rollenspielfreund die Galle hochkommen lassen. Im Interview beruhigt uns Piranha Bytes' Story-Chef Björn Pankrat: »Risen 2 wird ein typisches Piranha-Bytes-Spiel werden. Alles, was unsere Games ausmacht, ist im Spiel. Die Freiheit, raue Dialoge, ein Questsystem, das ineinander verzahnt ist und nicht nur einfache Quests hintereinander abspult, nachhaltige Entscheidungen, exklusive Quests und Skills für bestimmte Fraktionen, das Lernen bei Lehrern. Natürlich arbeiten wir auch an der Zugänglichkeit, aber dabei bleiben Komfortfunktionen in der Regel optional.« Mit Komfortfunktionen meint er Minimap und Quest-Richtungsanzeigen. Eine Weltkarte muss sich der Held auch in **Risen 2** erst erspielen und nach und nach pro Gebiet durch Aufträge zusammenpuzzeln. Das ist auch sehr sinnvoll, schließlich ist die Welt von **Risen 2** insgesamt deutlich größer als die des Vorgängers und soll es sogar auf die Fläche von **Gothic 3** bringen.

Aber zurück zum schönen Strand, zu dem uns der alte Bekannte Carlos geschickt hat. Dort treffen wir eine weitere Freundin aus vergangenen Tagen, die hübsche Patty, Tochter des großen Piraten Stahlbart, mit der wir schon in **Risen** vergnügliche Quests erlebt haben. Patty ist als Schiffbrüchige angespült worden, auch sie ist ein Opfer

Waffen

- Säbel**
- Schnitter**  Sehr scharfer Säbel; niemand, der ihn jemals spürte, vergißt ihn wieder.
 - Krabbenstecher**  Einfache gerade Klinge aus minderwertigem Material. Zerbricht vom Hingucken.

- Pistolen**
- Dicke Olga**  Die Dicke Olga. Die größte und mächtigste Pistole, die je gebaut wurde. Kawumm!
 - Die Zwillinge**  Leichter als eine normale Pistole. Dafür zwei Läufe. Doppelte Trefferchance.

- Gewehre**
- Calderanischer Stutzen**  Ein neues Gussverfahren verleiht seinen Kugeln mehr Stabilität und Durchschlag.
 - Kaperbüchse**  Für den Kampf auf hoher See gemacht. Sehr robust.

Legendäre Items

- Hakenhand**  Die zweite Hand von Einhand-Willi. Er wußte seine Gegner stets tödlich zu überraschen. **Bonus:** Steigert die Fähigkeit für Hieb Waffen aller Art.
- Galgenstrick**  Der Strick wurde bei einer legendären Befreiungsaktion mit einer Muskete durchschossen. **Bonus:** Steigert die Grundfähigkeit für Musketen.
- Handspiegel**  Feinste Handwerkskunst, einst gemacht für eine schöne Frau. Von üblen Piraten gestohlen. **Bonus:** Steigert die Fähigkeit der Überredungskunst.

der Seeungeheuer. Mit funkelnden Augen erzählt sie uns, dass ihr alter Herr, der Oberpirat Stahlbart, ein Mittel gegen die Monsterpest parat habe, wir sollten ihn also unbedingt finden. Auch in dieser Begegnung hatte Patty so einen zweideutigen Unterton; hier und auch bei anderen Dialogen wussten wir nicht recht: Meinen die, was



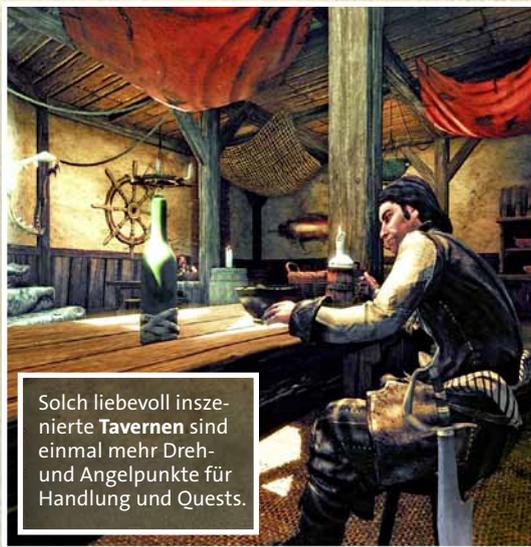
In diesem Steinknast sitzt ein Pirat. Wir brauchen seine Klamotten. Das Bumpmapping auf den Mauersteinen und die Lichtstimmungen sind vom Feinsten.



In Risen 2 sollte der Spieler allen NPCs gut zuhören, sonst verpasst er spannende Nebenquests und viele Infos.



So eine **Flinte** belegt beide Waffenhände. Mit dem entsprechenden Talent können wir aber auch mit dem Kolben zuschlagen.



Solch liebevoll inszenierte **Tavernen** sind einmal mehr Dreh- und Angelpunkte für Handlung und Quests.



Ist uns ein Gegner im **Säbelgefecht** überlegen, können wir ihm Sand oder gar Salz in die Augen schleudern.



Nicht die feine Art, aber wirkungsvoll: blitzschnell mit der Linken die Pistole gezogen und dann ein **Kopfschuss** aus nächster Nähe, Bingo! It's a trick, and it's dirty...

die da sagen, oder sollen wir gerade – in einem Piranha-Bytes-Spiel würde man wohl »verarscht« sagen, weil wir hier aber bei der GameStar sind, sagen wir lieber: in die Irre geführt werden? In vielen Dialogen warten zudem direkte Entscheidungsmöglichkeiten, die teils an bestimmte Talente gebunden sind und immer kurzfristige, manchmal auch langfristige Folgen haben.

Ein Beispiel: Wir wollen in ein Piratennest rein, lange Geschichte. Quasi ein Undercover-Einsatz für die Inquisition, denn dem lokalen Großgrundbesitzer ist eine Menge Zuckerrohr gestohlen worden. Aus Zuckerrohr brennt man Rum, und der ist für Piraten ein Grundnahrungsmittel. Darum trinken die Freibeuter in **Risen 2** auch keine Zaubertränke, sondern heilen und stärken sich mit Elixieren auf Alkoholbasis. Wir sollen nun also die Diebstähle aufklären. Auf wessen Seite wir uns dabei letztlich schlagen, bleibt uns überlassen. Aber erst mal müssen wir rein in das Kaff. Der Wachpirat will uns partout nicht durchlassen. Wir versuchen, ihn mit der Fähigkeit »Silberzunge« zu überreden, der Junge schaltet auf stur. Entweder ist er grundsätzlich immun gegen Überredungskünste oder unser Talent muss noch gesteigert werden. Nun versu-

chen wir, ihn einzuschüchtern, auch vergeblich. Der Dialog endet. Was tun? Das Spiel bietet uns hier zwei Möglichkeiten an, beide nicht offensichtlich, da hilft nur ausprobieren. So probieren wir einfach mal, den Typ umzuhauen – und das klappt, ohne dass die Aktion zur Auswahl stand! Es kommt noch besser: Nachdem der Typ am Boden liegt, erscheint eine neue Aktionsmöglichkeit, wir können dem Verletzten aufhelfen. Nun hält er uns erstens für einen ganzen Mann und damit würdigen Piraten und ist uns zweitens auch noch dankbar, weil wir Herz gezeigt haben. Er lässt uns rein. Wir hätten uns aber auch trollen können, um einen alternativen Weg ins Piratennest zu suchen. Das versuchen wir nun ebenfalls. Auf dem Weg zum Hintertürchen entdecken wir eine Bucht und treffen einen Kämpfer aus Stahlbarts Crew. Der hat vielleicht Informationen über den Verbleib des legendären Freibeuters, aber vor allem unterrichtet er uns in ganz speziellen Kampftechniken, den Dirty Tricks.

Alle Fähigkeiten und Talente können bei Lehrern gelernt und ausgebaut werden und hängen grundsätzlich von fünf Attributen ab: **Nahkampf** (Klingenfertigkeiten, Säbel und Dolche). **Fernkampf** (Schieß-

Skills, Pistolen und Gewehre), **Gerissenheit** (Silberzunge, Dirty Tricks, Bombe platzieren, Ausweichen usw.), **Härte** (Einschüchtern, Immunität gegen Klingen und Kugeln, Mut antrinken etc.) und letztlich **Magie**, über die wir im Moment nur spekulieren können, dass sie ganz auf Voodoo abgestimmt ist. Zum Steigern der Attribute brauchen wir Ruhm (Erfahrungspunkte), zum Ausbau

»Risen 2 wird ein echtes Piranha-Bytes-Spiel!«

der Talente müssen wir wie gehabt die Lehrer mit Gold bezahlen. Dabei haben sich übrigens die Huren im Spiel als besonders geschickte Ausbilder in allen Gerissenheits-Skills erwiesen, besonders in Silberzunge. Legendäre Items erweitern unsere Fähigkeiten zusätzlich in nicht durch Skills erreichbare Regionen (ein Beispiel gibt's im Infokasten auf Seite 18). Solche mächtigen Gegenstände blockieren übrigens keinen der normalen Ausrüstungslots. Insgesamt ist die Palette an Waffen, Gegenständen und Bekleidung weit umfangreicher als in **Risen**, auch die Menüs sind viel großzügiger und mit Vorschau- und Vergleichsfunk-



Mit der Möglichkeit, über große Teile des Spiels wechselnden Fraktionen anzugehören und Aufträge in Undercover-Manier zu erledigen, ist die Zahl der **Kleidungsstücke und Ausrüstungsgegenstände** sprunghaft angestiegen. Die Wirkung lässt sich sofort in Echtzeit überprüfen.

Neu ist die **Vergleichsanzeige**, die die Werte von ausgewählter Kleidung, Waffen und Items automatisch mit denen bereits angelegter Ausrüstung vergleicht.

Das gelungene **Hauptmenü** ist fast final und steht symbolisch für den Fortschritt des Spiels gegenüber Risen.

Dirty Tricks



Dieser Monster-Hummer reagiert zunächst unbeeindruckt auf unsere Säbel-Attacken. Seine harte Schale schützt ihn vor Schnitt- und Stichverletzungen. Außer einem metallischen »Klong« erzielen wir keine Wirkung.



Also müssen wir an seinen weichen Kern ran. Da wir vorher bei einem Kämpfer von Stahlbarts Crew den Fiesen Tritt gelernt haben (taugt auch, um Gegner auf Distanz zu bringen), warten wir auf den richtigen Moment, treten zu, und ...



... das monströse Krabbenvieh ruckelt hilflos auf seinem Panzer rum, die gefährlichen Scheren schneiden mit sattem Klacken nur Luft. Jetzt eine Serie schneller, harter Säbelhiebe, und das maritime Bauchfleisch ist fertig für den Grill.

tionen ausgestattet – ein echter Fortschritt und der neueste Stand der Technik.

Seite an Seite mit dem Stahlbart-Piraten kämpfen wir gegen ein Krabbenmonster, kommen aber mit unseren Klingen nicht durch den Panzer. Auch unsere zu diesem Zeitpunkt etwas schwachbrüstige Pistole mit Standardmunition (später gibt es durchschlagskräftige Projektile, Schrot usw.) schrammt nur an der Oberfläche des Viehs. Wir beobachten den Kampfstil des Riesenschalentiers; zu einem bestimmten Zeitpunkt nach der Attacke macht es eine kleine Pause. Diesen Moment nutzt unser Lehrer, prescht vor und kickt das Krabbeltier kurzerhand auf den Rücken. Da zappelt es nun hilflos mit den Beinen in der Luft, und wir können es in Ruhe fertigmachen. Beim Kampf gegen eine ziemlich widerliche Sandspinne kommt es auch aufs richtige Timing an. Nur wenn die Maulregion grade nicht von den riesigen Hauern der Kreatur geschützt ist, können wir punkten. So erfordert jeder Gegner eine bestimmte Taktik.

Der Fiese Tritt gehört zu einer besonderen Kampftechnik, den Dirty Tricks. Die ergänzen in **Risen 2** das Kampfgeschehen und ersetzen zum Beispiel das Ausweichen und die Schilde aus Teil 1. Wir können so Gegnern Sand in die Augen schleudern, später sogar, besonders fies, Salz. Als Fernkämpfer lassen wir einen dressierten Papagei auf nahkommende Bösewichter los, der stürzt sich auf den Feind, schafft Verwirrung und uns die Luft, einen Schritt zurückzutreten und in Ruhe zu ballern. Mit Zweihandwaffen setzen wir auf kurze Distanz gemeine Kolbenhiebe ein oder stechen gar mit dem



Magie: Die hübsche Dame links befreit uns im HD-Trailer (auf DVD) aus der Klemme – mittels einer Voodoo-Puppe (rechts).

Bajonett zu. Oder wir treten kurz zu, um den Widersacher auf Distanz zu bringen, führen dabei rechts einen Dolch und ziehen flugs mit links die Pistole aus dem Gürtel. So teilen wir eine blitzschnelle Dreifach-Kombo aus, die nachhaltigen Eindruck hinterlässt. Das alles spielt sich schon jetzt sehr ründ, ist wesentlich vielfältiger und dynamischer als alles, was wir bisher in vergleichbaren Spielen gesehen haben, und macht einfach nur Spaß. Bei Angriffen mit Stichwaffen können wir nun sogar während der Bewegung urplötzlich die Richtung ändern, um jederzeit noch besser auf die Kampfsituation zu reagieren. Das funktionierte in unserer Version noch nicht perfekt, scheint uns aber die ideale Abrundung zu diesem beeindruckenden Kampfsystem zu sein. Wer es zu einer besonderen Meisterschaft in einer der Techniken bringen will, sollte übrigens sorgfältig seine Ent-

rissenheit, und wir vermuten angesichts des Trailers mal, dass ein Rassist kein großer Voodoo-Magier werden wird.

In einer anderen Quest sollen wir für einen im Hafen festsitzenden Piratenkapitän Fisch und frisches Wasser besorgen. Fisch gibt's beim Fischer. Wir ziehen also los und treffen auf einen äußerst deprimierten Fischer Eddie. Der ist mit seinem Kumpel Duncan neugierig in eine Höhle eingestiegen. Dann wurde es brenzlich, Eddie gab Fersengeld und hat Duncan im Stich gelassen. Hin und hergerissen zwischen Schuldgefühlen und nackter Panik klappert der gute Eddie also vor sich hin, von Fisch keine Spur, bis die beiden wieder einsatzbereit sind. Wir also rein in den Dungeon. Während unserer Spielsession waren wir in vier unterirdischen Gebieten, und alle unterschieden sich im Aufbau, der Lichtstimmung und den Gegnern voneinander. Auch hier ist die Welt komplett von Hand gebaut. Wir erledigen einige Sandteufel, relativ schwache Gegner, die in großer Zahl aber durchaus gefährlich werden. Als wir Duncan treffen, ist der merkwürdig gefasst, keine Spur von Panik. Er erzählt etwas von Eddies schwachen Nerven und dass der Angst vorm Klabaftermann habe. Das Wort spricht er verächtlich aus, ein Aberglaube aus Kindertagen eben. Da hören wir hinter uns ein Geräusch, zucken herum, und vor uns steht ein riesiger ... ja, Klabaftermann eben. Groß wie ein Troll, aber mit einem Krabbenscherenarm und Tentakeln. Wir gehen auf

Distanz, ballern was das Zeug hält, doch das Ungetüm wird nur leicht verletzt. Duncan ist übrigens schreiend geflohen – danke Duncan, das kostet nachher ein paar Fische extra! Erst mit allen Tricks und dem unermüdlichen Einsatz unseres besten Säbelhiebs können wir den Klabaftermann schließlich besiegen, ein gutes Gefühl.

In **Risen 2** können wir unser Waffenarsenal auch selbst verbessern, dazu lernen wir beim Schmied oder Büchsenmacher. Crafting soll ein größeres Thema werden als bisher, aber Piranha Bytes hält sich noch ziemlich bedeckt. Als wir fragen, ob wir ein eigenes Schiff steuern werden dürfen, löst das demonstratives Am-Hals-kratzen und Fußbescharren aus. Wir sind uns also ziemlich sicher, dass so etwas vorgesehen ist.

Gut gelaunt ziehen wir in Richtung Fischerhütte, die Dämmerung bricht um uns herein. Der Himmel zeigt ein blutrotes Antlitz, der Dschungel streift seinen nachtschwarzen Pyjama über, Sterne funkeln. Da macht plötzlich jemand im Regenwald das Licht an. Erst blinkt es links, dann in der Mitte, schließlich glüht die ganze Vegetation. Ach, wie romantisch, wir gehen mal einen Schritt näher ran. Und erstarren. Denn der Dschungel wimmelt von Sandteufeln, die nachts ihren laternenartigen Fühler zum Glühen bringen, wohl ein Paarungsritual. Wir stürzen davon, tief beeindruckt von **Risen 2** und den Emotionen, die es schon jetzt in uns auszulösen in der Lage ist. **MT**

»Risen 2 wird ein großer Schritt für Piranha Bytes.«

scheidungen (etwa Aufträge annehmen oder ablehnen, beleidigen oder schmeicheln etc.) abwägen, von denen abhängt, wie welche Fraktion zu ihm steht. Wer also ein Meisterschütze werden will, sollte es sich besser nicht mit der Inquisition verderben. Und die Dirty Tricks lernt man am besten bei Piraten, die Halbwelt steht für Ge-



Die jeweilige **Ausrüstung** ist gut am Charakter zu erkennen. Passive Skills wie Ausweichtalente erleichtern Nahkämpfen den Klingentanz.



Ich bin beeindruckt!

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Schon mutig, was Piranha Bytes da vorhat: Das Prinzip von Risen bei den Ohren packen, auf den Kopf stellen und durch sorgfältiges Design von Quests und Handlung das beste Gothic/Risen aller Zeiten erschaffen. Bei der Grafik, den Animationen, der Ausrüstung und dem Kampfsystem sind sie schon auf dem besten Weg, aber der schwierigste Teil liegt noch vor ihnen, denn das hier ist eines der ambitioniertesten Rollenspiel-Projekte überhaupt. Ich ziehe meinen Hut, rücke die Augenklappe zurecht, setze schon mal Segel. Hoffentlich dann bald auf dem eigenen Schiff ...