

Risen 2

Dark Waters

Ein Piratenkapitän ohne Schiff? Wir bitten Sie! Ein Schiff ohne Besatzung? Wir bitten Sie nochmals! Die eigene Segelschaluppe und ihre Matrosen sind der Dreh- und Angelpunkt der Rollenspiel-Hoffnung Risen 2. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)
Termin: 2. Quartal 2012 Status: zu 60% fertig

GameStar.de/Quicklink/7332

H

allo, ich bin Björn, und ich erzähl' euch mal ein bisschen was über Risen 2«, sagt Björn Pankratz, bevor er uns ein bisschen was über **Risen 2** erzählt. Pankratz ist der Projektleiter des Rollenspiels,

bei ihm laufen die Entwicklungsfäden zusammen. Aber hat er wirklich Neues zu berichten? Schon vor zwei Monaten haben wir **Risen 2** in unserer Titelgeschichte ausführlich durchleuchtet. Einen Teil von Björns Vortrag können wir also im Schnelldurchlauf abhandeln, wissen wir alles schon: gleicher Held wie im Vorgänger, schmutzige Kampftricks, Aufträge mit mehreren Lösungswegen, in Inseln aufgeteilte Spielwelt, eigenes Schiff mit KI-Begleitern, mehrere Fraktionen ... Moment,

Schiff plus Begleiter?! Das ist neu: In **Risen 2** wird der Held eine Schaluppe besitzen, die als mobiles Hauptquartier dient und diverse Helfer befördert. Das passt, schließlich verkörpern wir im Rollenspiel einen Piratenkapitän. Und dass der nun mal ein Schiff und eine Besatzung braucht, dürfte spätestens seit **Fluch der Karibik** bekannt sein.

Um Missverständnisse zu vermeiden: Nein, man wird den Segelkahn nicht selbst steuern. Das Schiff ankert als festes Landschaftselement im Hafen der jeweiligen Insel, vergleichbar mit dem Boot aus **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. An Bord steht Patty, die Tochter des Piraten Stahlbart, eine alte Bekannte aus dem Vorgänger. Sie verschafft dem Helden seinen Segelkahn und steuert diesen auch. Um zu einem anderen Eiland zu schippen, sprechen wir Patty an. Dann öffnet sich eine Seekarte, auf der wir das Ziel wählen. Neben diversen kleineren und größeren Inseln soll es auch Festland-Abschnitte

geben, die sich jedoch auf Küstengebiete beschränken. Einen kompletten Kontinent wird **Risen 2** nicht bieten. Dafür können wir die Atolle frei erkunden. Björn Pankratz verspricht, dass es überall etwas zu tun und zu entdecken gibt: »In anderen Spielen kann man Inseln besuchen, auf denen nur zwei Truhen und ein paar generische Monster herumstehen. So etwas haben wir nicht.«

So lange unser Segelpott in einem Hafen oder einer Inselbucht ankert, ist er frei begehbar, wir können jederzeit an Bord steigen und mit der Besatzung plaudern. Neben Patty befördert der Kahn nämlich noch weitere Seefahrer. Welche genau? Das hängt davon ab, welcher Fraktion wir uns anschließen. Derzeit hat Piranha Bytes zwei Parteien angekündigt, die Inquisition und die Piraten. Wir gehen davon aus, dass es noch eine dritte geben wird: die Voodoo-Priester. Schließlich war bereits im ersten Trailer zu **Risen 2** eine Kapuzendame mit Voodoo-Puppe zu sehen. Um abermals Missverständnissen vorzubeugen: Der Held wird in jedem Fall Freibeuter, egal, für welche Gruppierung er sich entscheidet. Die Fraktionswahl bestimmt nur, in wessen Auftrag er die Meere unsicher macht. Und sie bestimmt, wen er mitnehmen darf. Wenn wir uns den Piraten anschließen, stapft Pattys Vater an Bord, der bärbeißige Kapitän Stahlbart. Mitglieder der Inquisition nehmen den eisigen Venturo mit. Wir gehen davon aus, dass diese Begleiter auch als Talenttrainer dienen. Schließlich beeinflusst die Fraktionswahl wie im ersten **Risen** unsere Spezialisierung: Inquisitoren können besser mit Schusswaffen umgehen, Piraten sind die fähigeren Nahkämpfer.

Einen unserer Begleiter dürfen wir zudem an Land mitnehmen, etwa um einen besonders schweren Kampf zu schaffen. Stahlbart stürzt sich dann ins Säbelduell, Venturo hält

+ Stärken

- + eigenes Schiff
- + Begleiter mit Charakter
- + schöne Landschaften

- Schwächen

- funktioniert die Begleiter-KI?
- (noch) hölzerne Gesichter



»Hör auf zu gackern, du kommst in den Topf!« Der Held im Duell mit einem Echsenhuhn.

Auf dem **Oberdeck** sonnt sich ein Matrose.

In der **Kapitänskajüte** darf sich der Held zuhause fühlen.

In der **Kombüse** würden wir nicht unbedingt vom Boden essen.

Es gibt zwar **Kanonen**, aber keine spielbaren Seeschlachten.

aus der Distanz mit der Flinte drauf. Befehle können wir den Jungs nicht erteilen, auch ausrüsten dürfen wir sie nicht. »Stellt euch vor, man könnte einem legendären Piraten wie Stahlbart ein Käsemesser in die Hand drücken«, echauffiert sich Björn Pankratz. »Dadurch wäre der Charakter doch unglaublich.« Überhaupt: Glaubwürdigkeit und Gefühl sind Piranha Bytes wichtig, die Helfer sollen uns im Verlauf des Abenteuers ans Herz wachsen. Auch, weil sie in Dialogen immer mal wieder Kommentare zum Besten geben. Sterben können sie indes nicht; wenn ihre Lebensenergie zur Neige geht, sacken sie kurzfristig bewusstlos zusammen. Was gravierende Folgen haben kann: Wenn unser Mitstreiter mitten in einem harten Gefecht zu Boden geht, dürften

schreckt, muss eben erst mal an anderer Stelle abenteuernd, um stärker zu werden.

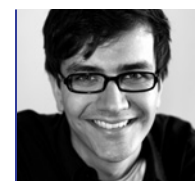
Welche »anderen Stellen« zur Verfügung stehen, hängt vom Spielfortschritt ab. Wie im ersten **Risen** unterteilt Piranha Bytes die Handlung in vier Kapitel mit unterschiedlichen Schwerpunkten: Der erste Abschnitt ist linear, der zweite etwas offener. Erst im dritten Abschnitt können wir die komplette Spielwelt bereisen, bevor's im Schlussakt wieder linearer zugeht. Das klingt schlüssig, wir hoffen allerdings, dass die Designer die geradlinigen Kapitel packend inszenieren. Schließlich hat jüngst **The Witcher 2** gezeigt, wie man eine Story erzählen muss.

Gespräche zeigt uns Björn Pankratz auch, allerdings noch ohne Gesichtsanimationen. Ob die Holzfratzen des Vorgängers zurückkehren, können wir daher noch nicht beurteilen. Dafür hat die Landschaftsgrafik seit unserem letzten Besuch zugelegt. Auf einer Insel etwa stößt der Held auf einen bildhübschen Wasserfall. Dennoch soll **Risen 2** moderate Hardware-Anforderungen stellen und auf einer Geforce GTX 260 mit maximalen Details laufen. DirectX 11 wird das Rollenspiel nicht unterstützen, Björn Pan-

kratzen begründet: »DirectX 11 hat kaum jemand mitgemacht. Warum sollten wir?« So kann man's natürlich auch sehen. **GR**

Vor dem Endkampf noch mal schiffen.

wir ihm rasch folgen – aber nicht bewusstlos, sondern tot. Wirklich notwendig sind die Kameraden allerdings nicht, alle Herausforderungen lassen sich auch alleine lösen. Wer vor einer zu kniffligen Aufgabe zurück-



Toll trotz Piraten

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Wer mich kennt, weiß, dass Piraten für mich das müdeste Szenario überhaupt sind. Na ja, vielleicht abgesehen von Wikingern. Was ich bisher von **Risen 2** gesehen habe, gefällt mir trotzdem, sehr gut sogar. Das liegt auch am Kampfsystem: Endlich ein Spiel, in dem ich Gegner mit Papageien bewerfen kann, um sie abzulenken! Auch die Schiffsreisen klingen spannend, weil sie meinen Entdeckernerv kitzeln. Ich werde bestimmt nicht zum Showdown segeln, bevor ich vor jedem Felsbrocken geankert habe. Klar, von der Story gab's bisher wenig zu sehen, dabei lebt ein Rollenspiel maßgeblich von seiner Erzählung. Dennoch bin ich zuversichtlich, dass die Piranhas hier an einer hervorragenden Fortsetzung feilen. Zumal sie nun genügend Zeit dafür haben: **Risen 2** erscheint erst 2012.