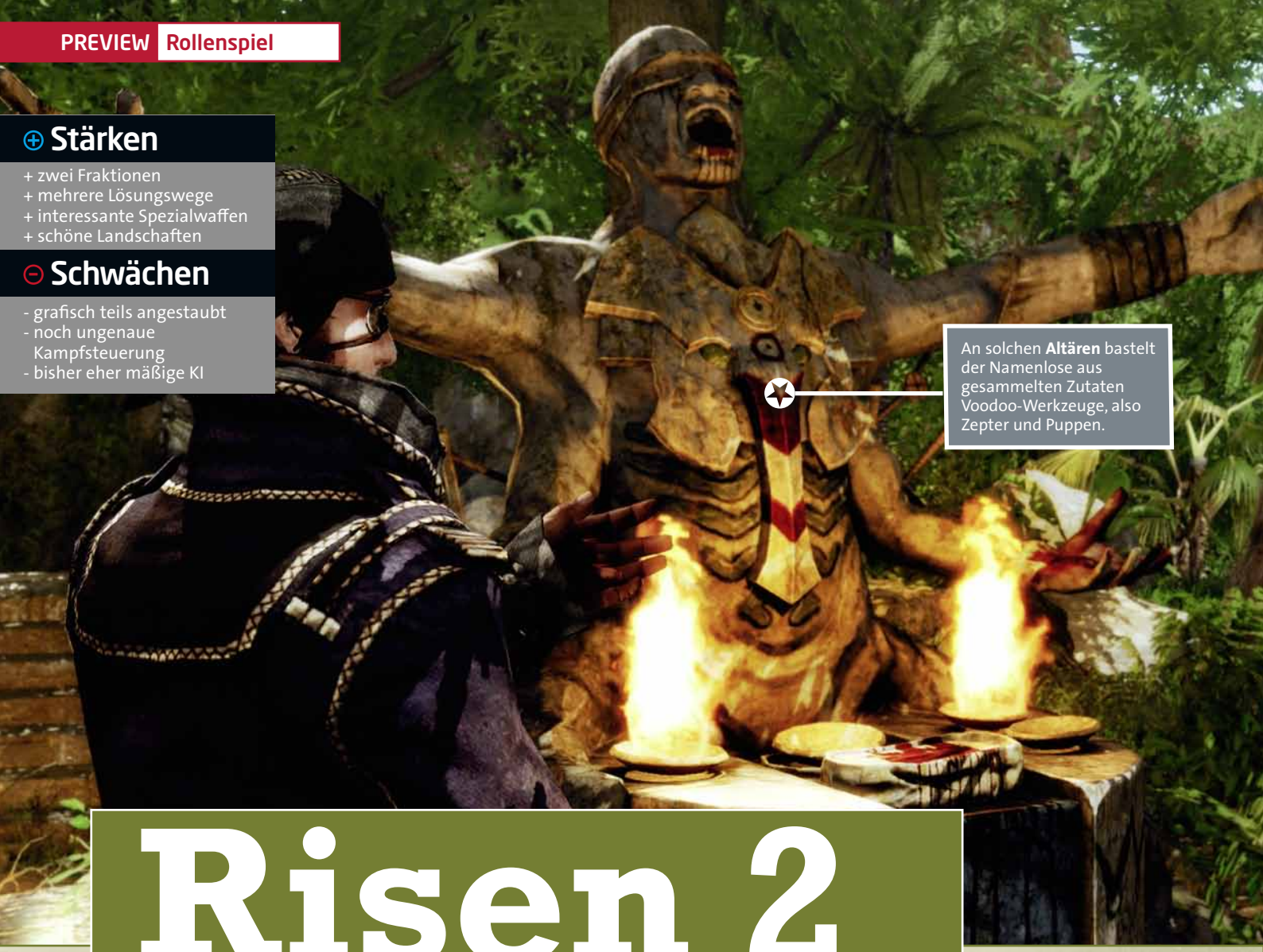


An solchen **Altären** bastelt der Namenlose aus gesammelten Zutaten Voodoo-Werkzeuge, also Zepter und Puppen.

⊕ Stärken

+ zwei Fraktionen
+ mehrere Lösungswege
+ interessante Spezialwaffen
+ schöne Landschaften

⊖ Schwächen

- grafisch teils angestaubt
- noch ungenaue Kampfsteuerung
- bisher eher mäßige KI

Risen 2 Dark Waters

Der Namenlose schlüpft in Köpfe, und wir schlüpfen in seinen: Wir haben Risen 2 stundenlang gespielt und gedankenkontrolliert, was das Zeug hält. Denn die neue Magieform des Rollenspiels heißt: Voodoo! Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 90 % fertig

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

Dieser Held mag keinen Namen haben, wohl aber die Schlagfertigkeit eines kompletten Rhetorikerkongresses. Als ihn eine Wahrsagerin warnt: »Viele Gefahren warten auf dich, Blut und Tod«, gibt der Weltenretter die einzig wahre, eines echten **Gothic**- oder eben **Risen**-Recken würdige Antwort: »Na toll.« Gut gegeben, wobei er auch hätte sagen können: »Mädel, rühr du mal weiter in deiner Dschungelsuppe und lass uns Erwachsene in Ruhe Säbelmikado spielen.« Aber als Ex-Säufer, Neu-Pirat und Titanenjäger ist der Hauptdarsteller des Rollenspiels **Risen 2: Dark Waters** kein Mann großer Worte, sondern ein Mann großer Taten. Die er nun übrigens auch andere vollbringen lässt: Mit der Macht des Voodoo verwandelt der Namenslose seine Mitmenschen in ferngesteuerte Marionetten. Beim Publisher Deep Silver haben wir **Risen 2** einen Tag lang gespielt, eine komplette Insel erkundet, die frische Eingeborenen-Fraktion studiert (zu der auch die Wahrsagerin gehört) und uns ausgiebig mit Voodoo befasst – denn der **Gothic**-Erfinder Piranha Bytes lässt neuerdings die Puppen tanzen!

Okay, dass Voodoo die neue Magieform von **Risen 2** wird, ist ungefähr so überraschend wie die Nachricht, dass es in **Dragon Age** Drachen gibt. Denn bereits im ersten Trailer des Piranha-Bytes-Rollenspiels war ein Kuttenmädchen zu sehen, das einen grimmigen Piraten via Voodoopuppe zum Pistolen-Suizid »überredete«. Infos oder Bilder dazu waren aber Fehlanzeige, in Sachen Magie gab sich Piranha-Bytes zugeknöpfter als ein Schweigemönch bei einem Jodelturnier – bis jetzt. Unser Abenteuer führt uns an die Schwertküste (Fans von **Dungeons & Dragons** und **Baldur's Gate** dürfen angesichts des Namens nostalgisch aufseufzen), einen der Festland-Abschnitte der Inselwelt von **Risen 2**. Wie die Eilande ist jedoch auch der Festland-Abschnitt vergleichsweise be-

Dark Water (ohne »s«) heißen ein Fluss in England und ein japanisches Buch mit Horror-Kurzgeschichten (sowie der zugehörige Film).

Im Dschungeldorf der Eingeborenen stößt der Held auf **Chani**, die Tochter des Häuptlings. Fans kennen die voodoobegabte Dame bereits aus dem ersten **Trailer**. Mit einer Streichholz-Voodoopuppe (unten) zwingt sie darin einen Piraten zum Pistolen-Suizid (ganz unten).

Wenn wir uns den Eingeborenen anschließen, dürfen wir die Häuptlingstochter als Begleiterin- und Heilerin ins Gefecht mitnehmen. Auf Seiten der Inquisition folgt uns hingegen der Gewehrschütze **Venturo** (der Rotschopf unten links), der uns auch Schusswaffen-Talente lehrt.

grenzt – neben Wasser auch von Bergen. Winzig fällt die Schwertküste aber keinesfalls aus, ihr begehbarer Teil entspricht ungefähr dem Sumpfgebiet aus dem ersten **Risen**. Quests und Kämpfe eingerechnet dauert unsere exklusive Erkundungstour rund fünf Stunden. Insgesamt soll **Risen 2** so groß werden wie **Gothic 3**, also so groß wie das umfangreichste Spiel, das Piranha Bytes bisher gebaut hat. Nur hoffentlich fehlerfreier, aber da sind wir nach dem von Beginn an runden **Risen** guter Dinge.

Nun landet unser Held jedenfalls erstmal am Strand der Schwertküste, wo er den Piratenkapitän Crow davon abhalten soll, einen Felstitanen zu beschwören. Denn das – da sind sich alle Beteiligten einig – würde Ärger geben, schließlich werkeln die Titanen in **Risen 2** am Weltuntergang. »Alle Beteiligten« bedeutet in diesem Fall: der Freibeuter Stahlbart und seine aus dem ersten **Risen** bekannte Tochter Patty, die den Helden ins Inselinnere begleiten, sich aber später von ihm trennen werden. Allein bleibt er trotzdem nicht, auf dem Eiland hausen nämlich nicht nur garstige Bestien, sondern auch zwei Fraktionen: die Inquisition (die selbstherrliche Polizeitruppe der **Risen**-Welt) sowie der Eingeborenenstamm der Tonka, der offenbar mit Crow gemeinsame Sache macht.

Piranha-Bytes-Veteranen ahnen schon: Der Held muss sich später einer der Parteien anschließen, sich also zwischen der Inquisition und den Dschungelbewohnern entscheiden. Anders als ursprünglich vermutet gibt es keine dritte Piraten-Fraktion, der Namenlose avanciert später automatisch zum Freibeuter – im Auftrag der Inquisition oder eben der Eingeborenen. Sein Ziel bleibt in jedem Fall gleich: Die Rettung der Welt vor dem Titanenpack im Allgemeinen und einem bestimmten Obermotz im Besonderen. Dessen Identität verraten wir natürlich nicht. Verraten können wir aber schon, dass wir uns schnurstracks gen Eingeborenendorf aufmachen. Denn erstens ist es sowieso die erste Anlaufstelle, zweitens bestimmt die Fraktionswahl wie im ersten **Risen** unsere Fähigkeiten: Bei der Inquisition lernen wir den Umgang mit Schusswaffen, bei den Tonka hingegen – Tusch! – die Voodoo-Magie. Und deshalb sind wir schließlich da.

Die Tonka geben sich uns gegenüber erstmal rüde; logisch, schließlich arbeiten sie mit Crow zusammen. Und bereits am Eingang zum Dorf lässt uns **Risen 2** mehrere Möglichkeiten: Der Wächter verweigert uns den Zutritt, also können wir ihm, nun ja, volles Pfund aufs Maul geben oder ihn unter Einsatz von Überredungskunst umstimmen. Wir versuchen Letzteres, geben uns als Kumpan von

Piranha Bytes lässt die Puppen tanzen

Crow aus – und dürfen rein! Die Tonka-Siedlung schmiegt sich an einen idyllischen Wasserfall, besteht aber nur aus ein paar Hütten um einen zentralen Feuerplatz (um den nächstens die Einwohner tanzen), nebenan führt eine Hängebrücke zu einem verdächtig großen Tempel. Den müssen wir später betreten, um eine Geisterprüfung zu bestehen und der Voodoo-Lehre für würdig befunden zu werden. Doch vor die Hexerei hat Piranha Bytes die Quests gesetzt. Bevor uns die Ureinwohner in ihr Herz schließen, müssen wir nämlich erstmal Aufträge erfüllen. Die sind in diesem frühen Abschnitt weitgehend Standardkost, wir holen Opfergaben von Erntefrauen, bekämpfen Krokodile und retten einen Späher aus den Händen der Inquisition.

Letzteres ist einfacher, als es klingt: Der Kundschafter sitzt in einem Außenposten, den nur ein einziger Sol-

Chani heißt auch eine Konkubine von Paul Atreides in Paul Herberts Wüstenplanet-Romanen (»Dune«-Zyklus).

Beim Einsatz des Zepters friert die Zeit ein, und wir peilen aus der **Perspektive des Opfers** einen anderen Gegner an.

Als Voodoo-Anhänger muss sich der Held im Kampf nicht selbst die Hände schmutzig machen. Mit dem **Zepter der Macht** hetzt er einfach einen Feind auf einen anderen – und schaut zu, wie die Fetzen fliegen. Hier kloppt sich ein aggressives Krokodil mit einer heimtückischen Grabspinne.

dat bewacht. Und der ist erstens so gutgläubig, dass er uns nach einem Plausch einfach zum Gefangenen durchlässt, und zweitens so blöd, den Zellenschlüssel direkt neben der Zelle zu verlieren. Da hätte sich Piranha Bytes ruhig eine etwas anspruchsvollere Aufgabe ausdenken können. Zum Abschluss müssen wir zwar doch noch gegen den Wachsoldaten kämpfen, insgesamt ist die Quest aber simpel, zumal's keine wirklichen Lösungsalternativen gibt. Mit der Befreiungsaktion überzeugen wir schließlich auch Chani, die Tochter des Tonka-Häuptlings – und im Nebenberuf attraktives Voodoo-Mädchen in gut geschnittenen **Risen 2**-Trailern! Chani steht der Zusammenarbeit ihres Vaters mit Crow ebenfalls skeptisch gegenüber und führt den Helden in den Dorftempel, wo er sich der Ahnenprüfung stellen, mit einem Geist plaudern und dessen Fragen richtig beantworten muss. Dann geht's endlich los mit Voodoo! Genauer gesagt: mit dem Bau einer speziellen Voodoopuppe. Der Tempel, in dem sich Crow und der Häuptling gemeinsam der Titanen-Beschwörerei widmen, ist schwer bewacht, ein Ausflug dorthin wäre Selbstmord. Aber: Einer von Crows Mitpiraten käme sicher problemlos rein. Und: Im Tonka-Dorf hängen zwei von den Jungs rum; einer davon, Jim, ist ein patenter Dieb. Was läge also näher, als Jim per Puppe fernzusteuern und in den Tempel zu lotsen, um dort ein Haar des Häuptlings zu klauen, woraus wir eine weitere Puppe basteln, mit der wir den Ober-Tonka zum Verrat an Crow »überreden«? Nun, vielleicht läge so einiges näher, aber nicht für einen Voodoo-Meister in spe. Für die erste Voodoopuppe brauchen wir drei Dinge: Tierzähne, Jadesteine sowie etwas von Jims Körper. Die Beißerchen sind kein Problem, wir entnehmen sie besiegten Jaguaren oder Affen – zumindest, wenn wir eine Zange dabei haben, für die Erbeutung bestimmter Körperteile brauchen wir Werkzeug. Und weil wir noch keines haben, kaufen wir die Zähne dann doch lieber bei der Voodoobedarfs-Händlerin der Tonka.

Die Jade ist schwieriger zu beschaffen, die gibt's nämlich nur in einer Höhle voller Termitenkrieger. Die Rieseninsekten ähneln den Panzergrillen aus dem ersten **Risen**, die ihrerseits an die Minecrawler aus **Gothic** erinnern: Beim Design mancher Monster bleibt sich Piranha Bytes mal wieder treu. So hausen im Dschungel auch Warzenschweine, die Nachfahren der Keiler aus **Risen** und der **Gothic**-Wildschweine. Nun gehen wir jedoch keine Wild- beziehungsweise Warzenschweine jagen, sondern eben Termitenkrieger. Den Weg zur Jadehöhle zeigt uns Chani, die brav voraus läuft und wartet,

Mit der **Fluchpuppe** schwächen wir Gegner (links), mit dem **Zepter der Angst** versetzen wie sie in Panik (rechts).

Unter den Augen der wachsamen PR (hinten) spielt **Michael Graf** Risen 2.

wenn wir zurückbleiben. Die Entwickler versprechen, dass uns **Risen 2** häufiger solche Lotsen zur Seite stellt, um uns die Orientierung in der Spielwelt zu erleichtern. Chani unterstützt uns überdies im Gefecht, indem sie unseren Helden heilt. In die Höhle will sie uns aber nicht begleiten.

Macht aber nix, wir müssen nämlich ebenfalls nicht rein, und zwar dank eines neuen Kniffs: Gleich zum Beginn von **Risen 2** lernt der Namenlose auf der Tutorial-Insel Takarigua, ein Äffchen auszuschicken. So schlüpfen wir vom Helden- in den Primatenkörper, steuern also fortan unseren kleinen Helfer. So können wir uns in Tempelruinen durch enge Mauerlöcher quetschen und unbehelligt an Monstern vorbei tapsen – auch an den Termitenkriegern, neben denen wir die Jadesteine aufklauben. Sobald wir die Affensteuerung aufgeben, landet alle Beute automatisch in unserem Inventar. Das ist praktisch, aber auch zu einfach, weil wir gefahrlos an Schätze kommen. Zwar gehen uns so die wertvollen Kampf-Erfahrungspunkte durch die Lappen, trotzdem sollte Piranha Bytes überlegen, ob nicht zumindest Monster das Äffchen angreifen sollten. Derzeit ist das Helferlein zu effektiv, zumal wir es beliebig oft einsetzen dürfen. Selbst nach seinem Ableben (etwa durch einen Sturz) lässt es sich einfach erneut aussenden.

Zähne organisiert, Jade gesammelt – fehlt noch Jims Haar zum Puppenglück. Weil er es sich nicht abkaufen lässt (»Gold hab ich genug.«), müssen wir's ihm abschwatzen. Und zwar im Tausch gegen ein Amulett, das wir bei der Wahrsagerin erstehen und dem wir magische Eigenschaften andichten. Welche? Nun, wir hätten Jim vorab fragen können, was er sich wünscht. Oder wir probieren so lange Dialogoptionen aus, bis er das Haar rausrückt. So oder so: Die Zutaten sind komplett, am Voodoo-Altar basteln wir die Puppe. Und wenden sie auch gleich an: Während unser Held stehen bleibt, steuern wir nun Jim. Der wird nach dem Puppeneinsatz automatisch zum Eingang des Titanentempels teleportiert, den Fußweg dorthin möchte uns Piranha Bytes ersparen. Was einerseits lobenswert, andererseits aber auch ein bisschen schade ist, weil wir's von **Risen** und **Gothic** anders gewohnt sind.

Egal, im Tempel warten schon die nächsten Probleme: Jim ist bei seinen Kumpels so unbeliebt, dass sie ihn nicht durchlassen wollen. Also müssen wir erstmal Aufgaben erfüllen und unter anderem Jims Schulden begleichen, bevor wir zu Crow und dem Tonka-Häuptling dürfen. Im Gespräch mit dem Duo klaut Jim – der begnadete Dieb – ein Haar des Häuptlings. Das wickeln wir allerdings über eine nüchterne Dialogoption

Vertrauen ist gut, Gedankenkontrolle ist besser

ab, zu sehen ist davon nichts – schade. Trotzdem halten wir die Gedankenkontroll-Passage für eine feine Idee, weil sie originelle Lösungswege ermöglicht. Natürlich nur für Voodoo-Anhänger, auf Seiten der Inquisition sind Fernsteuerungs-Puppen tabu. Um die Quest abzuschließen, kehren wir in den Heldenkörper zurück und überreichen Chani das Haar. Während Jim über Kopfweh klagt, bastelt die Häuptlingstochter eine weitere Puppe – auf in den Titanenkampf!

Gemeinsam mit Chani marschieren wir zum Titanentempel, vor dessen Haupttor wir gegen eine große Gruppe von Piraten und Eingeborenen kämpfen müssen – falls wir die Wächter nicht umgehen, indem wir uns ganz am Rand des Schlachtfelds entlang drücken. Im Innenhof des Bauwerks wartet allerdings ein Gefecht, dem wir

Um das Vertrauen der Ureinwohner zu gewinnen, befreit der Namenlose einen **Kundschafter** aus den Händen der Inquisition.

Von den 50er- bis 70er-Jahren erforschte die CIA im Geheimprogramm MKULTRA die Möglichkeiten der Bewusstseinskontrolle.

nicht ausweichen dürfen. Eingeleitet wird der Bosskampf mit einer Zwischensequenz, die zwar nicht ganz an die Erzählkunst von **The Witcher 2** heranreicht, die Story aber besser vermittelt als die steifen Dialoge im ersten **Risen**. Überhaupt soll **Risen 2** seine Handlung nun filmhafter erzählen – wir sind gespannt, wie gut das im fertigen Spiel funktioniert. Im Tempelhof stellen sich uns neben Piraten und Dschungelkriegern auch Crow und Chanis Vater entgegen. Mit der Voodoopuppe überzeugt die Tochter ihre Stammesfreunde davon, die Seiten zu wechseln. Na also, Chancen ausgeglichen – oder doch nicht? Crow reckt einen magischen Speer empor und beschwört ein riesiges Steinmonster, den Felstitan. Okay, das wird spannend.

Während sich um uns herum Piraten mit Eingeborenen prügeln und der Titan immer mal wieder mit seiner Felsfaust dazwischen haut, stürzen wir uns auf Crow, der mit seinem Speer mächtig austeilt. Zum Glück haben wir Chani dabei, die uns immer wieder heilt. Falls wir uns für die Inquisition entscheiden, müssen wir auf die Krankenschwester verzichten, ebenso wie auf den Voodoopuppen-Seitenwechsel der Eingeborenen. Dafür nehmen wir den Soldaten Venturo und seine Kameraden mit, die mit ihren Gewehren die Gegnerreihen lichten. Die Fraktionswahl wirkt sich also tatsächlich aus – wobei die Inquisitions-Variante des Kampfs mangels Chani-Heilung kniffliger werden dürfte. Nachdem wir Crow aus den Stiefeln gesäbelt haben, klauben wir seinen Magiespeer auf – die einzige Waffe, die den Titan ankratzen kann. Das erfordert Timing, wir müssen den Spieß ins Maul des Riesen schleudern, während wir seinen Hieben ausweichen. Sobald wir dem Koloss genügend Lebenskraft abgezogen haben, setzt ein Quicktime-Event ein: Wir drücken mehrfach auf die »E«-Taste (mehr Abwechslung wäre nett), damit der Held auf den Titanenkörper kraxelt und den Speer hineinrammt. Ha, Monster abgehakt! Quicktime hin oder her: Der Bosskampf mit eingebauter Massenschlacht ist das intensivste Gefecht, das wir jemals in einem Piranha-Bytes-Spiel erlebt haben – gegen einen Zwischengegner! Was mag **Risen 2** dann erst gegen Ende auffahren ...

Wer nicht spurt, wird verflucht

Ein wichtiger Bestandteil unseres Anspiel-Besuchs sind die weiteren Voodoo-Fähigkeiten des Helden. Beziehungsweise die ECHTEN Voodoo-Fähigkeiten, die Puppen-Gedankenkontrolle ist nur an vorgegebenen Stellen der Handlung und bei vorgegebenen Personen möglich. Im Voodoo-Alltag muss man zwei Werkzeuge unterscheiden: Zepter und Puppen, beide stellt der Held an Altären her. Die Zepter sind Zauberstäbe, die sich nach einer Abklingzeit immer wieder einsetzen lassen. Es gibt drei Varianten: Mit der »Knochenhand des Diebes« saugen wir ferne Gegenstände direkt in unser Inventar, was unauffälligen Diebstahl ermöglicht. Mit dem »Zepter der Angst« schlagen wir Angreifer kurzfristig in die Flucht, eine nützliche Ergänzung zu den schmutzigen Nahkampf-Tricks von **Risen 2**. So können wir im Gefecht gegen zwei Feinde einem Widersacher einen Papagei auf den Hals hetzen, um ihn abzulenken, und den anderen in Panik versetzen, um uns Zeit zur Flucht zu verschaffen. Die Voodoo-Königsdisziplin ist das »Zepter der Macht«, mit dem wir einen Feind auf einen anderen hetzen. Beispiel gefällig? Als wir im Dschungel zwei Krallenaffen gegenüberstehen, wenden wir den Zauberstab auf einen davon an. Dann friert die Zeit ein, und wir zielen aus der Perspektive des einen Primaten auf den anderen. Die Zeit beginnt wieder zu laufen – und die Tiere kloppen sich gegen-

Das Charaktersystem

Gesammelte Erfahrungspunkte investieren wir direkt in fünf Talent-Kategorien, die wiederum je drei Untertalente erhöhen. Die lassen sich bei Trainern und durch Amulette auch einzeln steigern.

1 Klingen

Hiebwaffen: Kampfkraft mit Säbel und Musketen ohne Bajonett.
Stichwaffen: Beeinflusst Degen und Gewehren mit Bajonett.
Wurfwaffen: Erhöht den Schaden von Wurfspeeren und -dolchen.

2 Feuerwaffen

Muskete: Verbessert die Zielgenauigkeit von Musketen.
Schrotflinte: Mit Schrotflinten richtet der Held mehr Schaden an.
Pistolen: Dieses Talent bestimmt, wie zielsicher Einhand-Knarren treffen und wie viel Schaden Schrotpistolen anrichten.

3 Härte

Klingenfest: Erhöht die Abwehrkraft bei Nahkampf-Attacken.
Kugelsicher: Bei Beschuss nimmt der Held weniger Schaden.
Einschüchtern: Höhere Chance, Gesprächspartner zu verängstigen.

4 Gerissenheit

Schmutzige Tricks: Steigert Treffsicherheit und Wirkung der Kniffe.
Diebeskunst: Erhöht die Erfolgschance beim Schlösserknacken und beim Taschendiebstahl. Beides müssen wir erst bei Trainern lernen.
Silberzunge: Der Held kann Gesprächspartner öfter überreden.

5 Voodoo

Schwarze Magie: Bestimmt, welche Feinde man mit Zeptern verzaubern kann, und steigert die Wirkung von Flüchen.
Totenkult: Mysteriöses Talent, bestimmt laut Erklärung »die Stärke eines beschworenen Geistes«. Was das heißt, bleibt unklar.
Ritual: Verbessert die Wirkung magischer Tränke.

Das **Eingeborenendorf** liegt neben einem verdächtig großen **Tempel** (rechts), zu dem eine Hängebrücke führt.

Das Wort »Zepter« (veraltet auch »Szepter«) leitet sich vom griechischen »skeptron« für »Stab« ab.

Der Piraten-Fiesling Crow und seine Kumpanen verhöhnen uns zunächst in einer Zwischensequenz (Bild oben) und hetzen uns dann einen **Felstitan** auf den Hals (links).

seitig. So entledigen wir uns in Windeseile zweier gefährlicher Gegner, zumal die Hexerei auch mit Menschen klappt. Beispielsweise stiften wir im Militärhafen einen Soldaten der Inquisition dazu an, einen Schmied zu beschießen. Das mündet in einer chaotischen Keilerei, weil sich Zuschauer auf den Angreifer stürzen – und auf uns, denn sie haben uns beim Zaubern gesehen. Obwohl das Zepter keine vollwertige Fernsteuerung erlaubt, reizt es zum Experimentieren, zum »Was wäre wenn« der Gedankenkontrolle. Wobei auch die nicht sofort bei jedem funktioniert, für Menschen und stärkere Monster braucht der Held einen hohen Talentwert in Schwarzer Magie.

Und damit zu den Puppen, beziehungsweise »der Puppe«, wir haben nämlich – neben dem Marionetten-Werkzeug aus der Hauptquest – nur eine Voodoopuppen-Form gesehen: die Fluchpuppe. Damit hüllen wir Gegner in eine Blutwolke, die ihre Angriffs- und Verteidigungskraft massiv schwächt. Selbst mächtige untote Speerwerfer werden so zur leichten Beute. Das lässt sich prima mit den Zeptern kombinieren, beispielsweise versetzen wir einen Widersacher erst in Angst, schwächen ihn dann mit der Fluchpuppe und kloppen ihn schließlich im Nahkampf um. Im Gegensatz zu den Zauberstäben lösen sich die Puppen allerdings bei Gebrauch auf, wir müssen ständig neue basteln. Mehr Vielfalt ist dabei wünschenswert, nur eine Puppenart wäre für ein derart großes Rollenspiel doch etwas wenig.

Neben Puppen und Zeptern kann der Namenlose aus gesammelten Zutaten auch Tränke herstellen, die ihm vorübergehende oder permanente Boni verschaffen. Zudem prangt im Talentmenü eine geheimnisvolle Fähigkeit namens »Totenkult«, die laut Erklärtext die »Stärke eines beschworenen Geistes« bestimmt. Was das bedeutet, will Piranha Bytes noch nicht verraten, also spekulieren wir einfach mal. Bereits bekannt ist, dass der Weltenretter in **Risen 2** jeweils einen KI-Begleiter mitnehmen kann, der an seiner Seite kämpft. Mittels »Totenkult« könnte er diesen Mitstreiter durch einen Geisterkrieger ersetzen, der vielleicht sogar besondere Talente à la »Durch (bestimmte) Wände gehen« mitbringt. Das wiederum ließe sich bei Rätseln einsetzen – wir sind gespannt, was sich Piranha Bytes ausdenkt.

Fürs Kampfsystem haben sich die Entwickler bereits einiges einfallen lassen, worüber wir auch schon ausgiebig berichtet haben: schmutzige Tricks, Schusswaffen ersetzen Schilde, Parieren wird wichtiger als Ausweichen. Nun konnten wir die Gefechte anspielen – und sind hin- und hergerissen. Einerseits spielen sich die Action-Scharmützel wie im ersten **Risen** flüssig und flott; wenn wir im richtigen Rhythmus auf die Angriffstaste drücken, teilt unser Held immer stärkere Kombo-Hiebe aus. Allerdings fehlt uns im Nahkampf häufig Feedback. Beispielsweise stellt das Spiel bislang nicht deutlich genug dar, ob wir eine feindliche Attacke nun geblockt haben oder nicht. An den Konterangriffen, bei denen wir dann auch noch exakt im richtigen Moment klicken müssen, verzweifeln sogar unsere Deep-Silver-Betreuer: Es ist einfach unklar, wann dieser »richtige Moment« sein soll – oder das Zeitfenster ist so klein, dass man's ohne viel Übung nur verfehlen kann. Dadurch fällt es uns schwer, ein Gefühl für die Nahkämpfe zu finden. Zumal uns auch die Ausweich-Purzelbäume aus dem ersten **Risen** fehlen, die Dynamik ins Kampfgeschehen brachten.

Ein Segen sind dafür die schmutzigen Tricks. Beispielsweise bewerfen wir menschliche Gegner mit Sand und Untote mit Salz, um sie kurzfristig zu blenden. Mit einem geworfenen Papagei lenken wir Feinde ab, um sie aus dem Kampf zu nehmen. Und mit einem Tritt befördern wir nicht nur Riesenkrabben in Rückenlage (und damit in eine wehrlose Position), sondern halten auch Piraten auf Distanz. Wie die (gestrichenen) Schilde rüsten wir die nützlichen Gimmicks in der linken Hand aus, während wir mit der rechten den Säbel führen. So können wir auch eine Pistole einsetzen, um einem heranstürmenden Feind vor dem Nahkampf noch rasch eine Kugel zu verpassen.

Mit Gewehren müssen wir auf solche Tricks verzichten, dafür sind sie die besten Fernwaffen. Denn anders als die magischen Geschosse im ersten **Risen** sind auch die Voodoo-Zauber rein unterstützender Natur und

Wie besiegt man einen lebenden Berg?

richten keinen direkten Schaden an. Wenn wir ein Gewehr ausrüsten, ploppt in der Bildschirmmitte ein großer, grauer Kreis auf, das »Fadenkreuz« von **Risen 2**. Exakt zielen müssen wir damit aber nicht, es reicht, wenn wir einen Gegner grob anvisieren. Dann verfärbt sich der Kringel langsam von grau zu orange – je kräftiger die Farbe, desto höher unsere Trefferchance. Letztere hängt von unserem Schusswaffen-Talent-

Mit einem Voodoo-Zepter in den Nahkampf zu gehen, ist keine gute Idee. Vor allem nicht gegen **Zombie-Krieger**.

Der **Kommandant** von Puerto Isabella (der stattliche Herr rechts) möchte uns sein Schiff nicht überlassen. Also greifen wir zum Voodoo.

In einer Höhle erledigen wir einige Ghule und entdecken einen **Altar**, auf dem wir aus den Haaren eine Voodoopuppe basteln.

Mit der **Knochenhand des Diebes**, dem Telepathie-Zepter, sacken wir unbemerkt die Haarbürste des Befehlshabers ein.

Mit der Puppe unterwerfen wir den zu Abend essenden Kommandanten unserer **Gedankenkontrolle**. Ab jetzt steuern wir ihn fern.

wert ab, der Schaden fußt auf den Eigenschaften der Waffe. **Risen 2** bleibt ein Rollenspiel und mutiert nicht zum Shooter. Im Nahkampf können wir mit dem Schießprügel zuschlagen, was allerdings nur bei Waffen mit Bajonett richtig Schaden macht.

Welche Talente wir lernen können, hängt von unseren Begleitern ab, die gleichzeitig als Trainer dienen. Welche Begleiter wir mitnehmen, wird wiederum teils von unserer Fraktionswahl bestimmt. Dienern der Inquisition schließt sich der Gewehrschütze Venturo an, Eingeborenen-Anhängern die voodoobegabte Chani. Andere Kameraden lernt der Held unabhängig von seiner Parteizugehörigkeit kennen, etwa den Gnom Jaffar, der die Habseligkeiten erledigter Gegner für den Helden einsammelt. Patty und ihr Piratenpapa Stahlbart sind sowieso gesetzt – nun ja, Patty zumindest, sie steuert das Schiff des Helden als Navigatorin. Stahlbart hingegen stößt an der Schwertküste auf unerwartete Probleme. Wir wollen ja nicht zu viel verraten, aber er ist plötzlich ... unpässlich. Und sein Schiff ... auch.

So stehen wir nach dem Bosskampf gegen den Felskoloss in Puerto Isabella, dem Inquisitionshafen der Schwertküste – und brauchen ein Schiff. Zufällig liegt auch gerade eines vor Anker, das jedoch 1.) von Soldaten bewacht wird, 2.) keinen Proviant an Bord hat, 3.) genau vor einer Kanonenbatterie parkt und 4.) noch einen fähigen Piraten als Crew-Mitglied benötigt, der aber im Gefängnis sitzt. Die Heldenaufgabe lautet also, den Kahn loszueisen, egal mit welchen Mitteln. Letzteres ist wörtlich zu nehmen, in bester Piranha-Bytes-Tradition gibt's nämlich mehrere Lösungswege.

So könnten wir den Freibeuter befreien, indem wir den Zellenschlüssel vom Inquisitions-Kommandanten stehlen (knifflig) oder mit einer Kanone ein Loch in die Gefängnisturm sprengen (ziemlich, äh, auffällig). Die Geschütze ließen sich sabotieren, indem wir den Kanonier mit unserem Äffchen ablenken (das kann der Helfer nämlich auch), um Nägel in die Lunten zu schlagen. Oder wir hetzen den Kanonier mit dem Zepter der Macht auf einen anderen Hafenbewohner – nehmen dann aber in Kauf, dass die Lage eskaliert. Den Proviant könnten wir dem Lagerverwalter abschwatzen, nachdem wir seiner Frau (einer Wirtin) einen Gefallen getan haben.

Aber hey: Alles Humbug, wozu gibt's denn Voodoopuppen?! Auch in Puerto Isabella dürfen wir eine Person via Voodoo in eine Marionette verwandeln. Und wer läge da näher als der Kommandant höchstpersönlich? Mit der »Knochenhand des Diebes« (dem Einsack-Zepter) klauen wir seine

Mit dem **Äffchen** sammeln wir Beute und lenken Gegner ab.

Der Gnom **Jaffar** sammelt Beute für den Helden – und kämpft auch mit seinem Messerchen, wenn's nötig ist.

Isabela heißt auch eine der Galapagosinseln, deren Name sich von der spanischen Königin Isabella I. (1451-1504) ableitet.

Beim **Adjutanten** des Kommandanten ordnen wir erstmal an, dass unser Held mit Gold überschüttet wird – ein diebischer Spaß.

Zum Abschluss schicken wir die **Wachmannschaft** des Kahns in die Kaserne zum Stiefelputzen – der Weg an Bord ist frei.

Anschließend befreien wir einen (dezent verwunderten) **Piraten** aus dem Kerker, den wir für unsere Schiffscrew brauchen.

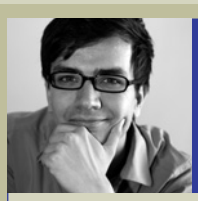
Und schon darf unser Held mit seinem ersten eigenen **Schiff** in See stechen – jetzt öffnet sich die Welt und erlaubt freies Reisen.

Haarbürste, aus deren Belag wir in einer Altarhöhle eine Puppe basteln. Mit unserer Kommandanten-Marionette veranlassen wir dann die Freilassung des Piraten, kommandieren die Wächter vom Schiff ab, lassen Proviant laden und – so viel Spaß muss sein – ordnen an, dass unser Held mit Gold überschüttet wird (»Dieser Mann ist ein Held!«). Zudem können wir mit Patty reden, die im Hafen wartet. Daraus entsteht ein witziger Dialog: »Hallo Patty, wie ist die Lage?« – »Guten Tag, Kommandant« – »Pst, ich bin's, dein Freund.« – »Wir brauchen alle Freunde in der neuen Welt.« Wie schön, Piranha Bytes bewahrt seinen Humor.

Noch schöner ist, dass **Risen 2** mit der Lösungsvielfalt eine Hauptstärke seines Vorgänger und der **Gothic**-Serie erbt. Es macht einfach Spaß, mit unterschiedlichen Vorgehensweisen zu experimentieren. Weshalb wir neu laden, um eben doch noch ein Loch in die Gefängnismauer schießen. Und warum? Weil wir's können! Technisch darf man von **Risen 2** dabei nicht zu viel erwarten, gerade im Vergleich zu **The Witcher 2** (schönere Zwischensequenzen und Animationen) sowie **Skyrim** (eindrucksvollere Landschaften) wirkt das deutsche Abenteuer grafisch angestaubt. Besonders die kantigen und grob animierten Nebencharaktere sehen alt aus, während die Hauptfiguren immerhin detaillierter ausfallen als im Vorgänger. Ändern dürften sich an der Technik allenfalls noch Details wie die Lippensynchronität der Dialoge – schließlich ist **Risen 2** laut Deep Silver schon »zu 90 Prozent« fertig.

An bestimmten **Vorsprüngen** darf der Namenlose hochklettern.

Eine Stärke von **Risen 2** liegt dafür wieder im stimmungsvollen Tag/Nacht-Rhythmus und den handgebauten Landschaften. Selbst im letzten Winkel finden wir Schatztruhen – die wir mit einem neuen, umständlichen Schlösserknack-Minispiel öffnen müssen. So verschieben wir mit einem Dietrich Bolzen, wobei die Steuerung aber bisher zu empfindlich reagiert. Die Dschungellandschaft bietet zudem wenige Landmarken, die wichtigen Orte (zwischen denen wir via Kartenklick auch schnellreisen dürfen) liegen dicht beieinander. Auch die unterirdischen Tempelruinen sind bis hierhin höchstens vier Räume groß. Dadurch spielt sich der Abschnitt kompakter und linearer als von **Risen** oder **Gothic** gewohnt. Allerdings ist die Schwertküste nur einer von mehreren Orten, zwischen denen wir später mit unserem Schiff hin- und herreisen – mit der Schaluppe übrigens, die wir soeben geklaut haben. Und auf die Seefahrt freuen wir uns wie ein Pirat aufs Kielholen – auch, weil wir uns fragen, wen wir wohl als Nächstes fernsteuern dürfen. GR



Neue Welt mit altem Charme

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich muss meine Vorlieben und -urteile dringend überdenken. In unserer letzten Risen-2-Vorschau vor einem halben Jahr hatte ich geschrieben, Piraten seien für mich das denkbar müdeste Szenario, abgesehen vielleicht von Wikingern. Und was passiert? Skyrim, das Rollenspiel des Jahres, spielt in einem Pseudo-Wikinger-Szenario – und ich liebe es! Risen 2 wiederum spielt in einem Pseudo-Piraten-Szenario – und gefällt mir ebenfalls! Piranha-Bytes-Spiele entfalten nun mal ihren eigenen ruppigen Charme fernab schwülstiger Klischeewelten.

Wobei dieser Charme allmählich abblättert, technisch wie inhaltlich: Skyrim hat jüngst gezeigt, wie eine offene Welt auszusehen hat. The Witcher 2 wiederum legt die Messlatte für erzählerische Kraft sehr hoch. Risen 2 sitzt irgendwo dazwischen und wirkt ein bisschen angestaubt. Dafür dürfte es die Stärken seines Vorgängers erben, allen voran die vielfältigen Lösungswege – und das ist viel wichtiger. Die Voodoo-Hexerei wiederum passt ins Szenario, Gedankenkontrolle ist sowieso immer für einen Lacher gut. Nun sollte Piranha Bytes noch die (Kampf-)Steuerung entfummeln. Und, am wichtigsten: Bisher habe ich nur begrenzte Abschnitte der Spielwelt gesehen – es wäre schön, sie auch mal zusammenhängend zu erleben. Erst dann lässt sich abschätzen, ob sich Risen 2 tatsächlich zum großen Abenteuer mit großer Geschichte entwickelt.

Potenzial: Sehr gut

Über die Gnome im ersten Risen sagte ein Youtube-User: »Ich habe mich noch nie so mies gefühlt, im Spiel etwas zu töten.«