



Der namenlose Held und seine Flamme, Piratentöchterchen **Patty**, stellen auf einer Hängebrücke zwei Schurken. Käpt'n Stahlbart links hält sich gerne im Hintergrund. Er hat zwar eine große Klappe, überlässt uns aber meist die Arbeit.

Risen 2

Das Piraten-Rollenspiel nähert sich dem Stapellauf, wir haben die Betaversion durchgespielt. Von Patrick C. Lück

⊕ Stärken

- + lebendige Spielwelt
- + altes Gothic-Feeling
- + mehr Story

⊖ Schwächen

- etwas wirres Kampfsystem
- Grafik nicht taufrisch

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)**
Termin: **27.4.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7332 Auf DVD: Topspiel-Videos

Das Ende der Welt kommt 2012 – dank **Risen 2: Dark Waters** nicht erst im Dezember, sondern schon am 27. April, wenn das Rollenspiel erscheint. Denn darin

ist von den großen Taten des namenlosen Helden aus dem ersten **Risen** wenig übrig geblieben, die Titanen verwüsten die Welt. Und damit nicht genug, nun tauchen auch noch Seeungeheuer auf, die Schiffe in die Tiefe reißen. Angesichts dieses Dramas hat sich der Namenlose dem Suff ergeben und in Caldera niedergelassen, der letzten Bastion der Inquisition. Als wir durch seine Augen dann auch noch miterleben, wie ein Schiff Caldera anläuft, nur um vor dem Ha-

fen von einem Riesenkraken zerlegt zu werden, sind wir sicher: Diese Welt ist dem Untergang geweiht – falls wir nicht eingreifen: Wir haben die Betaversion durchgespielt und die ersten Stunden am Stück erlebt.

Zum Beginn suchen wir am Strand von Caldera nach Überlebenden und erleben eine Überraschung: Unsere Flamme aus dem ersten Teil, die Piratentochter Patty, hat den Untergang überlebt, muss sich am Strand aber mit Sandteufeln herumschlagen, Mischlingen aus Käfern und Teufelsänglern (das sind diese Tiefseefische mit der »Laterne« am Kopf). Hier lernen wir das Kampfsystem kennen, das bald eine altbekannte Schwäche offenbart: Stupides Schnellkli-

cken führt viel zu oft zum Ziel, besonders wenn wir den Gegner gegen eine Wand gedrängt haben. Dafür können wir mit dem Säbel in Fechtduellen gezielt parieren und kontern, was gegen einzelne menschliche Kontrahenten gut funktioniert, gegen Gruppen (immer nur ein Gegner anvisierbar) oder Tiere (Blocks klappen nicht) aber wenig bringt. Die Fechtanimationen könnten zudem flüssiger sein, wirken aber zumindest glaubwürdig; Angriffs- und Parade-Bewegungen sind gut aufeinander abgestimmt.

Nervig ist, dass **Risen 2** in Gruppenkämpfen dazu tendiert, plötzlich den anvisierten Gegner zu wechseln – etwa zu einem anderen Feind, der uns gerade von hinten angrei-



Story: Kein ausgefeilter und tiefsinniger Roman wie *The Witcher* oder hollywoodreif glattgebügelt wie *Mass Effect*, dafür wie gewohnt derb, rau und direkt. Zusätzlich kommt der Story diesmal ein deutlicher Führungseffekt zu, sie leitet uns gut.



Kämpfe: Schmutzige Tricks wie Tritte oder Kokosnuss-Würfe bringen Pepp, und Schusswaffen wie Voodoo-Zauber passen bestens. Aber nach wie vor können wir Gegner mit Klickfolgen an die Wand drängen, und bei Gruppen geht schnell die Übersicht flöten.



Technik: Viele Objekte ploppen spät ins Bild, Gegenstände und Charaktermodelle könnten deutlich detaillierter ausfallen. Die neuen Motion-Capture-Animationen sehen zwar hakelig aus, machen aber vor allem Fechtduelle glaubwürdiger.



Alligatoren sind gefährlich, deshalb lenken wir dieses Exemplar mit einem Papagei ab.



Obwohl bereits tot, können Ghule uns immer noch sehr zusetzen.



Zum Beginn bekommt es der Held mit Sandteufeln zu tun.



Die Lichtstimmung ist teils wundervoll.

fen will. Das kann von Vorteil sein, weil wir die Attacke dann noch abblocken können, hat aber den Nachteil, dass ein Widersacher, den wir so gut wie erledigt haben, aus unserem Fokus verschwindet und uns weiter beharkt. Den Aus-den-Augen-Verlorenen dann wieder anzuvisieren, kostet einige Mühe. Ausgereifter ist da der Gebrauch der Einhand-Schusswaffen. So können wir in der linken Hand eine Pistole führen, die wir jederzeit abfeuern dürfen. Allerdings müssen wir auf das Timing und die Entfernung zum Gegner achten, überdies sind die Nachladezeiten lang. Dadurch wird die Pistole nicht übermächtig, wir müssen sie taktisch klug einsetzen – ein Gewinn fürs Kampfsystem. Gleiches gilt für die neuen schmutzigen Tricks, wir werfen Kontrahenten Sand in die Augen oder Kokosnüsse an den Kopf. Im Kern bleibt das Kampfsystem also altmodisch und alles andere als perfekt, allerdings bereichert um interessante Neuerungen.

Nach Pattys Rettung schickt uns **Risen 2** auf eine Reise über mehrere Inseln, auf denen wir nach Mitteln gegen die Titanenplage suchen. Da wir zu Beginn noch kein eigenes

Schiff besitzen, führt uns das Spiel in den ersten rund zehn Stunden auf einem vorgegebenen Pfad von Insel zu Insel. So entsteht eine für Piranha-Bytes-Verhältnisse ungewöhnlich klare Story-Führung, ohne dass der Entdeckerdrang verloren geht. Die Inseln sind zwar kompakt, bieten aber genügend Platz zum Erkunden. Ein Beispiel: Kurz bevor wir Caldera verlassen, entdecken wir bei einem Strandspaziergang eine Höhle. Darin finden wir ein Heldenkraut, das uns Boni auf einige Charakterwerte verleiht. So liegen in versteckten Winkeln oft Belohnungen oder Kisten, Letztere müssen wir teils aber erst in einem fummeligen Schlösserknack-Minispiel öffnen.

Technisch wirkt **Risen 2** angesichts von **The Witcher 2** oder **Skyrim** altbacken. Objekte, Charaktermodelle und Pflanzen sind oft grob und ploppen spät ins Bild. Doch wie gewohnt weiß das Spiel das mit Atmosphäre zu kaschieren. Vor allem aus der Halbdistanz erscheinen die Landschaften sehr natürlich. Auch die knorrig-derben Charaktere sowie Dialoge tragen wieder viel zur ureigenen Piranha-Bytes-Atmosphäre bei. Schade

nur, dass viele nebensächliche Aktionen wegfallen, vom Bratenspieß-Drehen bis hin zum schlichten Rumsitzen. Aber davon geht die Welt nicht unter. Das wird der Namenlose zu verhindern wissen. Patrick C. Lück / GR



Spiel mit Seele

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Es ist immer passend, Goethe zu zitieren, also: »Zwei Seelen wohnen, ach!, in meiner Brust«. Die eine fragt ständig: »Sieht The Witcher 2 nicht viel besser aus, wäre eine Questfülle à la Skyrim zu viel verlangt, warum mühe ich mich mit diesem Kampfsystem ab?« Die andere hält dagegen: »Ist mir alles schnuppe!« Denn Risen 2 hat im Überfluss, woran es Skyrim in meinen Augen gemangelt hat – Seele! Das ist es, was Piranha Bytes kann und wofür die Fans sie lieben. Wenn sich der Rest von Risen 2 so spielt wie die Beta, dann wird's ein noch viel ausgereifteres Spiel als der Vorgänger.

Potenzial: Sehr gut



Atmosphäre: Überzeugt mit knorrigem Charakteren und schönen Lichtstimmungen im Wechsel der Tageszeit. Zudem kommt mit Patty endlich ein weiblicher Charakter zu einer Hauptrolle. Allerdings vermissen wir alte Interaktivitäten (Braten drehen etc.)



Spielwelt: Typisch für Piranha Bytes-Spiele der Trumf. Wer Eigeninitiative mitbringt, kann viel entdecken und erleben. Außerdem überzeugt die Landschafts- und Stadtarchitektur, die viele Winkel zum Stöbern bietet. Nur schwimmen dürfen wir wieder nicht.



Quests: Wenig originell sind einige der typischen Sammel- und Töte-Quests, die wichtigsten (Haupt-)aufgaben überzeugen jedoch mit mehreren Vorgehens- und Lösungswegen. Ob wir Gewalt, Heimlichkeit oder Redekunst anwenden, liegt bei uns.