

Risen 2

Dark Waters



Piranha Bytes bleibt sich treu und erschafft ein Piraten-Rollenspiel mit Ecken und Kanten, aber auch jeder Menge Charme. Von Michael Graf

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)**
Termin: **27.4.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

! Steam-Pflicht

Als erstes Piranha-Bytes-Spiel verlangt **Risen 2: Dark Waters** nach einer Online-Aktivierung, und zwar über Steam. Bei der Valve-Plattform müssen Sie ein kostenloses Benutzerkonto erstellen, mit dem Sie das Piraten-Abenteuer dann verknüpfen. Danach lässt es sich auch im Offline-Modus starten, aber nicht mehr weiterverkaufen.

GameStar.de/Quicklink/7332

Auf DVD: Test-Video

Die DLCs



Piratenkluft

Allen Sammler-Editionen von Risen 2 liegt dieser DLC bei, der fünf Gegenstände bringt: einen Piratenmantel samt Stiefel und Hut, eine Pistole sowie den Ring des Meisterschülers. Alle Items sind von Anfang an verfügbar und spendieren hilfreiche Talentboni.



Die Schatzinsel

In dieser Zusatz-Auftragskette sucht der Namenlose den Schatz von Pattys Vater Stahlbart. Vorbesteller von Risen 2 und Käufer der »Stahlbarts Schatz«-Edition bekommen die rund zehn Stunden lange Download-Episode gratis, alle anderen bezahlen 10 Euro.



Der Tempel der Lüfte

Nur Käufern der »Stahlbarts Schatz«-Edition steht dieses Kapitel offen, in dem der Held gemeinsam mit dem Druiden Eldric nach dem verschollenen Tempel der Lüfte sucht. Veteranen kennen Eldric noch aus dem ersten Risen, wo er dem Namenlosen half.

Auf der Insel der Gnome bekämpfen wir den »Grane Gozzo« eine gnomenfressende Riesenkröte.



Stärken

- + perfekt umgesetztes Piratenszenario
- + wunderschöne Spielwelt
- + bezaubernde Lichtstimmung
- + gute Spielerführung
- + motivierender Entdeckerdrang

Schwächen

- gegen Tiere stupide Dauerklick-Kämpfe
- hölzerne Charaktere
- wenige Story-Höhepunkte

In Deutschland werden sie in Parlamente gewählt, am Horn von Afrika gefürchtet: Piraten kann man eben lieben oder hassen. Doch egal ob Freibeuter-Freund oder -Feind, eines muss man anerkennen: Piranha Bytes hat sein Rollenspiel **Risen 2: Dark Waters** in ein derart stimmiges und liebevolles Korsaren-Korsett eingeschnürt, dass selbst notorische Augenklappen-Abschwörer schneller darin versinken als eine Schatzkocke nach einem Kanonen-Volltreffer. So bleibt auch **Risen 2** ein typisches Piranha-Werk mit Ecken und Kanten, aber auch viel urigem Charme und einer Atmosphäre, die man mit dem Säbel schneiden kann.

Dabei beginnt **Risen 2** überaus trostlos: Wütende Titanen verbrennen das Alte Königreich, als machtloser Mitläufer einer machtlosen Militärtruppe (der Inquisition), versinkt der macht-, pardon, namenlose Held des ersten **Risen** in Selbstmitleid und leeren Rumflaschen. Und wie immer, wenn's nicht mehr schlimmer kommen kann, kommt's noch schlimmer: Gemeinsam mit seinem Befehlshaber Carlos erlebt der Held mit, wie direkt vor der letzten Inquisitionsfestung Caldera ein Riesenkrake ein Schiff in die Tiefe reißt. Nach dem von Vulkanen flambierten Land mutiert nun also auch das Meer zur Todesfalle. Aber wie (wahrscheinlich) schon Captain Jack Sparrow lallte: In jedem Unglück liegt auch ein Samenkorn des Glücks. Aus diesem Samenkorn beziehungsweise dem verkrakten Wrack rettet sich allerdings eine alte Bekannte: die Piratenbraut Patty, im ersten **Risen** noch (zumindest im dramaturgischen Sinn) platter Nebencharakter, nun hingegen zentrale Handlungsfigur. Die Dame bringt wichtige Neuigkeiten: Schuld am seeungeheuerlichen Treiben sei eine Meerhexe namens Mara, gegen die's allerdings eine Waffe

gebe. Welche, wo, wie – das weiß Pattys Papa, der Freibeuter Stahlbart. Im Geheimauftrag der Inquisition brechen Patty und der Held auf, um den Seebären zu finden.

So weit, so interessant die Ausgangslage. Doch obwohl **Risen 2** die Handlung mit wesentlich mehr und besser inszenierten Zwischensequenzen erzählt als der Vorgänger, mangelt es zwischendurch an Tempo und Dramatik. Höhepunkte sind rar, allenfalls zwei knallige Bosskämpfe und eine unerwartete Wendung haften im Gedächtnis. Mara wiederum entpuppt sich als ein überaus blasser Bösewicht, der nur alle paar Spielstunden mal auftaucht – hier verschenkt Piranha Bytes viel Potenzial, ebenso wie am sehr zügig abgewickelten Ende. Nachdem sich viele Fans über den langatmigen Schlussakt des Vorgängers beschwert hatten, haben die Entwickler ihn diesmal gestrafft. Und zwar zu sehr, zwischen dem Aufbruch zum Endkampf und dem Abspannen liegen gerade mal zehn bis zwanzig Minuten. Unterm Strich haben wir jedoch auch schon weit langweiligere Storys erlebt, zudem führt die Handlung bestens durch die Spielwelt und motiviert so durchgehend.

Denn die Spielwelt zählt Piranha-typisch zu den großen Stärken des Abenteuers. **Risen 2** spielt auf den Inseln und an den Küsten der vom Titanenfeuer verschonten Neuen Welt. Durch die Reisen wir anfangs nicht frei, sondern folgen einem vorgegebenen und durchaus unterhaltsamen Pfad vom Eiland Takarigua zur Schwertküste. Erst nach rund 15 Stunden öffnet sich **Risen 2**, dann näm-

Und diese Hexe, die ich meine, nennt sich Mara

lich erwirbt (besser: klaut) unser Held sein eigenes Schiff und darf fortan beliebig zwischen den bereits besuchten Inseln kreuzen – weitere Schauplätze kommen im Verlauf der Handlung hinzu. Und auch wenn selbst die größten Abschnitte (die Schwertküste und die Küste von Maracai) allerhöchstens halb so groß ausfallen wie die Insel Faranga aus dem ersten **Risen**, bleibt die klassische Gothic-Entdeckermotivation ungebrochen: Weil selbst in den letzten Winkeln noch ver-

Die Editionen

Neben der regulären Fassung für rund 45 Euro gibt's von **Risen 2** auch eine Collector's Edition für 60 Euro, die den Soundtrack, ein paar Postkarten und Sticker, ein Kartenposter, ein Amulett sowie eine Piratenflagge enthält. Dazu gibt's den DLC **Die Piratenklufft** mit fünf exklusiven Ausrüstungs-Gegenständen. Noch eine Schippe drauf legt die nur bei Amazon.de verfügbare »Stahlbarts Schatz«-Edition für 100 Euro. In deren Holzschatulle liegen neben den Inhalten der CE und dem Vorbesteller-DLC **Die Schatzinsel** zusätzlich eine 20 Zentimeter hohe Gnomenfigur, das Lösungsbuch, ein Kugelschreiber und eine Notiz. Letztere enthält den Zugang zu einem weiteren Download-Kapitel namens **Tempel der Lüfte**.



Die »Stahlbarts Schatz«-Edition kommt im Holzkästchen.



Eine Seefahrt, die ist schön: Risen 2 lebt auch von seiner bezaubernden **Lichtstimmung**.



Der Bosskampf gegen den **Felstian** gehört zu den wenigen Höhepunkten der Haupthandlung.



Die Meerhexe **Mara** bleibt ein überaus blasser Bösewicht, der selten persönlich auftritt.



Nachdem der Held per Voodoopuppe den Inquisitions-Kapitän **Sebastiano** (links) übernommen hat, veräppelt er Patty.

borgene Schätze liegen, ist es nicht nur spaßig, sondern auch sinnvoll, die Inseln zu erkunden. Wer dabei auf ein übermächtiges Monster stößt, kehrt eben später zurück und brennt dem Biest eins auf den Pelz.

Ein Hauch von Bioware in einem Piranha-Bytes-Spiel

Die Schauplätze selbst hat Piranha Bytes überaus liebevoll und detailliert gestaltet. Das Piratennest Antigua etwa, in dem zwischen windschief-rustikalen Holzbauten bunte Lampions baumeln. Oder die von brennenden Hügeln umgebene Festung Caldera. Oder das Eingeborenendorf der Maracai auf einem Plateau hoch über dem Dschungel. Apropos: Obwohl wir auf jeder

Insel Urwälder durchqueren, sehen diese nie generisch aus, sondern stets natürlich und, nun ja, richtig dschungelig eben. Wie üblich geht zudem jeder Einwohner einem (simplen) Tagesablauf nach, Eingeborene etwa tanzen nachts bevorzugt ums Feuer. Besonders stimmungsfördernd ist die bezaubernde Beleuchtung, vor allem am Morgen und Abend lädt die Spielwelt dazu ein, einfach mal kurz zu verweilen und die Aussicht zu genießen. So kitzelt Piranha Bytes aus der betagten Technik das letzte Quäntchen Schönheit heraus, allerdings eben vorrangig bei den Schauplätzen. Die hölzernen Gesichter und die teils abgehackten Animationen sind weit weniger eindrucksvoll.

Dafür haben die Entwickler die Kulissen erneut mit interessanten Aufträgen gefüllt. Die laufen zwar fast immer auf Kampf- oder

Sammelaufgaben hinaus, erzählen aber unterhaltsame Geschichten. Beispielsweise beschaffen wir Zutaten für einen feurigen Eintopf, den wir dann einem plappernden Prediger einflößen, um ihn zum Schweigen zu bringen. Immer wieder gibt's zudem alternative Lösungswege. So können wir einen Wachmann verprügeln, um ins Piratennest zu kommen – oder den Hintereingang suchen. Manchmal dürfen wir Gesprächspartner auch überreden, das entsprechende Talent vorausgesetzt. Die Gespräche sind übrigens wieder herrlich rotzig, beispielsweise kann der Namenlose den Rauschschmeißer einer Kneipe so lange blöd anmachen, bis der ihm an die Gurgel geht.

Die wichtigste Entscheidung von **Risen 2** steht ungefähr zur Hälfte der Spielzeit an, dann muss unser Weltenretter nämlich zwi-



Charakterentwicklung: Charakterlevel oder Lernpunkte gibt's nicht mehr. Stattdessen investieren wir erhaltene Erfahrungspunkte (Ruhm) direkt in unsere Attribute, was wiederum neue, erlernbare Skills freischaltet und sich auf unsere Fähigkeiten auswirkt. Das klappt erstaunlich gut.



Schusswaffen & Voodoo: Bogen, Armbrust und Feuermagie weichen Pistolen, Musketen und Voodoopuppen. Das passt gut ins Szenario, wir vermissen die alten Fernwaffen und Zaubersprüche kein Stück. Voodoo dient dabei vor allem zum Schwächen von Gegnern oder für alternative Quest-Lösungswege.



Dialogoptionen: Mit »Einschüchtern« und »Silberzunge« gibt's nun zwei Dialogoptionen, um NPCs kampfflos zur Kooperation zu bewegen, der Erfolg hängt von unseren Attributen ab. Pistolenschützen, die nicht palavern wollen, steht mit »Genug geredet!« eine dritte Option offen. Das bringt neue Lösungswege.



Buntes Piratenabenteuer

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als Gothic-Fan der ersten Stunde habe ich einige Zeit gebraucht, um mit Risen 2 warm zu werden. Keine wirklich zusammenhängende Welt, Änderungen in der Charakterentwicklung und das Szenario weichen spürbar von dem ab, was man bisher von Piranha Bytes gewohnt ist. Macht nichts, denn schnell stellt man fest, dass die Entwickler alle drei Dinge gut im Griff haben und ein atmosphärisches, uriges und rundes Piraten-Abenteuer abliefern, bei dem man schnell merkt, von wem das Spiel stammt. Immer dasselbe wäre ja auch irgendwann langweilig. Da jucken mich die Defizite in der Technik nicht die Bohne, die im Kampfsystem kann ich hingegen »nur« verschmerzen. Bisher mein Rollenspiel des Jahres!

schen zwei Fraktionen wählen: der Inquisition und den Eingeborenen. Das wirkt sich nur leicht auf den Handlungsverlauf, aber gravierend auf die Fähigkeiten des Helden aus: Bei der Militärtruppe lernt er den Umgang mit Musketen, bei den Ureinwohnern Voodoo. Letzteres eröffnet frische Lösungswege, via Voodoopuppe darf der Held andere Personen »fernsteuern«. Beispielweise schlüpft er in den Körper eines Händlers, um den Hohen Rat der Inquisition zu manipulieren. Wen der Namenlose wann kontrollieren darf, ist jedoch vorgegeben, überdies erlaubt **Risen 2** diesen Trick nur selten. Was nichts daran ändert, dass die Fernsteuerung zu witzigen Situationen führt. Etwa, wenn der Held im Körper eines eingeborenen Häuptlingsanwärters blafft, er müsse mal eben »kurz im Busch verschwinden«.

Eine wichtige Rolle in **Risen 2** spielen die Gefährten, die der Held im Spielverlauf um sich schar und in seine Schiffscrew aufnimmt. Neben Patty stoßen unter anderem der Piratenkoch Hawkins und der sammelwütige Gnom Jaffar hinzu. An Bord kann der Namenlose dann Gespräche mit den Begleitern führen, einen davon darf er zudem auf Landgang mitnehmen. Dort kommen-

Gefechte gegen mehrere **Piraten** sind hart, weil wir immer nur die Attacken eines einzelnen Feindes abblocken können.

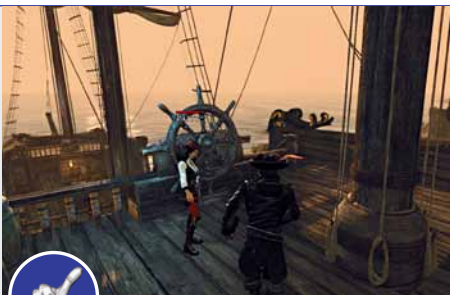


Mit unserem dressierten **Äffchen** können wir in der Tempelruine ungestört Schätze einsacken.

tieren die Helfer Dialoge, erstmals weht also ein Hauch von Bioware durch ein Piranha-Bytes-Spiel. Aber wirklich nur ein Hauch, beispielsweise bekommen nur wenige Begleiter eigene Missionen. Dafür sind die Kameraden auch im Kampf eine wertvolle Unterstützung, als mit Abstand nützlichste Helferin entpuppt sich die Voodoohexe Chani, weil sie den Helden heilt. Allerdings darf er die Dame nur dann mitnehmen, wenn er sich den Eingeborenen anschließt.

Die Kämpfe sind denn auch die Achillesferse von **Risen 2** – zumindest, wenn's gegen Tie-

re und Monster geht. Duelle gegen menschliche Gegner spielen sich hingegen durchaus taktisch, weil wir im Spielverlauf immer mehr Schlagvarianten lernen und Attacken kontern sowie Feinde ablenken können. Beispielsweise schleudern wir unseren Widersachern Salz ins Gesicht, um sie zu blenden. Oder wir feuern mitten im Gefecht eine Pistole ab. Diese schmutzigen Tricks erweitern das Kampfsystem um eine spaßige Facette. Gleiches gilt fürs Voodoo, beispielsweise schwächen wir Feinde mit einer Fluchpuppe. Oder wir nutzen das Zepher der Macht, um zwei Gegner aufeinander zu hetzen.



Schiff & Crew: Im Spielverlauf stiehlt der Namenlose ein Schiff und kann Crewmitglieder mit individuellen Fertigkeiten anheuern. Auf Landgang mitnehmen darf er allerdings stets nur einen Kumpanen. Das erinnert ein wenig an Mass Effect, allerdings agieren die Verbündeten komplett eigenständig.



Spielwelt: Anders als in Gothic oder im ersten Risen stromern wir nicht durch eine zusammenhängende Welt, sondern bereisen Inseln, die von Ladepausen getrennt sind. Das stört aber nicht, da wir an den Schauplätzen trotzdem viel entdecken und uns frei bewegen können. Keine Spur von Schlauchdesign.



Interaktionen: Die Entwickler haben bekannte (sinnfreie) Aktionen à la »Fleischspieß drehen« und »an Baumstamm rumsägen« gestrichen und liefern dafür moorhuhnneske Minispiele, die nicht so recht ins Gesamtbild passen wollen. Wir finden: Das hätte sich Piranha Bytes auch sparen können.

Technik-Check Risen 2: Dark Waters

Grafikvergleich



1920X1050, MAXIMALE DETAILS

Maximale Details: Die Schatten **2** sind hoch aufgelöst, das Gras steht dicht bis zum Horizont **1**. Die FXAA-Kantenglättung kaschiert Pixeltreppchen, sorgt aber auch für ein unscharfes Bild **3**.



1920X1050, MINIMALE DETAILS

Minimale Details: Schatten verpixeln **2** und der Bodenbewuchs fällt bis auf die unmittelbare Umgebung fast vollständig weg **1**. Anisotrope Filterung, Wasserspiegelungen und Kantenglättung **3** fehlen ebenfalls.

Wichtige Grafikoptionen



1 Alle Grafikeinstellungen können Sie während des laufenden Spiels anpassen, ein Neustart ist nicht erforderlich.

2 Anisotrope Filterung kostet kaum Leistung, verbessert Texturen aber deutlich. Aktivieren Sie mindestens »4x«.

3 Die Tiefenunschärfe betrifft sowohl entfernte als auch vor der Kamera platzierte Objekte. Geschmacksache.

4 Risen 2 verwendet den FXAA-Filter, der schneller als herkömmliche Kantenglättung arbeitet. Weil er aber das gesamte Bild anfasst, wirken Texturen oft unscharf.

5 Wenn Sie die Schattenqualität herunterregeln, erhalten Sie erst ab der mittleren Einstellung einen spürbaren Leistungszuwachs. Ganz deaktivieren sollten Sie Schatten zugunsten der Atmosphäre aber nicht.

6 Die Vegetationsqualität bestimmt, wie dicht Gräser und Sträucher in Risen 2 wachsen. »Mittel« und noch niedrigere Stufen sehen karg aus. Falls Sie die Vegetation ganz abschalten, läuft der Held auf bloßen Texturen. Der Performance-Gewinn ist allerdings enorm.

So läuft Risen 2: Dark Waters auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die **Grafikkarte** ausschlaggebend.

1	GRAFIKKARTE	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX								
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295					
		Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580			
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2						
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970			
		Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990		
2	PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640						
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T			
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600				
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650				
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960		
		Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600		
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192			

4	LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x800 mittlere Details	läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1080 maximale Details Kantenglättung
		ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Risen 2 begnügt sich mit einer 1,8-GHz-Dual-Core-CPU, stellt aber höhere Anforderungen an die Grafikkarte. Um mit maximalen Details und einer Auflösung von 1920x1080 Pixel spielen zu können, benötigen Sie mindestens eine Radeon HD 5850 oder eine Geforce GTX 560 Ti.
- Radeon-Besitzer aufgepasst: Wenn Sie Kantenglättung im Grafiktreiber aktiviert haben, kann es zu bösen Fehlern kommen. Im Test ließ sich Multisampling Antialiasing weder vom AMD- noch vom Nvidia-Treiber erzwingen.
- Die Texturqualität verändert auch den Umriss weit entfernter Objekte. Auf »Niedrig« stören die groben Konturen die Atmosphäre.
- Den Optionen »Shaderqualität«, »Objekt- und Landschaftssichtweite« brauchen Sie keine Beachtung zu schenken. Die optischen Änderungen sind kaum ersichtlich, und der Leistungsgewinn ist marginal.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 5,5 GByte Speicherplatz
- 512 Mbyte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c



Auf **Takarigua** schließen wir uns Stahlbarts Crew an – nachdem wir uns würdig erwiesen haben. Spielzeit: rund 7 Stunden.



Auf der **Insel der Gnome** erkunden wir das Heimatdorf der sprechenden Schweinsnasen-Zwerge. Spielzeit: rund 2 Stunden.



In der Inquisitionsfestung **Caldera** beginnt das Abenteuer, später kehren wir dorthin zurück. Spielzeit: rund 2 Stunden.



Das Piratennest **Antigua** gehört mit seinen Holzbauten zu den stimmungsvollsten Schauplätzen. Spielzeit: rund 4 Stunden.



An der **Bucht von Maracai** erkunden wir weitläufige Dschungel und alte Tempelruinen. Spielzeit: rund 7 Stunden.



An der **Schwertküste** entscheiden wir uns zwischen den Eingeborenen und der Inquisition. Spielzeit: rund 7 Stunden.



Was genau uns auf der **Insel der Toten** erwartet, behalten wir lieber für uns. Viel ist es aber nicht. Spielzeit: rund eine Stunde

Andere Neuerungen sind allerdings weniger durchdacht, unter anderem hat Piranha Bytes die Schilde und Ausweich-Hechtrollen gestrichen. Gefechte gegen Tiere und Ungeheuer werden dadurch nervig, weil der Namenlose deren Attacken weder abblocken noch ausweichen kann. So schrumpfen Tierduelle oft zu stupidem Dauergeklücke, das hatte Piranha im ersten **Risen** bedeutend klüger gelöst. Auch der Fernkampf könnte taktischer sein, im Grunde laufen wir mit der Muskete im Anschlag immer nur rückwärts und halten auf den Gegner drauf. Immerhin lassen sich Mensch und Tier später besser ablenken, etwa mit dem Voodoozepter der Angst, das Feinde lähmt. Oder mit einem Begleiter, der die Schläge eines Ungeheuers einsteckt, während wir es von der Seite angreifen, eine Art Aushilfs-Tank also. Sterben können die Helfer nicht, sondern nur bewusstlos zu Boden gehen. Nach dem Gefecht stehen sie dann wieder auf.

Nicht nur das Kampf-, auch das Charakter-system hat Piranha Bytes gehörig umgekrempelt, Lernpunkte und Levelaufstiege sind passé. Stattdessen stecken wir angehäufte Erfahrungs- beziehungsweise Ruhmespunkte direkt in die fünf Attribute des Namenlosen, von »Klingen« bis »Voodoo«. Diese Werte beeinflussen wiederum bestimmte Talente, »Gerissenheit« etwa wirkt sich auf die Nahkampf-Tricks, unsere Überzeugungskraft (»Silberzunge«) sowie die »Diebeskunst« aus, die wir unter anderem

für den Taschendiebstahl benötigen. Letzteren lernen wir – genau wie Angriffsmanöver und andere aktive sowie passive Fertigkeiten – gegen Gold bei Lehrern. Noch weiter steigern können wir die Talentwerte durch Ausrüstungsboni, selbstgebraute Tränke sowie die motivierende Suche nach legendären Gegenständen, die Piranha Bytes überall in der Welt versteckt hat und die uns permanente Fähigkeitsboni bringen.

Auch sonst gibt's in der Spielwelt jede Menge zu tun. Beispielsweise suchen wir Schätze oder erforschen Tempelruinen, die jedoch weniger ausufernd und damit weniger interessant ausfallen als im ersten **Risen**. So erkunden wir vorrangig kompakte Innenräume; die Rätsel beschränken sich darauf, an Hebeln zu ziehen oder Statuetten auf Sockel zu stellen, um Türen zu öffnen. Abgelegene Winkel unter oder über der Erde erreichen wir mit einem netten Trick: Wenn unser Held das entsprechende Talent gelernt hat, darf er ein Äffchen aussetzen und fortan selbst steuern. So krabbeln wir durch Mauerlöcher und klaben Schätze auf, an die wir anders nicht herankämen.



Mit Leib und Seele

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Piranha Bytes-Titel sind einzigartig. Auch, weil sie die Art von Spielen sind, denen man verzeihen muss. Zum Glück auch verzeihen will. Denn die starken Momente dieser seelenvollen Rollenspielwelten gleichen Manikos wie ein unausgewogenes Kampfsystem (Tricks und Kampf gegen Menschen = super; Kampf gegen Tiere und Monster = Klick-Krampf) oder Ungereimtheiten in der Spielwelt (NPCs meckern zwar, aber manchen kann ich in deren Beisein die Truhen knacken und leer räumen) mehr als aus. Über 30 Stunden (bin ein »gründlicher« Spieler) hat Risen 2 mich auf einzigartige Art unterhalten, danke dafür, Piranha Bytes!

Verschlossene Schatzkisten wiederum knacken wir mit einem komplett überflüssigen Minispiel. So müssen wir Schließbolzen in der richtigen Reihenfolge betätigen, stehen dabei aber weder unter Zeitdruck noch kann unser Dietrich zerbrechen. Wir können also nicht scheitern, sondern probieren einfach so lange herum, bis das Schloss offen ist. Diese Spielzeit-Streckung hätte sich Pi-



Mit der **Muskete** visieren wir ein Krokodil an – und laufen rückwärts. Je greller der orange »Fadenkrin-gel« leuchtet, desto höher unsere Trefferchance.

ranha Bytes sparen können, **Skyrim** & Co. lösen das Schlösserknacken intelligenter. Auch die anderen neuen Minispiele von **Risen 2** sind nicht unbedingt die Krone des Spielspaßes: Beim Wettlaufen etwa klicken wir mit zittriger Maushand Schnapsflaschen an. Da macht's deutlich mehr Sinn (und letztlich auch Spaß) eigene Waffen so wie Musketen herzustellen und Tränke zu brauen, auch wenn's wenige Rezepte gibt.

Dafür ist die eigentliche Umgebung weniger interaktiv als zuvor, sinnfreie Nebentätigkeiten wie das Drehen am Bratenspieß hat Piranha Bytes gestrichen. Und wenn uns ein Bewohner beim Diebstahl oder anderen Untaten ertappt, greift er zwar an. Wenn wir ihn daraufhin vermöbeln, ist er aber nur zeitweilig »verärgert« und das Verbrechen schnell vergessen. Doch das ändert nichts daran, dass die **Risen 2**-Welt lebt und atmet, wir wären gerne länger darin unterwegs gewesen. Schade nur, dass das Abenteuer diesmal nur rund 30 Stunden dauert – einschließlich aller Nebenaufträge und ausgiebiger Erkundungstouren.

Risen 2 ist wie ein Pirat: kantig, aber charmant

Okay, wir haben ja auch Laufwege mit der nützlichen Schnellreisefunktion abgekürzt, dank der wir beliebig zwischen wichtigen Orten und unserem Schiff hin und her springen dürfen. Außerdem hinterlässt **Risen 2** einen weitgehend runden Eindruck, wenn auch mit kleinen Macken. Ein bestimmter Tranktyp etwa tauchte nach dem Brauen nicht in unserem Inventar auf. Eine Quest wiederum geriet durcheinander, als wir einen Schamanen zu früh ansprachen, ließ sich aber dennoch lösen. Außerdem gibt's Grafikfehler wie flackernde Vegetation sowie Performance-Probleme: Manchmal verkam das anfangs flüssige Spiel binnen weniger Minuten zur Ruckelorgie. Weil die technischen Probleme nicht auf allen Testsystemen auftraten, werten wir aber nicht ab. Zudem sind Piranha-Bytes-Spiele nun mal wie Piraten: eckig und kantig, aber eben auch ruppig-charmant. **GR**



Der Welten Lohn

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Risen 2 entfaltet weder die Freiheitseuphorie eines **Skyrim** noch die Erzählgewalt eines **The Witcher 2**. Sitzt es damit zwischen den Stühlen? Nein. Es sitzt auf einem eigenen Stuhl. Einem angeranzten, knarzigen Barhocker, um genau zu sein. Piranha-Bytes-Spiele leben eben von ihrem urigen Charme, von ihrer gewollten Unzeitgemäßheit. Klar, das muss man mögen. Und wissen Sie was? Ich mag's – und das, obwohl ich Piraten nach wie vor für das schlimmste Szenario halte, das je in ein Designdokument gekritzelt wurde. Aber Piranha Bytes versteht es eben wie kaum ein anderer Entwickler, seinen Welten, nun ja, Seele einzuhauen.

Was Piranha Bytes indes nach wie vor nicht kann, ist erzählen. Die Handlung von **Risen 2** erfüllt ihren Zweck, sie führt durch die Welt – aber durchgehend unterhalten kann sie nicht. Wenigstens mit den traditionellen platten Charakteren haben sich die Entwickler diesmal etwas mehr Mühe gegeben, die Crewmitglieder erzählen immerhin das eine oder andere persönliche Geschichtchen. An Bioware-Niveau reicht **Risen 2** damit aber keineswegs heran. Was Piranha Bytes ebenfalls nicht kann, ist clevere Kampfsysteme entwickeln. Auf den klaren Fortschritt des ersten **Risen** folgt erneut ein Rückschlag, trotz schmutziger Kampftricks und Voodoo-Hexereien kommt mir beim stupiden Dauerklicken unweigerlich der Gedanke, dass das besser und runder gegangen wäre.

Sei's drum, Piranha Bytes liefert eben genau das Spiel, das man von ihnen erwartet, abzüglich ein wenig Welt-Interaktion, dafür ergänzt um Komfort wie die Schnellreisefunktion und eine Karte, die Questziele markiert. Mag sein, dass Gothic-Veteranen angesichts dessen angewidert die Nasen rümpfen. Ich verzichte aber gerne aufs Bratenspießdrehen und Wasserfassleerschürfen, wenn ich dafür ein Spiel bekomme, das sich fertig anfühlt. Schade nur, dass **Risen 2** vergleichsweise kurz ausfällt, der Vorgänger und die Gothics haben mich länger beschäftigt. Das Beste, was ich über Piranha Bytes sagen kann, ist nun mal, dass ich in ihren Welten so lange verweilen möchte wie möglich. Und zwar am liebsten ohne DLCs.

TERMIN 27.4.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Risen 2 Dark Waters

Publisher Deep Silver
Entwickler Piranha Bytes
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 64 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

Rollenspiel



GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

SPASS	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
»Der Entdeckerdrang motiviert bis zum (arg zügigen) Schluss.«			
SPIELSTIL	Kampf		Handwerk/Quests
CHARAKTER	simpel		komplex
FREIHEIT	linear		offene Welt
KÄMPFE	Action		Taktik
HANDLUNG	einfach		komplex

GRAFIK

✓ detaillierte Landschaften ✓ stimmungsvolle Beleuchtung
✓ vielfältige Wälder ✓ teils »zoomende« Vegetation ✓ steife Figuren ✓ teils abgehackte Animationen ✓ matschige Texturen

SOUND

✓ sehr gute Sprecher ✓ gute Umgebungsgeräusche
✓ dynamische, passende Musik
✓ guter Surround-Sound

BALANCE

✓ durchweg sinnvolle Talente ✓ gute Spielführung
✓ drei Schwierigkeitsgrade ...
✓ ... aber mäßig ausbalanciert

ATMOSPHERE

✓ stimmungsvolle Inselwelt ✓ stimmiges Piratenszenario
✓ motivierende Erkundungsfreiheit
✓ gute Zwischensequenzen ✓ überhastetes Ende

BEDIENUNG

✓ gute Maussteuerung ✓ durchdachte Menüführung
✓ neue Komfortfunktionen ✓ im Kampf teils ungenau
✓ aufgesetztes Schlösserknack-Minispiel

UMFANG

✓ große, offene Spielwelt ✓ 20 Stunden lange Hauptquest
✓ viele Nebenaufgaben ✓ viel zu entdecken
✓ etwas kürzer als der Vorgänger

QUESTS/HANDLUNG

✓ alternative Lösungswege ✓ unterhaltsame (Neben-) Quest-Geschichten ✓ solide Handlung ... ✓ ... ohne echte Höhepunkte ✓ meist Kampf- und Sammel-Aufträge

CHARAKTERSYSTEM

✓ Fraktionswahl beeinflusst Fähigkeiten
✓ eingängiges Attributs- und Talentensystem
✓ generell detaillierte Charakterentwicklung

KAMPFSYSTEM

✓ dynamische Actionkämpfe ✓ sinnvolle Tricks
✓ gegen Menschen taktisch ... ✓ ... gegen Tiere stupides Geklicke ✓ simpler Fernkampf

ITEMS

✓ motivierende Suche nach legendären Gegenständen
✓ sinnvolle Handwerksberufe ✓ vielfältige Beute
✓ wenige Crafting-Rezepte

