

Risen 3 Titan Lords

Zum Abschluss der Trilogie wechselt Piranha Bytes zwar einen frischen Helden ein, wagt ansonsten aber keinen echten Neustart. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Piranha Bytes (Risen 2: Dark Waters, GS 06/12: 86 Punkte)
Termin: August 2014 Status: zu 60 % fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

Kein Satz könnte **Risen 3** besser die Bühne bereiten als dieser: »Was ist denn das schon wieder für eine Scheiße?!« Das kreischen nicht etwa wir selbst, als uns der Publisher Deep Silver eine Betaversion des jüngst enthüllten Rollenspiels vorführt – dieser Fluch entfährt dem Helden, als er nach einem Nickerchen unerwartet in der Schattenwelt erwacht, einem umnebelten Totenreich. Wo die Hauptdarsteller

anderer Spiele ihr Schicksal wortlos oder zumindest weniger lästerlich zu Kenntnis nehmen, regiert hier erneut das klare Wort – ja, auch **Risen 3** ist 100 Prozent Piranha Bytes und gewinnt damit schon mal einen Sympathie-

➕ Stärken

- + glaubwürdige Welt
- + verfeinertes Kampfsystem
- + mehrere Lösungswege
- + neues Moralsystem

⊖ Schwächen

- statische Dialoge
- Was taugt der neue Held?

punkt. Den hat das Essener Entwicklerteam allerdings auch nötig, denn der Vorgänger **Risen 2** gilt in der Piranha-Community als umstritten: zu ungewohnt das Piratenset-



Die organischen **Landschaften** gehören weiterhin zu den Piranha-Bytes-Stärken.

ting, zu klicklastig die Kämpfe, zu schlapp die Story, zu linear das Absegeln der in Inseln unterteilten Spielwelt. Mit **Risen 3** will man's wieder besser machen, wagt aber keinen echten Neustart. Mit einer Ausnahme, zum Abschluss der **Risen**-Trilogie wechselt Piranha Bytes nämlich – den Helden.

Über den neuen Weltenretter möchten die Entwickler noch wenig verraten, auch einen Namen hat er – natürlich – noch nicht. Sei-

ne Vorgeschichte kennen wir aber wenigstens schon, er flucht nämlich nicht nur gerne, sondern ist auch verflucht; seine Seele wurde von einem Schattenlord gestohlen. Diese Geisternagier hausen samt ihrer untoten Gefolgschaft in seltsamen Totenkopfhöhlen, die aus dem Untergrund emporgestiegen (englisch: »risen«) sind. Gleichzeitig herrscht immer noch Titanen-Notstand, **Risen 3** trägt nicht umsonst den Untertitel **Titan Lords**. Nun geht's endlich den Tita-



Der Held ist den **Wächtern** beigetreten, einer der voraussichtlich drei Gilden.



In dieser Vulkanlandschaft lauern garstige **Riesenwarane**.

nenmeistern Ismael und Ursegor an den Kragen, deren Randalieren die Riesen das Land verwüsten. Gegen die Monsterplage könnten die Magier der Insel Taranis helfen, die einen Magiereaktor bauen, um ihr Eiland vor den Titanen zu schützen. Ergo stattet der Held der Zaubertruppe in der uns vorgeführten Betaversion einen Besuch ab.

Schon die ersten Schritte auf Taranis demonstrieren, dass Piranha Bytes eines nicht verlernt hat: eine Spielwelt zu erschaffen, die zum Verweilen und Erkunden einlädt. So hat sich technisch zwar wenig getan, **Risen 3** basiert weiterhin auf der Engine der Vorgänger, aber die reine Technik spielt hier sowieso eine untergeordnete Rolle. Viel wichtiger sind die liebevoll gebauten Landschaften. Der Held stapft durch bewaldete Schluchten, die einfach natürlich aussehen, in denen jeder Baum, jedes Grasbüschel, jedes Goblincamp von Hand gepflanzt wurden, und die mit einer gelungenen Lichtstimmung samt märchenhaften Sonnenuntergängen bezaubern. Vor der Küste liegen kleinere Inseln, zu denen der Weltenretter schwimmen darf – das hat es bei Piranha Bytes seit **Gothic 3** nicht mehr gegeben. Traditionsgemäß soll es sich lohnen, die Welt zu erkunden, auf angeschwommenen Eilanden etwa lagern eventuell Auftraggeber oder Schätze. Ganz nebenbei soll's auch wieder mehr spielerisch sinnfreie, aber stimmungsfördernde Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung geben; wer in **Risen 2** das Wasserfassschlürfen oder Stuhlhocken vermisst hat, bekommt es nun wieder.

Freiheit für die Parzellen

Nach dem dschungellastigen Vorgänger verspricht Piranha Bytes überdies mehr landschaftliche Abwechslung. Bilder zeigen neben Urwald auch europäisch angehauchte Forstgebiete und Lavaflüsse. Live zu sehen bekommen wir nur einen weiteren Oberwelttyp, rund um eine Totenkopfhöhle dominieren Ascheböden und verdorrte Bäume – bleibt abzuwarten, ob andere Regionen merklich anders aussehen. Apropos: Wie im Vorgänger gibt's keine durchgehende Spielwelt, auch **Risen 3** unterteilt sich in »Parzellen«, also wohl Inseln und Festland-Abschnitte. Wie man dazwischen hin und her reist, wollen die Entwickler noch nicht verraten, wir tippen auf das Comeback des Spielerschiffs. Im Vergleich zum Vorgänger soll die Rundreise nun aber weit weniger vorbestimmt ausfallen; nach dem linearen Prolog darf man die Schauplätze in beliebiger Reihenfolge ansteuern. Die Welt wird also wieder offener – über ihre Größe schweigt sich Piranha Bytes jedoch ebenfalls noch aus.

Doch zurück zu den Magiern. Wie es sich für einen hochnäsigen Hexerclub gehört, laden deren Chefs nicht jeden dahergelaufenen Bauernschläger sofort zum Tee ein. Um zu beweisen, dass er einer Audienz würdig ist, soll der Held zunächst eine Kristallmine von Monstern säubern. Das verrät ihm Magnus, der Wächtergeneral des Magierklosters, in einem der erneut sehr statischen und unbeholfen animierten Dialoge – die altbekannte Engine zeigt eben auch ihre altbekannten Schwä-

chen. Die Wächter sind übrigens der militärische Arm der Magier und eine der Gilden, denen man in **Risen 3** beitreten kann. Davon soll's abermals mehrere – vermutlich drei – geben, die anderen will Piranha Bytes in den kommenden Monaten enthüllen. Wie immer darf der Hauptdarsteller nur einer Gruppierung beitreten, bekommt dafür aber auch Zugriff auf spezielle Rüstungen und sogar Talente. Beispielsweise dürfen nur Wächter die aus dem ersten **Risen** bekannte Kristallmagie erlernen und Gegner mit Elementarzaubern beharken. Außerdem darf man sich auch innerhalb der Gilde im Rang hocharbeiten und Belohnungen freischalten.

Den Trip in die monsterverseuchte Mine unternimmt der Recke zu Demonstrationszwecken als bereits erfahrener Wächter mit vollem Magiearsenal. Die Gefechte gegen Felsspinnen und andere Viecher spielen sich generell wie im Vorgänger, zum Beispiel verketteten sich gut getimte Klicks wieder zu Schlagkombos. Hinzu kommen einige willkommene Änderungen, unter anderem sind die in **Risen 2** vermissten Hechtrollen zurück: Wenn ein Feind kurz innehält und einen Machthieb auflädt, kann der Held mit einem beherzten Sprung ausweichen – das macht die Nahkämpfe dynamischer, zumal auch menschliche Widersacher hin und wieder



Elementarzauber lassen sich nun auch im Nahkampf einsetzen.

Der neue Held hat (noch) keinen Namen, aber ein Problem: Weil seine Seele gestohlen wurde, muss er aufpassen, dass er nicht zum Dämon mutiert.



Im Spielverlauf bekommt es der Held auch mit **geflügten Dämonen** zu tun.



In der **Mine** können wir Kristalle abbauen, die beim Craf-ting zum Einsatz kommen.



Was wäre ein ordnungs-gemäßer Dschungel ohne übellaunige **Laufvögel**?



Die **Schattenlords** und ihr untotes Gefolge entsteigen merkwürdigen Totenkopfhöhlen.

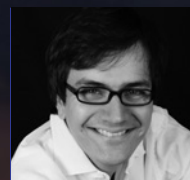
weghechten. Angriffe von Monstern und Tieren lassen sich nun zudem wieder abblocken, Zauber darf der (noch) Namenlose auch im Nahkampf einsetzen. Jede Elementarhexerei hat nämlich zwei Modi: als Geschoss à la Feuerball und als Spezialschlag à la Flammenfaust. Dadurch werden Magier etwas wehrhafter. Piranha Bytes hat also Lehren aus den Vorgängern gezogen und versucht, die Gefechte wieder etwas taktischer und vielfältiger zu gestalten.

In diesem Fall wäre das Scharmützel allerdings gar nicht notwendig gewesen, wie gehabt gibt es nämlich meist mehrere Wege zum Ziel. Um die Obermagier zu besuchen, hätte der Held auch einfach in den Klosterbrunnen springen können. So gelangt er nach einer kurzen Schwimmpartie in den Keller der Zauberklausur und kann drinnen zu den Anführern spazieren, um mit ihnen über den Anti-Titanen-Reaktor zu plaudern. Der wird übrigens von Blitzableiter-Monolithen gespeist, die magische Entladungen aus Wolkenwirbeln saugen, aber ihrerseits erst mal von Monstern gesäubert werden wollen. Klingt nach einem Heldenjob, allerdings einem überaus klassischen. Wie seine Vorgänger und zuvor **Gothic** dürfte auch **Risen 3** kein erzählerisches Feuerwerk abbrennen, auch wenn die Entwickler eine ausgefeiltere Handlung versprechen.

Statische Dialoge, dynamische Kämpfe

Eine zentrale Rolle darin spielt wohl die Schattenwelt, in der sich der Recke nach eingangs erwähntem Nickerchen wiederfindet und die er im Spielverlauf regelmäßig besuchen dürfte. Diesmal trifft er im neblig-grauen Totenreich den Geist des Inquisitors Mendoza aus dem ersten **Risen**. Nach einem kurzen Plausch mit dem Phantom erwacht der Held wieder im Bett – puh, nur ein Traum. Oder doch nicht? Gegen die Traumhypothese spricht nicht nur der plötzlich direkt neben dem Bett erscheinende Höllenhund, sondern auch die Einblendung »Seele -1«. Ja, der Ausflug ins Schattenreich hat den Hauptdarsteller einen Teil seines Seelenheils gekostet. Und nicht nur das, auch böse Taten nagen daran, etwa Lügen in Dialogen – als erstes

Spiel von Piranha Bytes hat **Risen 3** eine Art Moralsystem; wer zu viel Seele verliert, beschleunigt den eigenen Verfall zum Dämon. Das beeinflusst, wie andere Personen auf den Helden reagieren, seelenlose Schwertschwinger bekommen weniger Hilfe; außerdem gipfelt **Risen 3** für sie in einem anderen Ende. Verlorenes Seelenheil lässt sich allerdings auch wiederherstellen, indem man im Schattenreich Seelenstaub sammelt oder die schwarzen Herzen erlegter Schattenbestien verspeist. Wir sind schon auf den Kommentar des Helden gespannt, wenn er Letzteres zum ersten Mal macht. **GR**



Neustart veragt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Risen 3 markiert weder einen Neustart noch eine Rückbesinnung auf das erste **Risen** oder gar die alten **Gothics**, sondern entpuppt sich als erweiterte und dezente verfeinerte Version von **Risen 2**. Wer Letzteres nicht mochte, sollte also auch diesmal vorsichtig sein, etwa, weil es abermals keine zusammenhängende Spielwelt gibt. Auch technisch tut sich wenig, die Gespräche etwa sahen schon im Vorgänger alt aus. Mich stört das allerdings wenig, denn das Inselreich von **Risen 2** war zwar zersplittert, aber dennoch verdammt stimmungsvoll – selbst für einen Piratenhasser wie mich. Piranha-Bytes-Spiele leben nun mal nicht von Erzählgewalt oder Inszenierung, sondern von ihren glaubwürdigen Kulissen und ihrem schroffen, ja altmodischen Charme. Das macht sie einzigartig. Wenn die Entwickler auf diesen Stärken auf-, mehr Abwechslung ein- und spielerische Nervenfaktoren (die Kämpfe!) abbauen, kann auch **Risen 3** ein feines Rollenspiel werden. Zumal's ja durchaus Neuerungen bietet, allen voran das Moralsystem – ich bin gespannt, ob und wie es sich tatsächlich auswirkt. Und nun hätte ich gerne eine spielbare Version. Denn da mag die Spielwelt noch so unzusammenhängend sein, einladend sieht sie definitiv wieder aus.

Das **Magierkloster** von Taranis im Tageszeiten- und Wetterwandel zur Mittagszeit (links), bei Regen (Mitte) und in der Abenddämmerung (rechts).

