

Risen 3

Titan Lords

Nach einem missglückten Abstecher in die Karibik soll der Abschluss der Risen-Trilogie wieder zu seinen Ursprüngen zurückkehren. Mittelalter statt Piraten, Gothic statt Mainstream. Das wäre gut so. Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver**
 Entwickler: **Piranha Bytes (Risen 2: Dark Waters, GS 06/12: 86 Punkte)**
 Termin: **August 2014** Status: **zu 75% fertig**

Auf DVD: Toppspiel-Video



Dem Dämonenjäger stehen nach seiner Initiation auch **Zaubersprüche** zur Verfügung.



Das Karibik-Setting hat ausgedient, die **Welt**

Schuster, bleib bei deinen Leisten: Hinter den Kulissen wird dieses Sprichwort gerne bemüht, wenn die Rede von **Risen 2** ist. Jenem Rollenspiel also, mit dem Entwickler Piranha Bytes und Publisher Koch Media im Jahr 2012 endlich den internationalen Markt erobern wollten – und das dann ausgerechnet in den Heimatgewässern absoff, weil es einen erheblichen Teil seiner bemerkenswert treuen und verschworenen Anhängerschaft nachhaltig vor den Kopf stieß. Zum Vergleich: Das erste **Risen** erhielt gleich zwei Gold Awards vom Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware für je 100.000 verkaufte Exemplare, den ersten gab's schon zwei Monate nach Erscheinen. **Risen 2** hat bis heute keinen, trotz guter Presse von den inländischen Medien. Die Reihe der Schuldigen ist lang: Das neue Piraten-Szenario stieß in der Community auf wenig Gegenliebe, statt die weltweiten Verkäufe wie erhofft anzukurbeln, die ungeschickte DLC-Politik (alle drei kostenpflichtigen Mini-Addons waren bereits ins Hauptspiel integriert und ließen sich sogar mit einem Cheat freischalten) führte im

traditionell DLC-skeptischen Deutschland zu einem verheerenden Echo, und das vermeintlich verbesserte Kampfsystem entpuppte sich als teils undurchdachte Klickorgie, die Piranha Bytes mit einem Patch nachträglich radikal überarbeiten musste. Hinzu kamen eine in mehrere Mini-Inseln zerstückelte Spielwelt – wohl um das Spiel auch für Xbox 360 und PS3 umsetzen zu können – sowie technische Defizite. Wohl gemerkt: **Risen 2** war trotzdem kein schlechtes Spiel, im Gegenteil. Aber in den Augen vieler Fans war es eben auch kein echtes **Risen** – und schon gar kein **Gothic**.

Unter diesen Vorzeichen könnte der Untertitel von **Risen 3** auch »Wir haben verstanden« lauten, denn Piranha Bytes – so sieht

+ Stärken

- + rauer Gothic-Charme
- + weitläufige Inseln
- + überarbeitetes Kampfsystem

- Schwächen

- Kontern noch zu stark
- zerstückelte Spielwelt



Die Seegeier sind ausgestorben: In Risen 3 gibt es endlich wieder echte Scavenger, die auch so heißen. Und sich so anhören.



wird wieder mittelalterlich-malerisch.



Gespielt wird aus der **Schulterperspektive**, die Kamera lässt sich weitgehend frei zoomen.

es momentan jedenfalls aus – bügelt die Schwächen des Vorgängers konsequent glatt. Das umstrittene karibische Ambiente? Größtenteils über Bord geworfen. Das Kampfsystem? Erfordert jetzt standardmäßig das geschickte Kontern, Blocken und Ausweichen. Mögliche DLCs? Bislang ist davon noch überhaupt keine Rede. Und die Spielwelt? Die ist zwar immer noch in mehrere Inseln und Küstenabschnitte unterteilt, wirkt nun aber weitläufiger und lädt ähnlich wie das erste **Risen** oder **Gothic 2** spürbar organischer zum Erkunden ein – zumindest in der von uns exklusiv gespielten Küstenregion Calador. Hier haben die Dämonenjäger in einer imposanten Zitadelle ihr Hauptquartier aufgeschlagen, aber bevor wir uns diese bislang noch unbekannt

Gilde im Detail anschauen, wollen wir erst einmal nachschauen, ob **Risen 3** seine Abschnitte auch mit Leben füllt und das Abweichen von ausgetretenen Pfaden mit

Wir erleichtern die Fischer um alles, was sie nicht an die Wand genagelt haben

spannenden Inhalten belohnt. Im Fischerdorf am Strand ziehen wir schnell die erste Quest an Land, Riesenechsen machen einen Küstenabschnitt unsicher, wir sollen die Vie-

cher austrüchern. Bei dieser Gelegenheit erleichtern wir die bedauernswerten Fischer auch gleich noch um alles, was sie nicht an die Wand genagelt haben: Das Klauen funktioniert prinzipiell analog zu **Risen 2**, wir schleichen uns also geduckt in eine Hütte, und so lange uns der Besitzer dabei nicht sieht (zum Beispiel, weil er gerade friedlich schlummert), dürfen wir ihm nach Herzenslust die Bude ausräumen.

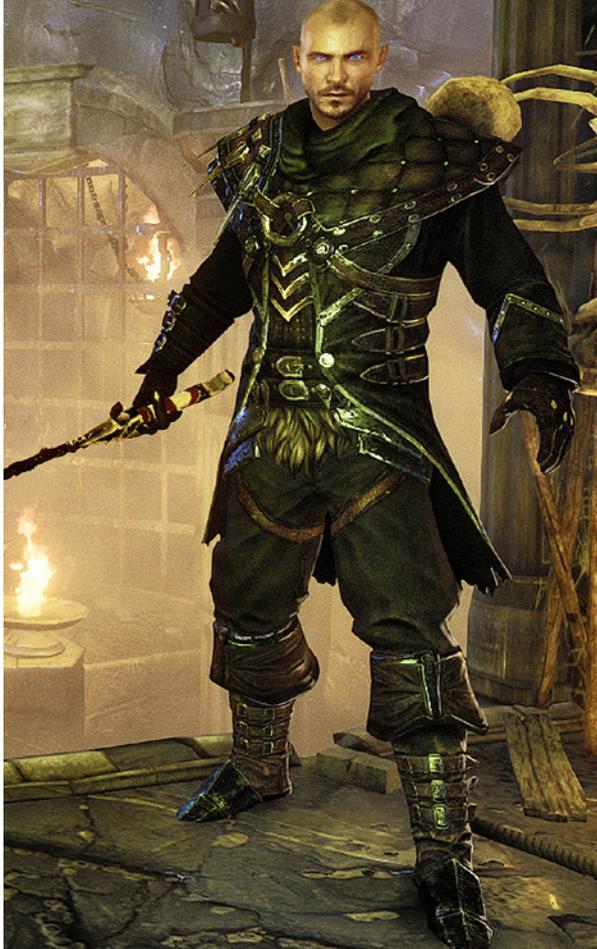
Neben allerlei Tand fällt uns auch eine Schatzkarte in die Hände, das Quest-Logbuch wird umgehend automatisch aktualisiert, und wir stellen eine weitere Gemeinsamkeit mit **Risen 2** fest. Eine Quest – und nur eine – dürfen wir aktiv schalten, dann wird der Zielort auf der Karte markiert. Neu

hingegen ist die einblendbare Mini-map am unteren linken Bildschirm, dort weist uns ein Pfeil in Richtung der gerade aktiven Aufgabe. Wem das schon zu viel des modernen Komfort-Schnickschnacks ist, der schaltet einfach gar keine Quest aktiv und kann anschließend ganz altmodisch anhand der Questbeschreibung und Dialoge austüfteln, wo genau er eigentlich hin soll.

Aber wir wollten ja die Riesenechsen austrüchern. Also schwimmen wir am Strand entlang (wir könnten freilich auch laufen, aber wenn wir schon mal schwimmen dürfen, das ging ja schließlich seit **Gothic 3** nicht mehr, wollen wir's auch ausprobieren) und finden schließlich ... nein, nicht die gesuchten Riesenechsen, sondern einen seltsamen Kauz, der unter einem Felsvorsprung sein provisorisches Lager aufgeschlagen hat und offenbar gerade mit dem Ritualmord an einer jungen Frau beschäftigt ist. Aus seinem Gefasel werden wir zwar einstweilen nicht schlau, aber das soll uns selbstverständlich nicht daran hindern, ihm gepflegt eine aufs ... hoppla. Der blöde Kauz kann zaubern, wir sind hinüber. Also das Autosave geladen, diesmal vor dem Gespräch schnellgespeichert und gleich nach dem Dialog das Schwert gezogen. Auch das funktioniert wie in **Risen 2** mit einem Druck auf die mittlere Maustaste, anschließend wird mit einem Linksklick schnell zugeschlagen und mit dem Halten der linken Maustaste ein schwerer Angriff ausgelöst. Klicken wir in den richtigen Abständen, lassen sich wie gehabt Kombinationen für zusätzlichen Schaden auslösen.

»Aha«, mag an dieser Stelle ein leidgeplagter **Risen 2**-Spieler rufen, »also doch wieder eine Klickorgie!« Nicht ganz, denn nachdem wir den Kauz umgehauen, die junge Frau befreit und unsere erste Riesenechse getroffen haben, merken wir, dass ohne Ausweichen und Kontern wenig geht, es genügt nicht mehr, stupide auf die linke Maustaste zu hämmern, wie das im ungepatchten Vorgänger noch der Fall war. Gerade das Kontern ist essenziell und erfordert gutes Timing, wirkt in der von uns gespielten Version aber noch einen Tick zu übermächtig: Haben wir den Dreh einmal raus und das Angriffsmuster der Echse durchschaut, lässt sie sich relativ einfach zu Tode kontern.

Im Anschluss legen wir uns noch mit ein paar Sandteufeln und Golems an und würden dann eigentlich gerne zurück zum Fischerdorf.



Stilvoll: Der namenlose Held im **Dämonenjäger**-Outfit.



Momentan fühlen sich die **Kontermänöver** noch zu stark an.

Das Kontern ist essenziell, wirkt in der von uns gespielten Version aber noch einen Tick zu übermächtig



Bevor sie angreifen, warnen uns **Tiere** mit einer Drohgebärde.

Also machen wir die Karte auf und finden dort – keine Schnellreisefunktion. Das heißt, fast keine. Zu unserem Schiff nämlich dürfen wir uns jederzeit beamen, auch wenn wir mit diesem Schiff nichts anstellen können, weil die von uns gespielte Version ausschließlich auf Calador beschränkt ist. Automatisch freigeschaltete Schnellreisepunkte wie in **Risen 2** sind hingegen Geschichte. Stattdessen gibt's an zentralen Orten einer Karte traditionelle Teleporter. Die müssen wir aber zunächst mit einem sogenannten Teleportstein einmalig aktivieren, weshalb sich Klauen und Erkunden gleich doppelt lohnen, die Steine kommen uns nämlich recht selten und kostbar vor.

Ein Teleporter befindet sich beispielsweise bei der Taverne im Landesinneren. Auch hier warten mehrere Quests, ein alter Bekannter (sagen wir's mal so: Wer treibt sich in Piranha Bytes-Spielen gerne vor Wirtshäusern rum und schüttelt gewaltig am Ohrfeigenbaum?) sowie die ersten Dämonenjäger, die wir bei ihrer Arbeit unterstützen müssen, um Zutritt zu ihrem Orden zu erlangen. Ob wir das tatsächlich tun, soll im finalen Spiel natürlich uns selbst überlassen bleiben, genau wie in **Risen** oder **Gothic 2** gibt's drei Fraktionen, anschließen können wir uns aber nur einer davon. Neben den Dämonenjägern stehen uns auch die sogenannten Wächter offen, sie beschützen auf der Donnerinsel Taranis den Magierorden, bilden also gewissermaßen die Paladine von **Risen 3**. Die dritte und letzte Gilde will Piranha Bytes momentan noch nicht enthüllen, wir vermuten aber, dass sie mit der Voodoo-Magie des zweiten Teils zusammenhängt. Jede Fraktion hat ihr eigenes Gebiet, wir können frei entscheiden, in welcher Reihenfolge wir diese Gebiete, Inseln und Questreihen nach dem Prolog des Spiels abarbeiten. Haben wir uns endgültig für eine Gilde entschieden, gibt's aber kein Zurück mehr, die Aufnahme stellt sozusagen unsere Klassenwahl dar und ist bindend.

Im Gegensatz zu **Risen 2** existieren in den Gilden übrigens wieder unterschiedliche Ränge, wir müssen uns also über Quests (die Mitgliedern anderer Fraktionen verschlossen bleiben, um den Wiederspielwert zu erhöhen) langsam nach oben arbeiten. Schließen wir uns etwa den Dämonenjägern an, dann beginnen wir als Späher, werden anschließend zum Dämonenjäger befördert und erreichen später den Rang eines Dunklen Kriegers.



Bei **starken Monstern** ist Ausweichen nötig, sonst stoßen sie den Helden zu Boden.



Im **Hintergrund** der kleinen Siedlung erhebt

Das wiederum hat nicht nur unmittelbare Auswirkungen auf das Aussehen des – wie sollte es auch anders sein – namenlosen Helden, weil gewisse Rüstungen nur ab einem bestimmten Rang verliehen werden, sondern beeinflusst auch den Einsatz von Magie. Gildenlose dürfen zwar Zaubersprüche wirken, sind dabei auf einen endlichen Vorrat von Spruchrollen angewiesen. Tatsächlich lernen dürfen wir die Zauber erst mit dem Erreichen eines hohen Gildenrangs. Als Dunkler Krieger beschwören wir beispielsweise Höllenhunde (die beständig Lebensenergie verlieren, bis sie wieder verschwinden), lassen Donnerschläge auf unsere Feinde prasseln oder stärken mit der Runenhaut unsere Schadensresistenz. Zum Erlernen der Sprüche sind spezielle Gegenstände nötig, gewissermaßen als zweite Währung neben den altbekannten Goldstücken. Magier sammeln Kristalle, Dämonenjäger altes Wissen, außerdem stoßen wir immer mal wieder auf Voodoo-Puppen, was erneut den Verdacht nährt, dass die dritte

Fraktion diesen Hokuspokus einsetzt. Bis dahin allerdings scheint es ein weiter Weg zu sein, nach rund fünf Stunden hatten wir etwa die Hälfte von Calador abgegrast, bei drei Fraktionen mit je »gleichwertigen Ge-

Dunkle Krieger lassen Donner regnen und beschwören Höllenhunde

bieten« (so jedenfalls Chefdesigner Björn Pankratz) spricht das für ein angenehm umfangreiches Spiel, wobei allerdings unklar ist, wie viele Inseln und Areale nach dem Fraktionsbeitritt folgen.

Was wir hingegen jetzt schon feststellen können: Im Vergleich zu **Risen 2** und seinen teils winzigen Inseln fühlt sich Calador angenehm weitläufig an, immer wieder stolpern wir über kleine Geheimnisse, malerische Ausblicke oder taffe Monster, um die wir selbst mit unserem vorgefertigten (und gefühlt etwas übermächtigen) Helden einen Bogen machen sollten, bis wir eine stärkere Waffe besitzen – oder eine höhere Schwertkampffähigkeit, was das betrifft. Außerdem ist die Küstenregion auch landschaftlich recht abwechslungsreich, verwunschene Wäldchen wechseln sich ab mit schroffen Klippen und ausladenden Burgruinen, überrannt von Untoten. Serientypisch wuchern und wachsen überall Kräuter und Pflanzen, erlegte Tiere lassen sich mit den entsprechenden Fähigkeiten in ihre kostbaren Einzelteile ausweiden, und wenn wir mal einer Schatztruhe über den Weg laufen, dann freuen wir uns aufrichtig über ihren Inhalt. Im Vorgänger gab's dort viel zu oft nur ein paar mickrige Goldstücke und ein



Zentrale **Orte** lassen sich über Teleporter erreichen. Sofern wir diese Teleporter aktivieren.



Die Region **Calador** wirkt weitläufig und ist



sich die Zitadelle der Dämonenjäger.

bisschen Proviant. Apropos Proviant: Wer es schade fand, dass **Risen 2** sämtliches gebratenes Fleisch ungeachtet seines »Lieferanten« zum Einheitsproviant erklärte, der wird das auch in **Risen 3** schade finden. Puristen dürfen sich aber immerhin wieder auf Bänke oder Hocker setzen und aus Fässern schlürfen, solche Kleinigkeiten stehen der Atmosphäre sehr gut zu Gesicht.

Überhaupt, die Atmosphäre. Wir könnten an dieser Stelle natürlich vom rauen, dreckigen Charme der Serie erzählen, von derben Kraftausdrücken und dem unverkennbaren Piranha-Bytes-Stil. Aber mal ehrlich: Das wissen Sie doch ohnehin schon. Wer **Gothic** oder **Risen** schon immer wegen dieser Qualitäten schätzte, der wird auch **Risen 3** dafür schätzen. Und wer die beiden Serien schon immer bemüht auf Krawall gebürstet fand, der wird seine Meinung auch mit **Risen 3** nicht revidieren. Viel wichtiger erscheint uns, dass Humor und Erzählstil besser zum neuen, alten Szenario passen, dass sich die



auch landschaftlich sehr abwechslungsreich.



In den Kämpfen wird zwischen leichten und schweren (im Bild) **Angriffen** unterschieden.

Spielwelt authentischer anfühlt und weniger konstruiert wirkt als im Vorgänger. An den typischen Piranha Bytes-Elementen hat sich übrigens nichts geändert: Noch immer gibt's einen dynamischen Tag- und Nachtwechsel, noch immer folgen die NPCs ei-

Die NPCs gießen sich abends immer noch gepflegt einen hinter die Binde

nem geregelten Tagesablauf, gehen also in der Mittagspause einen Happen essen und gießen sich abends gepflegt einen hinter die Binde. Sogar die lokale Tierpopulation legt sich irgendwann aufs Ohr, wenn wir

uns vorsichtig heranschleichen, können wir schlummernde Scavenger (ja, richtige, echte Scavenger, keine Seegeier) mit dem Schwert unsanft aus dem Schlaf reißen. Alternativ zum Nahkampf gibt's auch wieder schmutzige Tricks und Fernkampfaffen, die wir wie aus **Risen 2** gewohnt mit der E-Taste auslösen, neben den bekannten Pistolen feiern beispielsweise auch Armbrüste ein leises, aber sehr effektives Comeback, Bogen haben wir in der angespielten Version hingegen noch keine gesehen.

Dafür wirkte der Cooldown nach dem Abfeuern einer Fernkampfaffe bemerkenswert kurz, aber das hängt laut Piranha Bytes nicht zuletzt mit den hohen Fähigkeitenwerten des vorgefertigten Helden zusammen. Aus diesem Grund können wir auch noch keine Aussagen über die Balance treffen. Ob sich **Risen 3** letztlich am direkten Vorgänger (der vielen Fans zu einfach war) oder doch eher an **Gothic 2** (das manchen Liebhabern von **Risen 2** zu schwierig



Am felsigen Strand der Insel Calador haben es sich **Riesenechsen** gemütlich gemacht.



Dämonenjäger wohnen in einer hübschen Zitadelle.



Höhlen laden immer wieder zum Erkunden ein.



Schriftrollen ermöglichen den Einsatz von Zaubern.



Termiten sind nicht besonders stark, aber lästig.



Untote treiben in verlassenen Ruinen ihr Unwesen.

erschien) orientiert, ist eine der spannenden Fragen der nächsten Monate.

Ebenfalls spannend: das neue Moralsystem. Zu Spielbeginn nämlich stiehlt ein Schatzenlord unserem Helden die Seele – oder zumindest einen Teil davon. Die Will der Protagonist im weiteren Spielverlauf natürlich wiederhaben, fraglich ist bloß, ob er bei der Suche danach seine restliche verbliebene Menschlichkeit riskiert. Diese Gratwanderung bildet **Risen 3** über einen sogenannten Seelenwert ab. Sind wir nett und hilfsbereit, dann steigt dieser Wert, verhalten wir uns wie ein rücksichtsloser Kotzbrocken, sinkt er. Außerdem werden wir beim Schlafen mit hübscher Regelmäßigkeit von Alpträumen geplagt, die ebenfalls den Seelenwert verringern, ohne dass wir (zunächst?) etwas dagegen unternehmen können.

In der gespielten Version hatte der Seelenwert noch keine spürbaren Auswirkungen, später jedoch soll er sich massiv auf Quests, das Verhalten von NPCs und sogar das Ende der Geschichte auswirken. Eine schöne Idee in der Tradition von **The Witcher** oder **Mass Effect**, restlos überzeugt sind wir von der bisherigen Umsetzung aber noch nicht. Warum beispielsweise verlieren wir beim Klauen keine Seelenpunkte, beim Lügen in Dialogen aber schon? Und wenn wir schon bei den Dialogen sind: Die sind zwar allesamt gut vertont (auch wenn manche Sprecher nicht immer zur Rolle passen), aber auch sehr hölzern und statisch inszeniert. Ein Problem, das sich schon seit jeher durch die Serie – und ihre Vorgängerserie – zieht. Vielleicht wäre Piranha Bytes gut beraten, die Antwortmöglichkeiten unseres Helden nicht konsequent auszuformulieren, das nimmt den Gesprächen zusätzliche Dynamik, weil wir Wort für Wort schon wissen, was wir im Anschluss sagen werden. Die restliche Technik macht unterdessen einen soliden Eindruck, auch wenn **Risen 3** grafisch natürlich nicht in einer Liga mit **Dragon Age: Inquisition** oder **The Witcher 3** spielt – aber das kann man von einem 25köpfigen Team schlechterdings auch nicht erwarten. Die Texturen sind schärfer als im Vorgänger, die Weitsicht wirkt höher, die Vegetation ist angenehm dicht und plastisch, sie wächst im Gegensatz zum ungepatchten **Risen 2** auch nicht mehr in Sekundenschnelle nach. Außerdem bleibt der Held nicht mehr gefühlt an jeder Felskante hängen, clippt beim Klettern nicht einfach ins Gestein, und in rund fünf Stunden ist uns lediglich ein einsamer Bug aufgefallen: Während einer Unterhaltung zeigte die Kamera plötzlich das Schädelinnere eines NPCs. Immerhin wissen wir jetzt, dass der Wirt von Calador kein Gehirn besitzt.

Ein abschließendes Lob verdienen sich die Quests der Dämonenjäger-Region, denn sie sind durchweg abwechslungsreich und spannend, typische »Hole dies«- oder »Töte das«-Aufträge bilden die Ausnahme. Wir haben unter anderem: ein uraltes Grimoire geborgen, einen nicht ganz alltäglichen Dieb

ausfindig gemacht, einen Fluch gebrochen, einem alten Bekannten mit nostalgischer Freude ordentlich aufs Maul gehauen (er lümmelte vor dem Wirtshaus rum, Sie wissen schon) und sind auf Nachtwache gegangen. Ach, die Nachtwache. Es gibt Rollenspiele, die würden einfach die Zeit nach vorne spulen, wenn wir den entsprechenden NPC bei Tageslicht ansprechen. **Risen 3** tut das nicht. **Risen 3** fragt uns stattdessen, ob wir noch alle Tassen im Schrank haben – und überhaupt wissen, was das Wort »Nachtwache« bedeutet. Es sind solche Momente, in denen man bemerkt, wie oft einen moderne Spiele wie einen ausgemachten Volltrottel behandeln; und wie wunderbar es ist, wenn am anderen Ende ein Entwickler eine Gegenleistung einfordert. In diesen Momenten möchte man Piranha Bytes zurufen, dass sie auf den internatio-

Einem alten Bekannten mit nostalgischer Freude ordentlich aufs Maul gehauen

nalen Markt pfeifen sollen, dass **Gothic 2** nicht zuletzt deshalb so großartig war, weil es einen spröden, unverwechselbaren Charme versprühte. Solche Qualitäten darf man nicht opfern, die muss man kultivieren. Es ist keine Schande, ein Spiel für Fans zu machen, ein Spiel, das nur in einem einzigen Land sein breites Publikum findet. Spiele von Piranha Bytes sind wie Sketche von Loriot: Man kann sie freilich in den USA zeigen, aber man muss sich nicht wundern, wenn keiner lacht. Der Fehler von **Risen 2** bestand darin, etwas übersetzen zu wollen, das sich kaum übersetzen lässt. Die Chance von **Risen 3** besteht darin, den gleichen Fehler nicht noch einmal zu begehen. Piranha Bytes ist auf einem guten Weg. **JG**



Auf dem richtigen Weg

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

Ich liebe Gothic 2, mag Risen und bin mit Risen 2 nie richtig warm geworden. Das lag weniger am Piratensetting oder der zerstückelten Spielwelt, selbst mit dem Kampfsystem hätte ich mich notfalls arrangieren können, auch wenn ich insgeheim immer noch den seligen Pfeiltastentagen aus Gothic nachtrauere. Aber mir fehlte die Immersion, jenes Gefühl, mich tatsächlich in einer lebendigen, atmenden Spielwelt zu bewegen. Gerade das macht die Faszination der Piranha-Bytes-Spiele aus, und gerade das fehlte dem Vorgänger merklich. Deshalb freue ich mich, dass dieses Gefühl mit Risen 3 offenbar wieder zurückkehrt – zumindest in der angespielten Region.

Potenzial: Sehr gut