

# Risen 3

Wie viel Gothic steckt im neuen Risen? Spürbar mehr als im Vorgänger – aber restlos befreien kann sich Piranha Bytes vom Piratenkitsch noch nicht. Von Jochen Gebauer

Genre: Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Piranha Bytes (Risen 2, GS 06/12: 85 Punkte)  
Termin: 15.8.2014 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 45 Euro

**N**ein, Risen 3 ist kein Gothic, auch wenn sich Entwickler Piranha Bytes redlich bemüht, die Seele der Vorgängerserie einzufangen. Das unter Fans umstrittene Karibiksetting wird durch lange Abschnitte in typisch mitteleuropäischen Landschaften zwar merklich aus dem Mittelpunkt gedrängt, bleibt aber ein zentrales Designmotiv der Spielwelt. Die weitläufigen, geschickt mit Inhalten und kleinen Geheimnissen gefüllten Gebiete wiederum laden zu ausgedehnten Entdeckungstouren förmlich ein, sind aber immer noch in mehrere, durch Ladebildschirme voneinander getrennte Inseln unterteilt, das Gefühl einer zusammen-

hängenden Spielwelt entsteht kaum. Die Kämpfe hingegen spielen sich weitaus besser als die stupiden Klickorgien des ungepatchten Vorgängers, lassen aber trotzdem jene taktische Tiefe vermissen, die insbesondere die beiden ersten

Gothic-Spiele auszeichnete – zumal schon der erste KI-Begleiter in der von uns gespielten Vorabversion (noch?) mit (wohl bug-be dingter) Unsterblichkeit glänzt, wir ihn also lediglich »tanken« lassen müssen, um selbst starke Gegner geduldig abzarbeiten. Es entsteht der Eindruck, als habe Piranha Bytes zwar den Willen besessen, die Reihe wieder zu ihren Wurzeln zu führen, vielfach aber nicht die (finanziellen) Möglichkeiten gehabt, um die im kontroversen zweiten Teil eingeschlagenen Kursänderungen radikal zu korrigieren. Die Charakter- und Inventar-Menüs wurden nahezu vollständig übernommen, neue Fähigkeiten kaufen wir immer noch mit Rum, als Transportmittel dient nach wie vor ein Schiff nebst Crew. Insgesamt wirkt Risen 3 wie eine überarbeitete und europäisierte Version des Vorgängers. Je nach Blickwinkel kann man das mit einiger Berechtigung großartig finden – oder mit genau der gleichen Berechtigung über gewisse Ermüdungserscheinungen klagen.

In seinen lichten Momenten jedenfalls spielt sich Risen 3 haargenau so, wie Serienfans das erwarten und wertschätzen. Wenn wir beispielsweise über die Donnerinsel Taranis

streifen, hier eine Höhle entdecken, dort ein Kraut aufsammeln, da drüben einen Schatz heben, hinter der nächsten Biegung in eine Horde Scavenger laufen und uns dabei keine penetranten Questhilfen aus der Immersion reißen, dann sind wir dank-

bar, dass es Rollenspiele wie dieses Risen 3 überhaupt noch gibt. Auch wenn die Spielwelt nicht zusammenhängt, kann man sich

wunderbar in ihr verlieren, kann sich auf Bänke setzen, aus Holzfässern trinken, Erz abbauen, Fleisch braten, Schnaps brennen, Tränke brauen, Schwerter schmieden. Wem diese Immersion wichtiger ist als eine gute Story, der wird in Risen 3 ebenso versinken wie im ersten Risen und den alten Gothic-Teilen, wird sich nach einer durchgespielten Nacht fragen, wo die Zeit geblieben ist – und weiterspielen, nur noch fünf Minuten. Gleichzeitig aber ist Risen 3 ein bemerkenswert bodenständiges Spiel, es überrascht nicht, wagt nichts. So sind sie eben, die Spiele von Piranha Bytes, kann man sagen und sich darüber freuen. Man kann aber auch feststellen, dass man das gleiche Spiel inzwischen einmal zu oft gespielt hat.

Gerade deshalb ist es schade, dass Piranha Bytes es immer noch nicht versteht, eine so

## Immersion schlägt Geschichte

### ⊕ Stärken

- + große, einladende Spielwelt
- + viel zu entdecken
- + Piratenkitsch massiv zurückgefahren
- + motivierende Charakterentwicklung

### ⊖ Schwächen

- noch viele Clippingfehler
- lahme Geschichte
- Tücken im Kampfsystem

## Keine Wertung?

Die Beta-Version von Risen 3 erreichte uns erst kurz vor Redaktionsschluss. Genug Zeit, um das Rollenspiel ausgiebig zu spielen. Aber zu wenig für einen fundierten Test mit mehreren Testern. Und auch zu wenig für eine seriöse Wertungsprognose. Den abschließenden Test mit Wertung lesen Sie daher in der kommenden Ausgabe oder alternativ ab Mitte August auf GameStar.de. Ein umfangreiches Test-Video ist ebenfalls schon in Arbeit.

liebevoll gestaltete Spielwelt mit einer packenden Geschichte zu untermauern. Würde die Handlung von Risen 3 mitreißen, spannende Themen aufgreifen oder mit tatsächlich überraschenden Wendungen verblüffen, wir würden das Spiel rundweg empfehlen, auch wenn es mechanisch mitunter auf der Stelle tritt. Aber das tut sie nicht. Schon die Prämisse klingt spannender, als sie erzählt wird: Bei der Suche nach einem legendären Schatz wird unser namenloser Piratenheld von einem Schattenlord getötet. Seine Crew begräbt die Leiche am Strand, wo sie drei Wochen später von einem gewissen Bones (siehe Kasten) wieder ausgebuddelt und zum Leben erweckt wird. Der Schattenlord, so erklärt Bones dem bemerkenswert stoischen Helden, habe ihm den Geist gestohlen, und das müsse man dringend rückgängig machen, wenn er seine Seele nicht restlos an das Schattenreich verlieren wolle. Das könnte der Auftakt zu einer sehr persönlichen Story über den Verlust der Menschlichkeit sein, aber Risen 3 macht aus diesem spannenden Motiv so gut wie gar nichts. Würde der Held nicht in unregelmäßigen Abständen von Alpträumen heimgesucht werden, ihm könnte die prekäre Situation kaum gleichgültiger sein, von Dringlichkeit oder glaubhafter Sorge fehlt jede Spur. Unter dem Strich bleibt so ein ungewöhnlich farbloser Protagonist, der keinerlei Persönlichkeit besäße, wenn er nicht gelegentlich mal »Scheiße« sagen dürfte. Es existiert zwar ein Moralsystem, bei dem wir je nach Antwort und Vorgehensweise Seelenpunkte erhalten oder ver-



Auf der Donnerinsel Taranis haben die Magier ihr Lager aufgeschlagen. Die Landschaft ist malerisch-mitteuropäisch, insgesamt fährt Risen 3 das Karibik-Flair spürbar zurück.

lieren, bloß spielt das keine tragende Rolle und bleibt geradezu sträflich ungenutzt. Spiele wie Mass Effect oder The Witcher erlauben moralische Entscheidungen, um ihren Figuren eine Persönlichkeit zu verleihen und den Spieler am Formen dieser Persönlichkeit aktiv teilhaben zu lassen. In Risen 3 bleiben sie meist reiner Selbstzweck. Okay, immerhin soll es für Gutmenschen und Dreckskerle unterschiedliche Endsequenzen geben. Die haben wir bislang aber noch nicht gesehen.

Wo wir gerade bei Mass Effect und The Witcher sind: Im Vergleich mit solchen Titeln zieht Risen 3 bei der Dialogregie natürlich notgedrungen den Kürzeren, die Gespräche werden statisch inszeniert, die gelegentlichen Animationen wirken hölzern, hier merkt man, dass kein Budget in dreistelliger Millionenhöhe zur Verfügung stand. Aber: Die Dialoge sind ausgezeichnet vertont und – von einigen Aussetzern einmal abgesehen – sehr gut geschrieben, immer mal wieder ertappen wir uns beim Schmunzeln, auch wenn der typisch derbe Humor nicht ständig zündet und bisweilen bemüht wirkt. Außerdem gelingt es Risen 3,

zumindest manchen Nebenfiguren jene Persönlichkeit einzuhauchen, die dem Helden abgeht. Die zahlreichen Gnome mit ihrem herzzerreißend niedlichen Pidgin-Dialekt etwa sind ganz, ganz großes Kino.

Risen 3 ist – auch das kennt man aus den Vorgängern – nicht unbedingt ein Rollenspiel für Genre-Einsteiger, sondern für Sich-Reinfuchser, es belohnt jene Spieler, die auch den letzten Winkel erkunden, das letzte Monster erledigen und sich allenthalben diebisch darüber freuen, wenn ihr Journal vor lauter unerledigten Aufgaben aus allen Nähten platzt. Sinnbildlich dafür steht die Struktur des Spiels mit seinen insgesamt

drei Fraktionen, von denen wir uns pro Durchgang aber nur einer anschließenden dürfen. Freilich könnten wir also schnur-

stracks zu den Wächtern, Dämonenjägern oder Piraten laufen, ihre Aufnahmequests erledigen und dann mit der Hauptstory weitermachen. Bloß würden wir dabei einen erheblichen Teil des Vergnügens verpassen, denn jede der drei großen Fraktionsinseln bietet rund acht bis zehn Stunden Spielzeit, ist randvoll gepackt mit Quests und Geheimnissen und besonderen Orten. Vieles

## Die Gnome sind großes Kino



Mit einem Begleiter (hier einem Höllenhund) kämpft es sich spürbar einfacher, weil er die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich lenkt.



Dieser Geselle klagt unserem Helden zu Spielbeginn die Seele. Warum? Das bleibt eine ganze Weile lang sein Geheimnis.

## Ein Wiedersehen mit alten Bekannten

Wer die Risen-Serie kennt, wird sich im dritten Teil über zahlreiche Wiedersehen mit alten Bekannten freuen. Prinzipiell muss man die Vorgänger aber nicht gespielt haben, um die Geschichte von Risen 3 zu verstehen. Gelegentlich sind entsprechende Vorkenntnisse aber sehr hilfreich.



Die kleptomantischen Gnome mit ihrer niedlichen Kindersprache (»Ich hab mein Dingi verloren!«) besitzen wieder eine eigene Insel.



Bei unserem ersten Begleiter handelt es sich um einen gewissen Bones. Der Schamane war schon in Risen 2 ein Teil der Heldencrew.

davon müssen wir nicht erledigen, manche Abschnitte sind in guter Serientradition sogar bewusst darauf ausgelegt, dass wir zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal wiederkommen. An die Hand nimmt uns das Spiel dabei nie, und es sagt uns auch nicht, wohin wir gehen sollen. Kriegen wir irgendwo aufs Maul, dann müssen wir schon selbst rausfinden, ob das Gebiet momentan noch zu schwierig für uns ist – oder ob wir uns bloß dämlich anstellen. Die grassierende Tutorialerpidemie hat offenbar noch nicht alle Studios erreicht, und beim Spielen von Risen 3 merkt man, wie befriedigend es ist, wenn man zur Abwechslung mal nicht wie ein Trottel behandelt wird, wenn sich die Questführung auf das Wesentliche beschränkt und Schnellreisepunkte nicht inflationär ausgeschüttet werden, sondern manuell freigeschaltet werden müssen – was sich im Anschluss wie eine wohlverdiente Belohnung anfühlt.

### Behandelt Spieler nicht wie Trottel

Entscheidend für die Qualität des Spiels und unsere endgültige Wertung wird aber auch sein, inwiefern sich die drei Fraktionen spielerisch unterscheiden – und ob sie für einen hohen Wiederspielwert sorgen. Wie etwa wirken sie sich auf den Einsatz von Magie aus? Wie gut sind die fraktionsinternen Fähigkeiten und Zaubersprüche ausbalanciert? Wie komplex und spannend fallen die fraktionsexklusiven Quests aus? Diese Fragen lassen sich nach einem Durchgang schlechterdings nicht abschließend beurteilen, nicht bei einem so komplexen Rollenspiel wie Risen 3. Dafür muss man sich Zeit nehmen, muss ausprobieren, muss auch den letzten Winkel erkunden und das letzte Monster erledigen. Gleiches gilt für das freie Charaktersystem, das sich zwar merklich am Vorgänger orientiert, Fernkampfaffen nun aber eine höhere Bedeutung beimisst, weil sie nicht mehr konsequent von Abklingzeiten betroffen sind. Wie

gewohnt steigern wir die insgesamt acht Hauptattribute wie Nahkampf, List, Magie oder Fingerfertigkeit mit gesammeltem Ruhm (also Erfahrungspunkten), hinzu kommen noch weit mehr als 50 spezielle Fähigkeiten, die wir in der Regel mit Gold bei einem Trainer kaufen müssen und die teils festgelegte Schwellenwerte voraussetzen. Darunter sind essenzielle Skills wie das Kontern, aber auch die drei Magiefähigkeiten (Kristallmagie, Runenmagie und Voodoo) sowie viele optionale Kleinigkeiten: vom Ausweiden über das Tränkebrauen, vom Schnapsbrennen bis hin zur höheren Effektivität beim Schürfen von wertvollen Edelmetallen. Die potenziellen Tücken dieses Systems bemerken wir beispielsweise beim Schlösserknacken: Da treiben wir unseren entsprechenden Skill mühsam in die Höhe, finden aber in fast jeder kunstvoll verriegelten Truhe nur enttäuschend wertlosen Plunder. Ein Problem, das auch schon den Vorgänger plagte. Hoffentlich kriegt Piranha Bytes die zahlreichen Kisten bis zur Releaseversion noch mit lohnender, weil handplatzierter Beute gefüllt.



Der Drachensnapper links findet unseren namenlosen Helden zum Anbeißen. Seinen Artgenossen rechts haben wir mit einem Zauber wiederbelebt, er kämpft jetzt kurze Zeit für uns.

Die Tücken des Kampfsystems dank übermächtiger KI-Begleiter wiederum haben wir eingangs schon erwähnt. Grundsätzlich funktioniert das neue System aber ordentlich: Mit einem kurzen Linksklick lösen wir eine schnelle Attacke aus, klicken wir danach im richtigen Moment noch einmal, entsteht ein Kombinationsangriff. Halten wir die linke Maustaste hingegen, führt der namenlose Held eine schwere Attacke aus – macht viel Schaden, lädt aber förmlich zu schnellen Gegenangriffen ein. Die rechte Maustaste ist dem Parieren vorbehalten, doch das wird in der gespielten Betaversion erst auf dem höchsten der insgesamt drei Schwierigkeitsgrade notwendig, Ausweichrollen sind in der Regel effizienter. Berauben wir einen Gegner nämlich seiner Ausweichmöglichkeiten – etwa, indem wir ihn mit dem Rücken an eine Felswand drängen –, wird der Kampf zum Kinderspiel, wir können den armen Tropf dann nahezu gefahr-



Die einzelnen Inseln steuern wir wie im Vorgänger mit dem Schiff an. Hier versammeln wir auch nach und nach unsere Crew und wählen optional einen Begleiter für den Landgang aus.

los zu Tode klicken. Umgekehrt klappt das allerdings auch, also Rücken weg von Felswänden! Positiv fällt auf, dass insbesondere Tiere und Monster unterschiedlichen Angriffsmustern folgen und wir unsere Taktik immer wieder variieren müssen. An die Komplexität eines Gothic 2 mit seinen Pfeiltasten-Manövern kommt das System von Risen 3 allerdings nie heran.

Apropos Felswände: Wenn unser Held eine davon erklimmen soll (was ausschließlich an vorgebenen Stellen möglich ist), dann offenbart sich alsbald die letzte Tücke der Beta-version: Clipping-Fehler. An manchen Kanten klettern wir kurzerhand in den Fels hinein, an anderen zieht sich der Protagonist wie anatomisch vorgesehen hinauf. Auch beim Springen clippen wir immer mal wieder in Objekte. Ansonsten hinterlässt Risen 3 einen optisch gepflegten, wenngleich technisch veralteten Eindruck. Die hohe Weitsicht beispielsweise kann nicht ganz kaschieren, dass interaktive Objekte

und manche Gegner bisweilen noch nachträglich in den Speicher geladen werden und entsprechend plötzlich aufploppen. Die Pracht eines The Witcher 3 war von einem kleinen Team aus Essen aber auch nicht zu erwarten, dem es immerhin gelingt, aus den eingeschränkten Mitteln immer wieder pittoreske Momente und wunderschöne Landschaftsstimmungen zu zaubern.

Eine Grafikbombe muss Risen 3 aber ohnehin nicht sein. Es muss lediglich jene Fans versöhnen, die der Überzeugung waren, dass sich die Serie mit dem Vorgänger viel zu weit von ihren Wurzeln entfernt habe. Und genau das tut es: weniger Palmen und Piraten, mehr Immersion, mehr Spielwelt, mehr Freude am Entdecken und Eintauchen. Nein, Risen 3 ist kein Gothic, auch wenn sich Piranha Bytes redlich bemüht, die Seele der Vorgängerserie einzufangen. Aber ein guter, würdevoller Abschluss der Risen-Serie ist es allemal. Und auf zwei Testsystemen nicht ein einziges Mal abgestürzt. **JG**



**Ich bin dann mal weg**

Jochen Gebauer  
Chefredakteur  
jochen@gamestar.de

Ich muss gestehen: Der Prolog von Risen 3 hat mich fürchterlich gelangweilt. Schon wieder Piratenschatz, schon wieder Karibik, schon wieder Palmen: Das alles fand ich schon im Vorgänger deplatziert – nicht weil ich prinzipiell was gegen das Setting hätte, sondern weil offensichtlich wurde, dass es den Stärken von Piranha Bytes nicht in die Karten spielt. Gerade die Gothic-Serie lebte von ihrem dreckig-derben Charme, von ihrer konsequenten Weigerung, High-Fantasy-Klischees zu bedienen. Und plötzlich: bunt! Kitsch! Piraten aus dem Playmobil-Katalog! Das wollte ich nicht spielen, das brach mir als Fan der ersten Stunde (mein allererster professioneller Spieletest überhaupt war Gothic 1) beinahe das Herz.

Ich muss ebenfalls gestehen: Nach dem langweiligen Einstieg hat mich Risen 3 auf jene typische Weise gepackt, die guten Piranha Bytes-Spielen eigen ist. Die lahme Story? Ach, was soll's, ich habe eine riesige Welt zu entdecken, mein Journal platzt aus allen Nähten, ich muss dringend mal das Waffenschmieden lernen ... oh, ist das eine Höhle? War ich da schon? Gibt's da vielleicht Erz? Und ehe ich es mich versehe, sind acht Stunden gespielt, ich habe das Waffenschmieden immer noch nicht gelernt (aber Erz hab ich! Gott, hab ich Erz!) und ... oh, ist das eine Höhle?

Vom ganz großen Wurf ist Risen 3 zwar mindestens eine spannende Geschichte entfernt, aber versöhnt bin ich trotzdem. Weil sich Piranha Bytes auf das besinnt, was sie am besten können: eine Welt zu erschaffen, wie es sie so in keinem anderen Spiel gibt. Mit Ecken und Kanten, aber auch mit viel Charme und Liebe zum Detail. Gewisse Ermüdungserscheinungen kann ich trotzdem nicht leugnen. Beim nächsten Spiel wird's wirklich Zeit für was neues. Oder was neues altes. Gothic 4, ja das wäre was.

**KÄMPFT FÜR EUREN RUHM**

**RISE OF AN EMPIRE**

BLU-RAY INKLUSIVE  
**DIGITAL HD**  
ULTRAVIOLET™

**NEU AUF BLU-RAY™, BLU-RAY 3D™, DVD UND DIGITAL.**

LEGENDARY atmospheresound HOLLYWOOD GANG CUELLANDUNUSUALFILMS warnerbros.de 300-RiseOfAnEmpire.de © 2014 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.