

Risen 3 Titan Lords

Risen 3 gelingt ein Kunststück: besser zu sein als Risen 2 und trotzdem eine niedrigere Wertung zu bekommen. Von Jochen Gebauer und Benjamin Danneberg

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen 2, GS 06/12: 85 Punkte)**
Termin: **14.8.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

Auf DVD: Test-Video



Falls Sie zu jenen Menschen gehören, die grundsätzlich zuerst die Wertung lesen, dann könnten Sie jetzt denken: Hoppla, Risen 3 ist ja schlechter als sein Vorgänger. Der nämlich erhielt von uns einen Gold-Award und 85 Wertungspunkte, nach einem umfangreichen Patch werteten wir das Rollenspiel sogar noch um einen Punkt auf. Nun also sind's 83, obwohl Risen 3 insgesamt das bessere Spiel ist und so manche Fehler des kontroversen zweiten Teils glattbügelt. Reine Willkür? Kein Herz für deutsche Entwickler? Die Wahrheit ist viel banaler: Ri-

sen 3 hat uns im Test zwar Spaß gemacht, für einen Gold-Award und eine uneingeschränkte Kaufempfehlung ist das Gebotene aber zu routiniert, folgt zu offensichtlich dem Schema F, überrascht nicht, traut sich wenig – und lässt deshalb umso schmerzhafter eine gehaltvolle Geschichte vermissen. Es erinnert an jenen schrulligen Onkel, der auf jedem Familienfest den gleichen Witz erzählt: hat Charme, gehört irgendwie dazu, aber man kennt die Pointe halt schon.

Als namenloser Piratenkapitän befinden wir uns nach einem kurzen Tutorial zusammen mit Schwester Patty auf Schatzsuche an der

Krabbenküste. Statt Gold finden wir allerdings eine Höhle und ein mysteriöses Kristallportal. Unser Held berührt das Portal, ein Schattenlord erscheint und saugt dem armen Kapitän die Seele aus dem Leib. Eine Beerdigung und drei Wochen später wirkt ein gewisser Bones – Serienveteranen kennen den Kerl noch aus Risen 2 – seinen Voodoo über unserem Grab und stellt den Helden wieder auf die Beine. Zwar haben wir immer noch keine Seele, aber immerhin eine sehr persönliche Aufgabe: Während sich unsere Seele im Schattenreich befindet, müssen wir nämlich Angst haben, zu einem Schergen dieses Schattenreichs zu



Auf der feurigen Totenkopfsinsel kämpfen wir gegen einen gefährlichen Lindwurm. Dank unseres magischen Säbels haben wir eine gute Siegchance.



Die blitzschnellen Snapper überraschen uns im Kampf schon mal mit Sprungattacken.

werden. Zumindest sagt Bones, dass wir davor Angst haben sollen. Spürbar wird das leider zu keinem Zeitpunkt, unser Held nimmt sein Schicksal mit der Teilnahmslosigkeit einer Parkuhr hin.

Nach dem mäßigen Start präsentiert sich Risen 3 aber auch gereift: Die vergleichsweise lineare Spielführung des zweiten Teils weicht der spielerischen Freiheit eines Gothic. Nach dem ersten Gespräch mit Bones

steht uns die gesamte Südsee offen. Um unsere Seele wiederzuerlangen, brauchen wir mächtige Magie. Suchen wir die zuerst bei den Eingeborenen auf Kila? Oder doch lieber bei den Magiern auf Taranis? Oder schauen wir mal bei den Dämonenjägern auf Calador vorbei? Die Freiheit ist groß, die Welt wunderbar einladend. Allerdings beißt sich dieser Ansatz mit dem vermeintlich dringenden Dilemma des Helden. Während wir über malerische Inseln streifen und eine Aufgabe nach der anderen erledigen, könnte ihm das eigene Schicksal kaum gleichgültiger sein. Die Autoren versuchen zwar, durch regelmäßige Albtraumsequenzen im Schattenreich einen Spannungsbogen aufzubauen, bloß funktioniert das bestenfalls leidlich. Legen wir uns nicht ins Bett, dann sind wir auch nie im Schattenreich unterwegs, können nicht mit bestimmten Geistern sprechen und ihnen magere Informationen oder die Position von Schätzen entlocken. Legen wir uns doch ins Bett, dann empfinden wir die Albträume meist eher als lästige Unterbre-

Lästige Albträume

chung. Diese Inkonsequenz zieht sich durch die gesamte Geschichte. Warum etwa weiß Margoloth, das angeblich älteste Wesen der Welt, nichts über die Anwesenheit eines Schattenlords in der Höhle direkt nebenan? Andere Handlungsansätze wiederum verschenken viel Potenzial. So hätte der Konflikt zwischen Magiern und Inquisition genug Nährstoff für eine eigene kleine Geschichte geboten, bleibt stattdessen aber völlig belanglos.

War es im Ur-Gothic noch sehr erfrischend, dass Figuren in einem Computerspiel plötzlich ungeniert »Scheiße« oder »Arschloch« sagten und damit den typischen High-Fantasy-Duktus des Genres konterkarierten, wirkt das beim sechsten Mal längst nicht mehr so originell. Zumal die zahlreichen Kraftausdrücke nicht kaschieren können, dass (fast) keine Figur – am wenigsten der namenlose Held selbst – eine Persönlichkeit



Karibische Freiheit

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Ach ja, da ist es wieder, das alte Lied vom vergebenen Potenzial: Risen 3 hätte herausragend werden können, denn die Welt, die Kämpfe, das Charactersystem sind geradezu gemacht für ein erstklassiges Rollenspiel. Aber die Geschichte baut keine Spannung auf. Sie erfüllt ihren Zweck, bleibt aber beliebig und wirkt an vielen Stellen zu konstruiert. Und: Durch die völlige Freiheit, das zu tun, was ich gerade will, nimmt die Handlung nie Fahrt auf. Erst gegen Ende erhöht sich die Schlagzahl – und dann soll ich plötzlich das Tutorial noch einmal spielen. Das Grundgerüst für eine tolle Seeschlacht hat ihr doch schon drin, liebe Entwickler, warum macht ihr dann nichts draus? Dass Nicht-Vorbesteller um zwei Inseln gebracht werden, finde ich zusätzlich ziemlich daneben, sowas muss einfach nicht sein. Aber Risen 3 zieht – wenn ich die langweiligen ersten Stunden hinter mich gebracht habe – mit zunehmender Spieldauer in seinen Bann. Das liegt an der hervorragenden Atmosphäre (danke für Margoloth, ich habe mich selten in einem Spiel so vorzüglich gegruselt wie bei diesem Monstrum!), dem hinten raus auftrumpfenden Kampfsystem und der tollen Welt, in der ich irgendwelches Gerümpel, sogar Messer und Gabel aus gottverlassenen Hütten, auf eine ganz altmodische Weise als Beute, als Belohnung empfinde. Risen 3 hätte ein Meisterwerk werden können – geworden ist es aber »nur« ein gutes Rollenspiel mit mächtigem Umfang.

entwickelt. Hinter dem auf Krawall gebürsteten Humor steckt keine Tiefe, entweder mag man den derben Charme oder nicht. Auf das Dialogsystem wurde zudem noch ein unnötiges Moralsystem gesetzt. Sind wir lieb und nett, gibt's Pluspunkte aufs Seelenkonto, halten wir's mit boshafter Frechheit, purzeln die Punkte. Mit eingesammeltem Seelenstaub können wir uns die Menschlichkeit bei einem späteren Begleiter aber unkompliziert wieder zurückkaufen – was das System ad absurdum führt.

Die qualitative Berg- und Talfahrt der Story wird aber durch die Fraktionswahl abgefедert: Wir dürfen wahlweise Wächter, Dämonenjäger oder Voodoo-Pirat werden. Der Beitritt zu einer Gemeinschaft erschließt jeweils neue Fähigkeiten und Zauber. Jede Fraktion besitzt eine eigene Karriereleiter, die wir durch das Erledigen von Fraktionsaufgaben erklettern. Werden wir schließlich befördert, erfahren wir jene Befriedigung, die der eigentlichen Handlung weitgehend fehlt: das Gefühl, etwas Bedeutendes erreicht zu haben. Hier schlummert auch der Widerspielwert von Risen 3, denn der Fraktionsbeitritt hat handfeste Auswirkungen auf die Spielweise, nach dem ersten Durchgang juckt es uns in den Fingern, die anderen Gemeinschaften und Fraktionsquests auch noch auszuprobieren.

Kopierschutzhinweis

Die im Handel erhältliche First-Edition sowie die Collector's Edition von Risen 3 kommen beide ohne Kopierschutz aus und umfassen die sonst separat erhältlichen DLCs mit zusätzlichen Items und Quests. Diese Inhalte sind im Spiel bereits aktiviert, eine Online-Aktivierung ist nicht erforderlich. Darüber hinaus gibt es eine Steam-Version, die einmalig aktiviert werden muss. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.



Für gelöste Quests und getötete Feinde sacken wir Ruhmpunkte ein, mit denen wir unsere Charakterwerte steigern.

Neue Fertigkeiten erhalten wir im Gespräch mit den zahlreichen Lehrmeistern, die über alle Inseln verteilt sind.

Aber genug von der Geschichte, dafür hatte Piranha Bytes mit Ausnahme des ersten Gothic ohnehin noch nie ein Händchen – wohl aber ein goldenes für gelungene Atmosphäre. Selbst wer nach Risen 2 vom Piratensetting die Nase gestrichen voll hatte, wird feststellen, dass die Welt des Nachfolgers eine dichte, optisch abwechslungsreiche und trotz der veralteten Technik wunderschöne Spielwelt geworden ist. Große Klasse: die Insel der Diebe mit ihren kleinen, uralten Gnomen, die wildes Kauderwelsch quatschen und alles klauen, was nicht an die Wand genagelt wurde. In meist hervorragend vertonten Dialogen erhalten wir zwar jede Menge Aufgaben aus dem Rollenspiel-Baukasten (Hol was! Bring was! Töte was!), die Arbeit geht uns aber nie aus, und schon nach zwei Stunden quillt unser Journal über. Super: Quests werden auf verschiedene Weise aktiviert, entweder wir finden die entsprechenden Gegenstände, lesen ein Buch oder bekommen einen Auftrag. Erkunden lohnt sich immer, denn hinter jedem Stein gibt es etwas zu entdecken: Schatzkisten, seltene Pflanzen, die Attribute steigern, oder Bücher, die Positionen von legendären Gegenständen verraten. Dazu gibt es massenweise Materialien für Handwerksberufe, die wir bei entsprechenden Trainern lernen. Während wir von Beginn an Fleisch an La-

gerfeuern braten dürfen, versetzt uns der Beruf des Schnapsbrenners in die angenehme Lage, heilenden Fusel selbst zu mischen. Der Schmiedeberuf macht unter anderem das Zusammensetzen von Bruchstücken seltener Waffen möglich. Und wer gern mit Zaubern um sich wirft, der stellt sich seine eigenen Spruchrollen her.

Je länger wir durch Dschungel, Sumpfgebiete oder alte Ruinen streifen, desto mehr zieht uns Risen 3 in einen ganz eigentümlichen Bann: Wir wollen nur noch schnell die nächste Quest erfüllen, eben noch die

Nur noch schnell...

Pflanze da vorn pflücken, kurz ausprobieren, ob sich der nächsten NPC nicht irgendwie zur Weißglut bringen und vermöbeln lässt. Außerdem ist die Welt mit Monstern und Tieren geradezu gepflastert. Kämpfe laufen flüssiger ab als noch in Risen 2 – zumindest wenn wir lang genug durchhalten. Denn zu Beginn wirken wir mehr wie ein fuchtelnder Fechtamateuer. Drei Klicks in den richtigen Momenten sorgen für eine Schlagfolge. Halten wir die linke Maustaste gedrückt, lädt sich ein schwerer Hieb auf.

Defensiv arbeiten wir mit Ausweichen und Parieren, jetzt auch gegen Tiere. Das hört sich zwar immer noch ein bisschen nach Klickorgie an, hat aber einen Clou: das Timing. Gegnerische Hiebe lassen sich unterbrechen, wenn wir schnelle Treffer setzen, sobald der Gegner seine Deckung öffnet. Haben wir diese Mechanik verinnerlicht und nutzen in den richtigen Momenten die Fernwaffen unserer Zweithand, erlegen wir mit etwas Geschick schon nach kurzer Zeit auch starke Gegner. Spezielle Fähigkeiten sorgen im weiteren Spielverlauf für eine angenehm komplexe Note, wir können auch Konterangriffe lernen oder einen vierten Hieb in die Kombo-Schlagfolge integrieren, das lockert die anfangs eher trägen Kämpfe spürbar auf. Dafür allerdings brauchen wir Ruhm, den wir in Attribute wie Nahkampf, Magie oder Fingerfertigkeit investieren. Neue Fähigkeiten kosten nämlich nicht nur Gold, sondern erfordern auch gewisse Schwellenwerte im zugehörigen Attribut: Schwertmeister etwa wird nur, wer seinen Nahkampfwert auf 100 Punkte erhöht, was locker 20 Stunden oder mehr dauern kann.

Der Haken an der eigentlich motivierenden Sache: Nur auf der höchsten Schwierigkeitsstufe bleiben die Kämpfe zumindest leidlich herausfordernd. Selbst vermeintlich starke

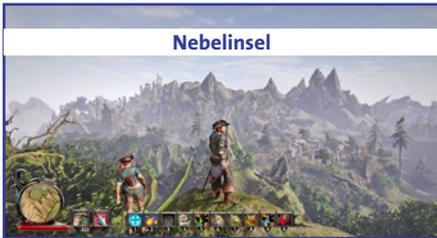


Im Laufe des Spiels gewinnen wir immer mehr Begleiter dazu. Bevor wir eine Insel betreten, können wir auf dem Schiff einen Helden auswählen.



Calador

An diesem weitläufigen Küstenabschnitt haben es sich die Dämonenjäger in einer Zitadelle gemütlich gemacht. Beherrscht wird Calador von hohen, zerklüfteten Bergen, ein (unüberwindlicher?) Lavastrom zieht sich durch die Mitte. **Spielzeit:** circa 15 Stunden



Nebelinsel

Ein geheimnisvolles Eiland, von dem Ihnen Bones schon zu Spielbeginn erzählt. Allerdings nur, wenn Sie Risen 3 vorbestellt haben, alle anderen gucken wie bei der Insel der Diebe in die Röhre. Ärgerlich. **Spielzeit:** circa 3 Stunden



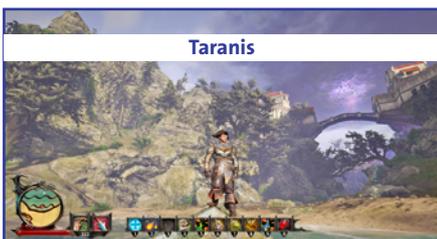
Kila

Auf dieser weitläufigen Insel können wir uns den Eingeborenen anschließen und Voodoo-Magie lernen. Erinnert ebenfalls an Risen 2, dafür ist die Lichtstimmung in der üppigen Dschungelvegetation sehr hübsch. **Spielzeit:** circa 12 Stunden



Totenkopfinsel

Die mysteriöse Totenkopfinsel wird erst zum Finale des Spiels freigeschaltet. Der Endkampf geht im Gegensatz zum Vorgänger völlig in Ordnung, der folgende Abspann leider nicht. Sehr enttäuschend. **Spielzeit:** circa 5 Stunden



Taranis

Auf der sogenannten Donnerinsel haben die Magier ihr Hauptquartier, beschützt werden sie von der Fraktion der Wächter. Die mittel-europäische Landschaft der Insel erinnert an die Gothic-Spiele, Palmenflair gibt's hier nicht. **Spielzeit:** circa 12 Stunden



Insel der Diebe

Heimat der niedlichen Gnome und deshalb ein Paradies für hinterliste Langfinger, denn bei den kleinen Kerlen ist die Klauerei eine Tugend. Die Insel der Diebe ist ein exklusiver Vorbesteller-Inhalt. **Spielzeit:** circa 3 Stunden



Takarigua

Die aus den Vorgängern bekannte Inquisition hat ihren Sitz auf Takarigua, sie spielt für die Handlung aber so gut wie keine Rolle. Serienveteranen kennen die Insel schon aus dem Vorgänger. **Spielzeit:** circa 5 Stunden



Krabbenküste

Der Ausgangspunkt des Spiels erinnert frappierend an den von vielen Serienfans ungeliebten Vorgänger. Palmen, azurblaues Meer, kleine Äffchen, bunte Papageien und Seeteufel: fühlt sich an wie Risen 2. **Spielzeit:** circa 3 Stunden



Antigua

Das Hauptquartier der Piraten wurde von Schergen des Schattenreichs überrannt, am Hafen wimmelt es von Höllenhunden. Erst wenn wir die beseitigen, gehen die Bewohner wieder einem geregelten Tagwerk nach. **Spielzeit:** circa 4 Stunden



Schattenlords oder riesige Bestien jagen irgendwann nur noch überzeugten Abstinenzlern so etwas wie Ehrfurcht ein. Alle anderen kippen sich einfach literweise Fusel hinter die Binde, eine Abklingzeit existiert nicht, die alkoholhaltigen Heiltränke sind übermächtig, zumal wir in mehr als 50 Stunden nie auf dem Trockenen saßen. Hinzu gesellen sich ungewöhnlich taffe Begleiter. Bones, Patty, Jaffar und Co. entwickeln zwar nie eine echte Persönlichkeit, bringen aber immerhin eine Reihe von persönlichen Quests mit – und sind in den Kämpfen teils unkaputtbar. Während Patty wenigstens gelegentlich mal umkippt, metzelt sich Voodoo-Schamane Bones fluchend durch so ziemlich alles, was ihm vors Messer läuft. Trotzdem: Das zügige Filettieren von Feinden macht Laune, wir fühlen uns irgendwann richtig mächtig. Bis wir auf eine gewisse Margoloth treffen. Und auch der Endkampf ist – anders als in Risen 2 – nicht nach zwei Minuten beendet.

Damit erschöpfen sich die echten Neuerungen allerdings auch fast schon, Risen 3 wirkt in vielerlei Hinsicht wie eine verbesserte Version des Vorgängers, die man um einen erheblichen Teil des Karibik-Kitsches

erleichtert hat – auch wenn's von Piraten allenthalben immer noch wimmelt. In der Südsee nichts Neues also? Nun ja: Der Held kann inzwischen schwimmen, und offenbar haben die Entwickler in der Zwischenzeit mal in Assassin's Creed 4: Black Flag gespielt. Denn in wenigen, aber gut gemachten Sequenzen lenken wir unser Schiff gegen ein Seeungetüm und versenken das Vieh mit unserer Bugkanone. Aus diesem Ansatz hätte man allerdings mehr machen können, weder dürfen wir gegen andere Schiffe ran, noch frei von Insel zu Insel schippern – hier gibt's Ladebalken.

Den Gebieten sieht man die betagte Engine zwar an, vor allem die teils grobschlächtigen Texturen fallen ins Auge, aber Piranha Bytes zaubert aus den veralteten Mitteln ein mehr als beachtliches Gesamtbild. Herrlich abwechslungsreiche, detaillierte Inseln, die zwischen Südsee-Flair und Gothic-Einfluss pendeln, machen fast jede Momentaufnahme zu einem Erlebnis. Auch die Animationen sind weicher und runder geworden. Allerdings werden die Gespräche noch immer sehr statisch inszeniert, und die Zwischensequenzen versprühen mittlerweile den spröden Charme von Kniestrümpfen. Erfreulicherweise sind wir aber über fast keine Bugs gestolpert.

Möglicherweise hätte am Abschluss der langen redaktionsinternen Diskussionen doch ein Gold-Award gestanden, wenn Piranha Bytes die Höhepunkte der Handlung nicht wieder kolossal in den Sand gesetzt hätte. An einem solchen »Höhepunkt« nämlich dürfen wir als Lohn der vorangegangenen Mühe das Tutorial noch einmal spielen – mitsamt den Tasten-Tipps, die uns verraten, wie man ein Schwert zieht. Und nach dem eigentlich guten Endkampf komplimentiert uns das Spiel mit zwei sehr kurzen Sequenzen wortlos (!) zur Tür hinaus.



Knapp daneben

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

In seinen lichten Momenten entwickelt Risen 3 jenen einzigartigen Fluss, den ich als Liebhaber der Piranha Bytes-Werke unglaublich befriedigend finde: Nur noch diese eine Höhle, nur noch diese eine Quest, nur noch diese eine Truhe. In seinen weniger lichten Momenten wirken die Bemühungen allerdings geradezu amateurhaft. Die Story würde ich in jedem Groschenroman belanglos finden, gewisse Figuren lösen das Bedürfnis aus, mir einen stumpfen Gegenstand auf den Kopf zu schlagen. Beim ersten Mal war das irgendwie schuldig. Beim sechsten Mal allerdings muss ich selbst als Liebhaber feststellen: Langsam ist die Luft raus. Uneingeschränkt empfehlen kann ich Risen 3 also nicht. Aber wenn Sie die Serie mögen, dann werden Sie auch den dritten Teil mögen. Mit allen Schwächen. Vielleicht auch gerade deswegen.

Eine gute Trilogie lässt ihre Spieler mit einem Gefühl der Befriedigung zurück. Risen 3 lässt seine Fans hingegen ziemlich im Regen stehen. Benjamin Danneberg / JG

TERMIN 15.8.2014 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Risen 3
Titan Lords

Publisher Piranha Bytes
Entwickler Deep Silver
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-BOX, 1 DVD

Kopierschutz Steam / keiner (Box)

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

SPASS: »Schwacher Einstieg, danach wird's gut; wenig herausragende Momente.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Handwerk/Quests
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- stimmige Spielwelt + gute Weitsicht
- schöne Landschaftsmomente + insgesamt veraltet
- aus der Nähe oft grobe Texturen + teils steife Animationen

SOUND

- atmosphärische Musik + gute Effekte + glaubwürdige Umgebungsgerausche + gute deutsche Sprecher ...
- ... die nicht immer passend betonten

BALANCE

- fast alle Talente sinnvoll + Gold lange Zeit angenehm knapp
- drei Schwierigkeitsgrade ...
- ... aber mäßig ausbalanciert

ATMOSPHERE

- drei schön weitläufige Inseln + Erkunden wird belohnt
- Margoloth! + typisch-derbe Piranha Bytes-Dialoge ...
- ... die statisch und langweilig inszeniert werden

BEDIENUNG

- gute Maus- und Tastatursteuerung + sinnvolle Menüführung
- freischaltbare Schnellreisepunkte + hakeliges Klettern
- Inventar trotz Sortierfunktion schnell unübersichtlich

UMFANG

- lange Spielzeit + viel zu entdecken
- Wiederspielwert durch drei Fraktionen
- viele Nebenaufgaben

QUESTS/HANDLUNG

- Quests lassen sich auf mehrere Weisen aktivieren + alternative Lösungswege + im Ansatz ordentliche Handlung ...
- ... die erst spät in Fahrt kommt + persönlichkeitsbefreiernd

CHARAKTERSYSTEM

- viele Fähigkeiten + lässt Freiraum zur individuellen Entwicklung + Fraktionswahl beeinflusst Skills
- Aufstieg in hohe Fraktionsränge

KAMPFSYSTEM

- dynamisch und flott + Timing als taktisches Element
- sinnvolle Begleiter ... + ... von denen einige zu stark geraten sind + KI lässt sich leicht austricksen

ITEMS

- motivierende Jagd nach legendären Gegenständen
- reichhaltige Beute + umfangreiche Handwerksmöglichkeiten
- wenig Ausrüstungsvariation

83 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 50 Stunden

MINIMUM: Intel Core 2 Duo E6600, AMD Radeon HD 4850, 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

STANDARD: Intel Core 2 Duo E7400, Nvidia GeForce GTX 470, 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

OPTIMUM: Intel Core 2 Duo E8800, AMD Radeon HD 4890, 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

PROFIS

EINSTIEGER

PROFISCHWITTE

ANSPRUCHE