



Von Sagen und Versagen

SAGA OF RYZOM

Fantasie ist nicht alles: Das Online-Rollenspiel bietet eine schöne Welt, doch die Entwickler haben trotz allen Einfallsreichtums das Design verhunzt.

Ein Sandkasten voller Monster: der Alptraum aller Eltern? Mag sein, vor allem aber eine Umschreibung für **Saga of Ryzom**. Denn das Online-Rollenspiel soll eine komplett formbare Welt bieten, deren Schicksal die Spieler selbst be-

stimmen – durch Kriege, Eroberungen, Handel und Diplomatie. So weit, so viel versprechend. Doch in der Praxis krankt **Ryzom** neben dem weitgehenden Verzicht auf eine durchgehende Rahmenhandlung an etlichen Detailmängeln.

Unter der Linde

Entwickler Nevrax hat für **Saga of Ryzom** eine fantasievolle Spielwelt erschaffen: Den Planeten Atys, aus dessen Flanke ein gigantischer Baum wächst. Die Wurzeln des Riesen ziehen sich über die Oberfläche und ragen wie kilometerhohe hölzerne Brücken in den Himmel. In dieser Umgebung leben vier Völker: die kriegerischen Fyros, die mystischen Zorai, die höflichen Tryker und die arroganten Matis. Die unterscheiden sich sowohl optisch als auch in ihrem Lebensraum. Die Zorai etwa hausen im Dschungel, Tryker-Siedlungen schwimmen auf idyllischen Seen. Das Szenario ist ein Mix aus Fantasy und Science-Fiction, Raumschiffe und Raketenwerfer existieren Seite an Seite mit Magie und Monstern. Lößlich: Trotz der Mischung wirkt die Welt wie aus einem Guss. Die Sounds sind gelungen – Musik fehlt jedoch.

Fleißige Alleskönner

Zu Spielbeginn schließen Sie sich einem der vier Völker an. Die Genre-typischen Charakterklassen gibt's in **Ryzom** nicht, stattdessen wählen Sie für Ihren Helden drei Fähigkeits-»Pakete« und kombinieren beliebige Handwerk, Kampf, Magie und Rohstoffabbau. Wenn Sie beispielsweise drei Kampf-Pakete aussuchen, schnetzeln Sie effektiv. Wer zweimal Kampf und einmal Handwerk nimmt, kämpft schlechter, kann aber Waffen und Rüstungen bauen. Im Spielverlauf dürfen Sie alle Fertigkeiten lernen – auch Zauberer können zum Schwert greifen. Die Talente verbessern sich, je öfter Sie sie einsetzen. Fähigkeiten wie Zauber und



Gegen zaubernde Psychoplas stürzen wir uns in den Nahkampf.



Im Wüstensand buddelt unsere Sammlerin nach Rohstoffen.



Die Welt ist fantasievoll gestaltet und stellenweise wunderschön: Hier gehen Sie die schwimmende Tryker-Metropole Fairhaven.

ALLER ANFANG IST TEAMWORK



Gegen die zu starken Monster im Startgebiet hat unser Nahkämpfer alleine keine Chance und stirbt häufig.



Wir treffen einen hilfsbereiten Defensiv-Magier. Während er uns heilt, verknoppen wir die Viecher.



Dennoch gibt's viel Leerlauf: Wir regenerieren Lebenspunkte, unser Kumpel Zauberenergie (>Sap<).

Schläge lernen Sie bei Trainern und dürfen sie kombinieren: So entsteht aus Säure- und Angst-Magie ein Giftball, der Monster schädigt und in die Flucht schlägt – erkauft mit Nachteilen bei Energiekosten und Zauberzeit. Dieses dynamische System sorgt für Abwechslung, kein Charakter gleicht anderen.

Kleines Vieh ganz groß

Ihr schönster Zauber nützt nichts, wenn er die Gegner kaum ankratzt. Das passiert Ihnen bei **Ryzom** gleich zu Beginn: Seit Patch 1 sind bereits die Mini-Monster in den Startgebieten so frustrierend kräftig, dass Sie ständig sterben – egal ob als Magier oder Krieger. Zudem zeigt **Ryzom** nicht vorab an, ob ein Gegner Sie angreifen wird, wenn Sie in seine Nähe kommen. Also müssen Sie zunächst in die Todesfalle laufen, um zu lernen, ob ein Vieh attackiert. Die Monster-KI ist schwach: Die Biester greifen stur an und fliehen nicht mal, wenn sie schwer verletzt sind. Unfair: Alle Monster verfolgen Sie, bis Sie tot sind oder sich in die Nähe starker Stadtwachen retten.

Einzelgänger und Gelegenheitsspieler haben folglich kei-

ne Chance; **Ryzom** ist auf Teamwork ausgelegt. Sie müssen stets mit einer Party unterwegs sein und einer Gilde angehören, damit die Kollegen im Notfall zu Hilfe eilen. Die abgestimmten Fertigkeiten kommen im Team am besten zur Geltung: Sammler graben nach Rohstoffen, mit denen Handwerker Waffen und Rüstungen für Nah- und Fernkämpfer basteln. Magier heilen aus dem Hintergrund und greifen im Notfall zu Offensivzaubern. Monsterleichen enthalten ebenfalls Rohstoffe, werfen jedoch niemals Waffen oder Rüstungen ab. Daher sind Sie auf den Handel mit anderen Spielern angewiesen. Ein Lob geht an die deutsche Community: Die Abenteurer, die uns im Test begegneten, waren freundlich und hilfsbereit.

Motivations-Tief

Nach rund zwei Monaten wird selbst die Reise mit einer Gruppe langweilig, denn dann haben Sie einen Großteil der Welt und die meisten Monster gesehen. Die fehlende Handlung kostet zudem Motivation: Sie verbringen die meiste Zeit mit Aufleveln (dem so genannten »Gründen«), ohne klares Ziel vor Augen. Viel zu selten gibt's spannende Ereignisse wie den Angriff einer Armee der insektenartigen Kitin. Auch die Quests sind öde: Anstatt kleiner Geschichten wie in **World of Warcraft** erledigen Sie Standardaufträge à la »Töte Monster« oder »Sammle Rohstoffe«. Die Belagerungen von **Dark Age of Camelot** sind motivierender.

Das textlastige Interface erinnert mit vielen (individuell

konfigurierbaren) Fenstern an den Genre-Opä **Everquest 1** (1999): Gerade in Kämpfen verbringen Sie mehr Zeit damit, Texte und Zahlen zu lesen, als das Geschehen auf dem Bildschirm zu betrachten. Zum Beispiel nutzen alle Fähigkeiten einer Kategorie (etwa Kältemagie) gleich aussehende Icons – Sie müssen genau prüfen, wohin Sie klicken. Das solide Kampfsystem orientiert sich an den Online-Konkurrenten: Per Klick auf eine Icon-Leiste lösen Sie Zauber und Schläge aus. Häufige Lags machen flüssiges Spielen zur Zeit selbst mit DSL-Leitung unmöglich. **GR**

> WWW.FLASHPOINT.DE

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Bezahle ich dafür wirklich Geld? Das Spiel fühlt sich an, als sei es immer noch in der Betatest-Phase. Mit dem Patch 1 haben die Entwickler die Balance gar verschlechtert – bereits die Beta von **World of Warcraft** machte einen ausgereifteren Eindruck. Die vielen Lags und unfairen Stellen frustrieren, langfristige Motivation durch eine Rahmenhandlung fehlt – nach wenigen Wochen hatte ich **Ryzom** satt.

Schade eigentlich, denn die schöne, stimmige Welt hat Potenzial. Kurzfristig macht es Spaß, Atys in einer Gilde zu erkunden, Waffen zu bauen und Monster zu verknoppen. Wenn die Entwickler noch Inhalte liefern, könnte das Spiel gut werden. Im jetzigen Stadium ist es unfertig.



»Beta-Niveau«



Stimmige Welt: Im Dschungel leben seltsame Wesen.

SAGA OF RYZOM ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Flashpoint / Nevrax RELEASE (D): 16.9.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 50€+13€/Monat
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 48 Seiten Handb. USK: ab 12 Jahre

GEIGNET FÜR

| | | | | | | | | | |
|------------|-------------------|---|---|---|---|---|-------|---|----|
| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | | | | | | PROFI | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

VERGLEICHBAR MIT: **Dark Age of Camelot** (84, 05/02) Belagerungen in stimmiger Fantasy-Welt.
City of Heroes (77, GS 09/04) Als Superheld erkunden Sie eine Online-Metropole.

TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAFIKKARTEN | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|------------------|----------------|----------------|----------------|
| Geforce 1/2 MX | 1,8 GHz Intel | 2,2 GHz CPU | 2,4 GHz CPU |
| Geforce 2/4 MX | 1800+ GHz AMD | 2200+ AMD | 2400+ AMD |
| Radeon 9000 | 512 MB RAM | 512 MB RAM | 1,0 GB RAM |
| Geforce 3/3 Ti | 4,0 GB Festpl. | 4,0 GB Festpl. | 4,0 GB Festpl. |
| Geforce 4 Ti | ISDN | DSL | DSL |
| GF FX 5600/Ultra | | | |
| Radeon 9500 Pro | | | |
| Radeon 9700/Pro | | | |
| Radeon 9800 Pro | | | |
| GF FX 5800/5900 | | | |

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



BEWERTUNG

| | | | | |
|-------------|-------------------------------------|---------------------------------|--------------|---------------|
| GRAFIK | + stimmiger Stil | + Effekte | - polygonarm | 7 / 10 |
| SOUND | + gute Soundkulisse | - keine Musik | | 6 / 10 |
| BALANCE | + verzweigter Talentbaum | - anfangs zu schwer | | 5 / 10 |
| ATMOSPHERE | + fantasievolle, offene Welt | - keine Story | | 8 / 10 |
| BEDIENUNG | + Interface konfigurierbar... | - ...aber textlastig | | 5 / 10 |
| UMFANG | + große, abwechslungsreiche Gebiete | + viele Fertigkeiten | | 9 / 10 |
| QUESTS | - öde Standardaufgaben | - keine Geschichten | | 3 / 10 |
| TEAMWORK | + alle Fertigkeiten nützlich | + flexible Charakterentwicklung | | 8 / 10 |
| KAMPFSYSTEM | + bewährtes Icon-System | - Verfolger zu hartnäckig | | 7 / 10 |
| ITEMS | + Gegenstände-Basteln | - keine Waffen als Beute | | 8 / 10 |

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden

FAZIT: FANTASIEVOLLES ONLINE-RPG OHNE LANGZEITSPASS.

66 SPIELSPASS