



Der Auftakt ist spektakulär inszeniert. Wir retten Kaiser Nero vor einem Barbarensturm und gehen vor Katapultangriffen in Deckung.



Gelegentlich bewegen wir uns in Formation, allerdings müssen wir nicht mehr machen, als im richtigen Moment in Deckung gehen.

Ryse Son of Rome

Als Starttitel der Xbox One war Ryse eher enttäuschend – jetzt bekommt es auf dem PC eine zweite Chance. Die nutzt es allerdings kaum. Von Dimitry Halley

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Crytek (Crysis 3, GS 04/13: 92)** Termin: **10.10.2014** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Wir sind uns sicher: Bei antiken Modenschauen und Schönheitswettbewerben hätten die strammen Jungs von Ryse wahrscheinlich jeden Preis abgeräumt. Kein Spiel hat Legionäre bisher so eindrucksvoll in Szene gesetzt wie Cryteks Schlachtenspektakel. Da ist es nicht weiter verwunderlich, dass Ryse: Son of Rome vor knapp einem Jahr als Starttitel der brandneuen Xbox One ins Rennen geschickt wurde, um die grafische Stoßrichtung der nächsten Spielegeneration zu illustrieren: Detaillierte Charaktermodelle mit glaubhafter Mimik, gestochen scharfe Texturen, epische Schlachtkulissen mit stimmigen Effekten machten es zum spielgewordenen Effektspektakel. Damals hatte die

Sache aber einen Haken, den man auch auf Laufstegen nur allzu oft zu sehen bekommt: Trotz der beeindruckenden Aufmachung fehlte schlicht das Fleisch auf den Rippen. Hinter all der Pracht war Ryse ein mittelmäßiges Spiel ohne Tiefe, in dem wir als

Schönheitswahn

Legionär Horden von Barbaren um die Ecke bringen. Jetzt treten die römischen Jungs erneut an, diesmal auf dem PC, und bringen einige Neuerungen mit, um die verlorene Ehre wiederherzustellen.

Am eigentlichen Spielinhalt ändert sich aber trotz der Neuerungen nichts: Auch in

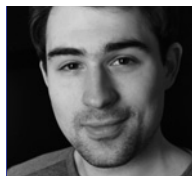
der PC-Version schlüpfen wir in die Haut des römischen Soldaten Marius Titus. Zu Beginn der Handlung fliehen wir mit Kaiser Nero im Gepäck vor einer wilden Horde britischer Barbaren, die in Rom einfallen. In einer Zuflucht unterhalb des Palastes erzählen wir Nero dann unsere Geschichte. Denn hinter dem Muskelpaket Marius steckt mehr, als man auf den ersten Blick vermutet. Das Gros der Geschichte findet als Rückblende statt: Wir erleben die Ermordung von Marius' Familie durch Barbaren, begleiten ihn auf seinem Rachefeldzug nach Britannien und führen ihn letztlich zum großen Finale zurück nach Rom. Die Wendungen sind vorhersehbar, die Figuren recht pathetisch in Gut und Böse unterteilt. Ryse überschreitet selten das Niveau von Popcornkino, erzählt aber trotzdem eine emotionale Geschichte,



Die Gegnermodelle sind zwar sehr detailliert, aber es gibt zu wenige.



Das fällt vor allem deshalb auf, weil uns selten ein Feind allein angreift.



Popcorn-Unterhaltung

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamstar.de

Ryse ist eines jener Spiele, die ich normalerweise für ein Wochenende aus der Videothek ausleihen und in einem gnadenlosen Pizza-Marathon durchspielen würde. Denn trotz der fehlenden Spieltiefe bietet es effektiv inszenierte Popcorn-Unterhaltung. Der Action-Fan in mir wird durch die brutalen Kämpfe und die bullige Rachegeschichte prächtig unterhalten. Aber eben nur für kurze Zeit, denn dann kann das ewig gleiche Vermöbeln von bärtigen Briten seine Eintönigkeit nicht mehr verbergen. Nun ist das mit dem Ausleihen im Steam-Zeitalter leider nicht mehr so einfach; für den vollen Preis ist Ryse als Spielerfahrung zu eindimensional. Interessenten warten also lieber auf eine Rabattaktion.

die kurzweilig unterhält und am Ende unser generisch anmutenden Helden doch ein bisschen Charaktertiefe verleiht.

Auf unserer Reise durch die antike Welt schlagen wir uns durch acht Kapitel, die zumindest in ihrem Szenario abwechslungsreich inszeniert sind. So stolpern wir durch zerstörte Rom, waten durch die Flussläufe der britischen Wildnis oder schlagen an der stürmischen Küste eine Bresche für unsere Truppen. Alternativ zur Kampagne stürzen wir uns in die Gladiatorenarena und hauen allein oder mit einem Koop-Kollegen Gegnerhorden auf die Mütze. Die PC-Fassung enthält alle bisher erschienenen Zusatzinhalte. Dazu gehören neue Rüstungen und Arenen für die Gladiatorenkämpfe sowie der Survival-Modus, bei dem wir uns gegen Gegnerwellen behaupten. Auch wenn die Integration der Zusatzinhalte löblich ist, wird Ryse aber nach wie vor eine Tatsache zum Verhängnis: dass es sich immer gleich spielt.

Egal wo wir uns gerade rumtreiben, unser Ziel bleibt in der Regel gleich: töten, töten, in den nächsten Abschnitt laufen, weiter

töten. Und das spielt sich auch immer gleich: feindliche Angriffe blocken, zustechen und im richtigen Augenblick ein Exekutionsmanöver einleiten. Dazu brauchen wir ganz selten mehr als drei Tasten. In der Regel umzingeln uns zwar mehrere Barbaren, das klingt aber komplexer, als es ist. Weicht ein Feind unseren Schwertstichen aus, hauen wir ihm einfach mit dem Schild auf die Nase und machen dann mit der Klinge weiter. Mit den immer gleichen Angriffen kontrollieren wir so selbst vier Gegner mühelos, ohne dass der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf spürbar ansteigt.

Der Fokus liegt dabei ganz auf den brutal inszenierten Exekutionsmanövern, die wir immer dann auslösen, wenn ein Totenkopf über angeschlagenen Feinden auftaucht. Ryse macht damit deutlich, wie sehr es sich auf eine spektakuläre Präsentation konzentriert, auch wenn das auf Kosten des Anspruchs geht. Denn die opulenten Hinrichtungen können nicht verhindern, dass dem Spielfluss rasch die Puste ausgeht. Zwar schalten wir mit gewonnener Erfahrung neue Hinrichtungsmanöver frei, aber die bereichern das Spiel nur um neue Animationen. Je mehr man sich auf das Kampfsystem einlassen will, desto resignierter muss man feststellen, dass Ryse vor allem hübsche Oberfläche ist.

Kein Wunder also, dass sich die Änderungen der PC-Fassung vor allem in der Präsentation niederschlagen. Eine Ausnahme ist dabei – neben den bereits erwähnten integrierten DLCs – die Abschaffung von Mikrotransaktionen. Der Echtgeld-Shop war zwar auf den Konsolen unscheinbar und mühelos durch Erfahrungspunkte zu umgehen; dass er jetzt aber komplett entfernt wurde, zeigt, dass Crytek zumindest in diesem Punkt löblich auf die Kritik der Spieler reagiert. Alle anderen Neuerungen sind kosmetisch: eine Optimierung für 4K-Auflösungen, zusätzliche Grafikregler für Shader- und Partikeleffekte, Kantenglättung und Texturfilter. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Ryse ist eine Grafikpracht, die Charaktere sind genau wie die Texturen herrlich detailliert, die Mimik aus-

drucksstark. Allerdings hat sich nichts an den wenigen Gegnermodellen und den sterilen Landschaften geändert; ähnlich wie manches Model auf dem Laufsteg schafft es Ryse nicht, wirklich lebendig zu wirken, obwohl es fantastisch aussieht. Die PC-Fassung ist eine verpasste Chance, das Römerspektakel mit Spieltiefe anzureichern. Stattdessen verlässt sich Crytek ganz auf seine technische Stärke und macht aus der Umsetzung von Ryse: Son of Rome die beste Fassung eines mittelmäßigen Spiels. **DH**



Im Tutorial hauen wir unserem Papa auf die Nuss, bevor die Barbaren angreifen.

TERMIN	10.10.2014	PREIS	40 Euro	USK	ab 18 Jahren
Ryse Son of Rome					
Publisher	Deep Silver				
Entwickler	Crytek				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	- großartiges Art Design - für den PC optimierte Effekte und Auflösungen - ausdrucksstarke Mimik - Welt wirkt etwas steril - britische Klon-Barbaren	9/10
SOUND	- gute deutsche Vertonung - passende Hintergrundmusik - stimmige Sounduntermalung	9/10
BALANCE	- Kampfsystem schnell erlernt - so gut wie keine unfairen Stellen - ausreichend Speicherpunkte - wenig Abwechslung - häufige Tode wegen schlechter Kamerawinkel	6/10
ATMOSPHÄRE	- tolle Schlachtenatmosphäre - jedes Kapitel stimmig in Szene gesetzt - sterile Spielwelt	7/10
BEDIENUNG	- mit Maus und Tastatur gut spielbar - griffiges Blocken dank präziser Reaktionszeit - sperrige Bedienung von Wurfgeschossen - umständliche Menüführung	7/10
UMFANG	- angemessen umfangreiche Kampagne - Gladiatorenmodus für zwei Spieler - Kämpfe nutzen sich sehr schnell ab - kaum Wiederspielwert	7/10
LEVELDESIGN	- abwechslungsreiche Schauplätze - ein schlauchiges Areal nach dem anderen - außer Kämpfen gibt's nicht wirklich was zu tun - Levelaufbau ohne spürbare Höhepunkte	5/10
KI	- Barbaren reagieren auf unsere Angriffe mit Ausweich- und Kontermannövern - Feinde arbeiten nicht zusammen - Verbündete kämpfen wie ein wilder Haufen	5/10
WAFFEN & EXTRAS	- freischaltbare Ausrüstung für den Gladiatorenmodus - aufrüstbare Finishing-Manöver aber keine neuen Kombos - in der Kampagne sehr wenige Waffen	6/10
HANDLUNG	- emotionale Rache-story - überzeugende Charakter-motivationen - Plot-Twist sehr leicht durchschaubar - aufgesetzte Götter-Thematik	7/10

