

RIME

TRAUMHAFT SCHÖNER SCHIFFBRUCH

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Greybox** Entwickler: **Tequila Works** Termin: **26.5.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Schon die alten Klabautermänner wussten: »Was sich reimt, ist gut.« Rime zeigt, dass dieses Sprichwort auch dann zutrifft, wenn ein Spiel seine Geschichte komplett ohne Worte erzählt. Von Manuel Fritsch

Es gibt sicherlich angenehmere Arten aufzuwachen, als sich irgendwo im Nirgendwo am Strand einer unbekanntenen Insel wiederzufinden. Doch Glück im Unglück: Der namenlose Junge, in dessen Rolle wir im Puzzle-Adventure Rime schlüpfen, hat den Schiffbruch augenscheinlich heil überstanden. Ein unsere Neugierde weckender weißer Turm am Horizont lädt uns ein, unser Unglück zu ignorieren und mutig die neue Welt zu erkunden.

Schnell stellen wir fest, dass es sich um keine gewöhnliche Insel handelt. In der Mitte der paradiesisch anmutenden Landmasse finden wir alte Ruinen mit mystischen Statuen, die auf uns reagieren. Ein bläuliches Licht verlässt diese Steinfiguren, das sich in der Mitte der Insel sammelt und eine Statue eines Fuchses, die wir zunächst für einen Brunnen hielten, zum Leben erweckt. Das Tier fordert uns nonverbal auf, ihm zu folgen. Die Atmosphäre hat etwas Traumhaftes, Surreales, aber es ist nicht ganz auszuma-

chen, wo wir uns befinden oder wohin uns der Fuchs führen will. Die Suche nach Antworten treibt uns weiter voran, bis wir nach dem Durchschreiten eines Portals erneut in einer fremden Umgebung aufwachen. Die Ungewissheit, was hier vor sich geht, macht unseren Helden wütend – interessanterweise scheint die Umgebung diese aufkommende Emotion zu spiegeln. Die bunte, vom saftigen Grün der Palmen umgarnte Farbwelt der ersten Insel ist einer staubig roten, von der Hitze ausgedörrten Wüstenstadt gewichen. Was geschieht hier?

Eine Frage der Perspektive

Das Geheimnis hinter diesem Mysterium werden wir hier natürlich nicht verraten. So viel sei gesagt: Die Spielwelt von Rime ist in vier komplett unterschiedlich gestaltete, rund ein bis zwei Stunden lange Level aufgeteilt, die von einem Epilog abgerundet werden. Innerhalb dieser Gebiete können wir uns zwar frei bewegen und hier und da kleine Geheimnisse in Form von Sammelgegenständen entdecken, aber es ist immer eindeutig, an welcher Stelle das nächste Rätsel oder Hindernis auf uns wartet. Da kein Zeitdruck existiert, empfiehlt es sich, die Atmosphäre in Verbindung mit der Faszination für diese skurrile Welt in Ruhe zu genießen. Die Rätsel- und Kletteraufgaben sind toll in

Szene gesetzt, sehr abwechslungsreich und fügen sich gut in die jeweilige Atmosphäre des Levelabschnitts ein. Die Puzzles sind allerdings nicht besonders schwer oder knifflig, erfahrene Spieler werden bei den Schiebe- und Kombinationsrätseln nicht lange knobeln müssen. Doch die Aufgabenstellungen werden trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrads nicht langweilig. Ganz im Gegenteil: Die Lösungen sind oft überraschend kreativ und liefern einige kurzweilige Aha-Momente. So schauen wir beispielsweise in einem Rätsel durch eine Art Fernrohr und bringen einen vorher richtig platzierten Sockel in eine Flucht mit einem weiter entfernten goldenen Torbogen – gerade so, dass es von unserer Position aus wirkt, als ob der Torbogen auf dem Sockel stehen würde. Daraufhin »verschmelzen« die zwei Objekte, und der entfernte Torbogen steht dann tatsächlich als Miniatur auf dem Sockel. Wir können ihn aufnehmen und als Schlüssel verwenden. Oder wir treffen auf eine goldene Kugel in einer im Boden eingelassenen kreisrunden Spur. Sobald wir die Kugel ins Rollen bringen, bemerken wir, dass wir damit direkt den Stand der Sonne verändern. Damit lässt sich der Schattenwurf zweier Statuen so manipulieren, dass er einen Mechanismus aktiviert, der die Tür zum nächsten Abschnitt öffnet.



Mithilfe der goldenen Kugel verändern wir die Position der Sonne und damit den Schattenwurf. Ist er an der richtigen Stelle, öffnet sich ein Tor.



Hier versucht das Spiel, uns mit zahlreichen Gängen, Treppen und Türen in die Irre zu führen.



Ein Wildschwein versperrt den Weg. Vielleicht gibt es ja etwas, womit wir es ablenken können.

Keine Kämpfe, keine Waffen

Der achtjährige Held des Spiels greift nie zur Waffe, weder aktiv noch um sich zu verteidigen. Bei den wenigen Gefahren, die in der insgesamt zwar sehr friedlichen, aber teilweise auch gruseligen und bedrückenden Welt existieren, hilft die Flucht oder die direkte Umgebung. Den wachsamen Augen eines zornigen Greifvogels entgehen wir durch geschicktes Navigieren in Höhlensystemen und überdachten Ruinen. Mit speziellen Lichtkugeln, die in der Welt verteilt sind, lassen sich dunkle Kreaturen vergraulen, die uns in bestimmten dunklen Regionen unsere Lebensenergie entziehen wollen.

Das Spiel kommt nicht nur ohne Text, sondern auch komplett ohne jegliche HUD-Einblendungen aus. Die Entwickler legen den Fokus auf eine elegante, aber klare Designführung, die uns dezente Hinweise in der Spielwelt gibt. Vorsprünge, an denen wir uns festhalten können, sind mit einem farbigen Moosbewuchs markiert, alte Wandmalereien deuten an, was es mit den großen Windrädern im aktuellen Abschnitt auf sich hat, und wenn wir die Orientierung verlieren, hören wir das leise Bellen des Fuchses, der uns wieder auf den richtigen Pfad führt. Ein ganz besonderes Highlight des Spiels ist sein orchestraler Soundtrack. Er schafft es, eine zweite, wichtige Erzählebene in dieser

eigentlich stummen Spielerfahrung zu etablieren. Egal welches Gefühl der Junge in der Spielwelt durchlebt, die Musik trägt einen großen Teil dazu bei, uns an der emotionalen Erfahrung teilhaben zu lassen.

Wortloses Kunstwerk

Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass ein Spiel namens Rime (alte Schreibweise von rhyme, auf Deutsch: Reim) komplett auf Text und Sprache verzichtet. Das wunderschöne Cel-Shading-Abenteuer des spanischen Entwicklerstudios Tequila Works schafft es trotzdem, dass wir uns am Ende einen Reim darauf machen können, was wir in den rund fünf bis sechs Stunden zuvor erlebt haben. Trotz des durchwegs sehr surrealen Settings ist nach dem Abspann klar, warum die Welten derart gestaltet sind und der Junge die Areale durchläuft. Zwar funktioniert das Spiel auch dank der tollen Rätsel und Präsentation bereits auf einer rein mechanischen Stufe, die Auflösung im Epilog gibt dem ganzen Spiel aber noch eine zusätzliche, emotionale Ebene – auch wenn das künstlerische Potenzial des Mediums an dieser Stelle noch nicht ganz ausgereizt wurde. Ist die Story erledigt, lohnt sich ein erneutes Spielen nur für Sammler, die gerne alle versteckten Gegenstände und Collectibles finden wollen. Dafür gibt es auch eine



Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich kann mich noch genau an den Moment erinnern, als ich 2013 in der Gamescom-Pressekonferenz von Sony saß und bewegte Bilder von Rime auf der Leinwand sah. Ich war sofort angetan von der Cel-Shading-Optik und der Märchenatmosphäre, die dieser bis dato unbekannte Titel versprach. Naheliegende Vergleiche mit Schwergewichten wie Zelda:The Wind Waker und die damit verbundene Erwartungshaltung an das spanische Indiestudio schienen das Spiel bereits unfairerweise zu erdrücken. Nein, Rime kommt nicht an den Nintendo-Klassiker heran – aber das will und muss es auch gar nicht. Rime ist ein auf seine Art empfehlenswertes, kleines narratives Rätselspiel voller Kreativität und einer großen Portion Liebe, das sich niemand entgehen lassen sollte. Auch wenn die Rätsel nicht besonders fordernd sind.

kleine Motivation: Der Epilog verändert sich, wenn alle Gegenstände gefunden wurden. Wer auf solche Sammelaufgaben keine Lust hat, kann sie jedoch getrost ignorieren. ★

RIME

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2310 / AMD FX-6300 GeForce GTX 550 Ti / Radeon 695 4 GB RAM, 8 GB Festplatte	Core i5 3570k / AMD FX-8350 GeForce GTX 770 / Radeon R9 280X 8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑️ malerischer Grafikstil (Cel-Shading) ☑️ orchestraler Soundtrack
- ☑️ tolle Licht- und Farbstimmungen ☑️ abwechslungsreiches Weltendesign
- ☑️ verzeilt leichte Ruckler

SPIELDESIGN



- ☑️ intuitive Steuerung, kein Tutorial nötig ☑️ abwechslungsreiches Rätseldesign
- ☑️ Leveldesign voller klarer Signale ☑️ Collectibles laden zum Erkunden ein
- ☑️ fehlende Spannungskurve

BALANCE



- ☑️ guter Spielfluss zwischen Erkunden und Rätseln ☑️ angenehmer Schwierigkeitsgrad
- ☑️ keine Showstopper ☑️ logische Aufgaben trotz surrealer Welt
- ☑️ nervige Fluchtsequenz

ATMOSPHERE / STORY



- ☑️ interessante, wortlose Geschichte ☑️ klare Auflösung der Story
- ☑️ emotionale Bandbreite
- ☑️ Potenzial der Geschichte nicht voll ausgereizt
- ☑️ Rätsel ohne Begründung in der Welt

UMFANG



- ☑️ vier sehr unterschiedliche Welten ☑️ Extras wie Kostüme freispielfähig
- ☑️ Collectibles verändern Schlusssequenz
- ☑️ Rätsel ohne Reiz beim zweiten Durchgang
- ☑️ kurze Kampagne

FAZIT

Märchenhaft schöne und emotional packende Reise voller kreativer Rätselmechaniken in surrealen Traumwelten.



Freundschaft, Angst und Vertrauen sind wichtig. Hier freundet sich die Hauptfigur mit einem Maschinenwesen an.