

The Riftbreaker

ALLES DRIN, ALLES GUT?

Genre: **Action** Publisher: **Exor Studios** Entwickler: **Exor Studios** Termin: **14.10.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **Ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

The Riftbreaker hat Traumgrafik und mischt eine Menge Genres: Aufbaustrategie, Survival und Action-RPG. Wir klären, ob das nicht zu viel ist. Von Reiner Hauser



Reiner Hauser

Reiner Hauser ist sich sicher, dass an seinem Test von The Riftbreaker die fehlende Erwähnung von Factorio bemängelt werden wird. Da er aber ziemlich clever ist, macht er das einfach hier in diesem Autorenkasten. Der Grund für das Fehlen im Text ist einfach: Die Erwähnung von Factorio oder auch der Begriff Echtzeitstrategie könnten irreführen. Denn gerade bei Strategiespielen kann der Unterschied von »selbes Prinzip« und »so spielt sich das« groß sein.

Es ist 1 Uhr nachts, und der Dschungel brennt. Die aggressive einheimische Tierwelt des Planeten Galatea 37 jagt mich durch den Urwald, den mein Flammenwerfer gerade in ein beeindruckendes Inferno verwandelt. Zu hunderten sterben sie, die Monster, die mich davon abhalten wollen, ihren Planeten für die Kolonisierung durch die Menschheit vorzubereiten. Zwar habe ich in der Rolle der »Wissenschaftlerin« Ashley Gewissensbisse, den Planeten für dieses Ziel zu verwüsten, doch Sicherheit und Mission gehen eben vor. Und außerdem macht das alles zu viel Spaß!

The Riftbreaker gibt's für 30 Euro bei GOG.com, Steam und im Epic Store zu kaufen. Das Spiel ist außerdem im Xbox Game Pass enthalten und eine echte Überraschung. Denn der Test zeigt: Der von dem eher unbekanntem Team Exor Studios aus Polen entwickelte Singleplayer-Titel überzeugt nicht nur visuell.

Drei zum Preis von einem

Während ich also gerade aus der Top-Down-Perspektive im Rückwärtsgang durch den Dschungel hetzte, um dabei meine Verfolger alternativ zu grillen, zerhacken, durchlöchern, schmelzen oder in die Luft zu jagen, meldet sich Mr. Riggs zu Wort, mein intelligenter Mecha-Anzug. Seine Scanner haben einen unmittelbar bevorstehenden Großangriff der Monster auf die Basis entdeckt. Das hat freilich Priorität vor dem Erkunden des Planeten, und so suche ich mir nach ein paar letzten Schüssen einen ruhigen Fleck und teleportiere mich mit dem namensgebenden Riftportal zurück zur Hauptbasis. Das Besondere: Diese Basis habe ich zuvor von Grund auf selbst gebaut.

Denn The Riftbreaker ist eben nicht nur ein Action-Rollenspiel, in dem ihr einen Mech mit allerlei Waffen und Upgrades aus-

rüsten könnt. Es ist auch ein Aufbauspiel, in dem ihr bleibende Basen hochzieht, euch um die Energieversorgung kümmert, Rohstoffe sammelt, forscht und Verteidigungslinien aufbaut, um immer wiederkehrende Angriffe der feindlichen Fauna abzuwehren.

Am Anfang steht der Aufbau

Das Spiel beginnt, indem es uns als wandelnde Ein-Mann-Armee auf dem exotischen Planeten Galatea 37 aussetzt, die große Hoffnung für die Menschheit auf neuen Expansionsraum. Das Ziel der Mission: Schaffe die Voraussetzungen für die Ankunft der Kolonisten. Ihr müsst also mögliche Bedrohungen auskundschaften und eine Industrie errichten, um die nötigen Ressourcen für kampfstärke Upgrades eurer Ausrüstung herstellen zu können und um letztendlich ein riesiges, stabilisiertes Riftportal für den Rest der Menschheit zu errichten. Dazu sind nach und nach immer fortschrittlichere Ressourcen vonnöten. Es beginnt harmlos mit dem Abbau von häufigen Kohlenstoff- und Eisenminen, doch dann kommen immer seltenere Ressourcen wie Titan, Palladium, Uran und Kobalt dazu.

Eine echte Solokampagne!

Aufgebaut ist The Riftbreaker dabei als eine große Singleplayer(!)-Kampagne. Um an neue Informationen und Rohstoffe zu kommen, schickt euch das Spiel in andere Winkel des Planeten, wo ihr wiederum Außenposten errichtet, die alle gesammelten Ressourcen automatisch zur Hauptbasis schicken. Ein bisschen wie in einer Starcraft-Kampagne könnt ihr die Reihenfolge der Missionen in Teilen selbst bestimmen. Der Clou ist, dass ihr auch in andersartige Biome geschickt werdet, die

Die Angriffe der Monster werden mit der Zeit ganz schön heftig. Hier kann jede Mauer und jeder zusätzliche Abwehrturm lebensrettend sein.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Action sowie klassischen Basisbau mögt.
- ... ihr trotz Iso-Ansicht schicke Grafik wollt.
- ... ihr Lust auf eine coole Solokampagne habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr gerne Dutzende Einheiten steuert.
- ... ihr nach Multiplayer-Inhalten sucht.
- ... euch die Story eines Spiels wichtig ist.

wiedermum spezielle Eigenheiten haben. So kommt ihr beispielsweise in eine Vulkangegend, in der es selbst für euren Mech zu heiß ist, sodass Rüstung und Leben langsam runterticken. Doch glücklicherweise gibt es dort verrückte Pflanzen, die die Umgebung bis zum Gefrierpunkt herunterkühlen. Bis ihr eine spezielle Technologie erforscht habt, sind diese Oasen im Magmaland die einzigen Orte, auf denen ihr euch erholen, eine Basis errichten und Minen abbauen könnt.

Die Story bleibt blass

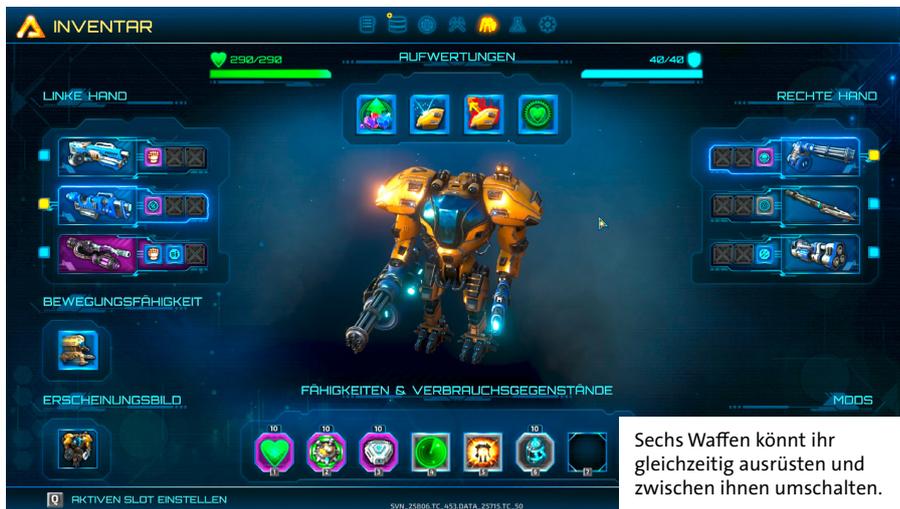
Gerade in Hinblick auf das Missionsdesign und die Umgebung bietet The Riftbreaker viel Abwechslung. Beim Kampagnenverlauf an sich ist das Spiel allerdings eher eindimensional. Im Grunde laufen alle Handlungsstränge nach demselben Schema: Gehe dorthin, um erste Proben zu sammeln. Jetzt geh dahin, um noch zusätzliche Daten zu bekommen, und dann findest du an einem dritten Ort ein richtiges Vorkommen.

Auch die Storyaspekte darum herum bleiben eher müde. Das Spiel ist zwar wunderbar (nur auf Englisch) vertont, und die Unterhaltungen zwischen Ashley und ihrem Anzug sind nett anzuhören, doch vom Hocker haut es einen nicht. Eine wirklich spannende Geschichte dürft ihr von The Riftbreaker nicht erwarten. Außerdem plappern die beiden Protagonisten manchmal, während ihr mit Kämpfen beschäftigt seid, sodass ihr nur die Hälfte mitbekommt.

Fantastisch inszenierte Kämpfe

Motivierend bleibt das Ganze trotzdem. Zum einen schaltet ihr durch die Forschung und den Missionsfortschritt immer wieder Technologien und Upgrades frei, die für zukünftige Einsätze in bekannten Biomen neue Möglichkeiten schaffen. Zum anderen ist da der Kampf, der durch seine visuelle Opulenz und die flüssige Handhabung fast durchgängig Spaß macht. Denn selbst wenn erste Abnutzungserscheinungen auftreten, kann schon eine bessere Waffe oder das Upgrade einer alten Schwung in das Gemetzel bringen. Wenn ihr die feindlichen Horden (teilweise hunderte Gegner auf einmal!) plötzlich in noch kürzerer Zeit pulverisiert und auf dem Bildschirm alles nur noch in die Luft fliegt, fühlt sich das sehr befriedigend an.

Zugleich ist das Kampfsystem nicht sehr kompliziert. Euer Mech hat zwei Hände, die zwischen je drei Waffen hin- und herschalten können. Ein paar Sonderfähigkeiten wie einen Dash in eine beliebige Richtung, eine



Sechs Waffen könnt ihr gleichzeitig ausrüsten und zwischen ihnen umschalten.

Die Zerstörungseffekte sind fantastisch. Noch besser als auf Screenshots sehen sie in Bewegung im Spiel aus.



Soforthheilung oder das Legen von (Atom-)Minen runden das Ganze ab. Etwas zusätzliche Tiefe entsteht durch die Schadenstypen, da manche Monster etwa gegen normale Kugeln resistent sind, sodass ihr beispielsweise auf eine Energiewaffe wechseln müsst.

Im Waffenwunderland

Wie ihr euer Waffenarsenal zusammenstellt, ist eure Sache. Da das Spiel außerdem auf Komfort setzt, müsst ihr nicht bis zur Basis zurücklaufen, um andere Monsterstamper zu craften oder auszurüsten. Es geht also nicht darum, einen Einsatz vorher groß zu planen. Stattdessen dreht sich viel um die für euch angenehmste Waffenzusammensetzung. In meinem Fall hat sich beispielsweise ein Eisstrahler in Kombination mit einer Minigun oder einem Raketenwerfer bewährt. Der eine macht Flächenschaden und verlangsamt Feinde, während die anderen jede nach Gegnertyp den Rest besorgen.

Etwas Vorsicht ist beim gedankenlosen Durchdrücken des Abzugs dennoch geboten, denn jede Waffe braucht Munition. Die wird zwar automatisch nachproduziert und aus der Munitionsfabrik direkt in eure Waffen gebeamt, doch wenn ihr in größeren Schlachten einseitig drauflos schießt, geht zeitweise der benutzten Waffengattung der Nachschub aus. Wirklich relevant wird das aber wohl erst auf höheren Schwierigkeitsstufen. Ich habe erstmal nur auf Normal gespielt und war angenehm gefordert. Doch wenn die Gegner zahlreicher werden oder mehr aushalten, solltet ihr wahrscheinlich stärker auf den richtigen Waffentyp für das jeweilige Vieh achten.

Erkundung ohne Pep

Insgesamt wäre gerade beim Gegnerdesign noch etwas mehr drin gewesen. Meistens läuft es darauf hinaus, dass eben irgendein Nahkampfmonster auf euch zukommt und ihr



Am Anfang steht der Basenbau mit ersten Minen und einer Energieversorgung im Vordergrund.



Kleine Außenposten auf derselben Karte folgen, um entferntere Minen abzubauen.



Im Verlauf von Stunden wächst die Hauptbasis Stück für Stück (in diesem Fall recht planlos).

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Ich gebe ja normalerweise nicht so viel auf die Grafik und stelle sie ganz bestimmt nicht in den Mittelpunkt des Fazits. Aber The Riftbreaker hat mich einfach total abgeholt. Ich liebe das grafische Design und die ganzen Effekte drumherum, die in Bewegung besser aussehen als auf den Bildern. Allein deswegen macht es mir Spaß, mich durch die Wildnis zu kämpfen. Und freilich sind die Schauwerte nicht alles. Der Aufbauart mit dem Mech als Spielfigur erinnerte mich ein wenig an das ebenfalls hervorragende Dyson Sphere Program, auch weil das Bauen an sich bis auf einzelne Macken (Gebäude-Upgrades!) sehr flüssig von der Hand geht und nie nervig wird. Wenn ich dann auch noch mit meinem Flammenwerfer spektakulär die Umgebung anzünden kann, während darin dutzende und manchmal hunderte Kreaturen auf mich Jagd machen, fehlt mir nicht mehr viel zum seligen Glück. Lediglich eine packende Story und mehr Abwechslung beim Gegnerdesign wären noch wünschenswert gewesen. Und vielleicht noch die Möglichkeit, auf der Karte zu zoomen und mit meinem Mech zu fliegen! Aber na ja, nach 14 Stunden Spielzeit und diesem Test will ich The Riftbreaker auf jeden Fall weiterspielen, und das heißt ja schon was.

rückwärts laufend aus allen Rohren feuert. Auch die unterschiedlichen Biome ändern da wenig, weil dort meistens nur umdekorierte Varianten bekannter Feindtypen warten.

Für erkundungsfreudige Spieler hält The Riftbreaker besondere Nester bereit, die bei Säuberung entweder seltene Rohstoffe oder besondere Upgrade-Module bereithalten, die ihr nicht selbst craften könnt. Diese Module dürft ihr in fortschrittliche Waffen einbauen und damit zum Beispiel die Feuerrate oder den Schaden um beträchtliche Werte (teilweise um über 25 Prozent) steigern. Ein



Im Vulkanbiom könnt ihr zu Beginn nur dort bauen, wo diese kühlenden rosa-weißen Riespflanzen stehen.

Loot-Spektakel wie in einem Diablo wird aber nicht veranstaltet. Außerdem sammelt ihr durch das wiederholte Töten oder Scannen von Gegnern nähere Details, insbesondere eine Auflistung der Stärken und Schwächen der jeweiligen Spezies. Allerdings ist dieses »Bücherwissen« meistens nur so mittel nützlich, weil sich diese Erkenntnisse in der Regel durch Erfahrung von selbst herauskristallisieren. Selbes Bekanntheitsprinzip gilt auch für Pflanzen, die ihr in Kultivatoren künstlich anbauen könnt. Wenn ihr diese dann schneidet oder zerstört, droppen sie bestimmte Rohstoffe, was insgesamt allerdings eine äußerst ineffiziente Methode ist, an Ressourcen zu kommen.

Komfortabel ballern

Die oft zitierten »Quality of Life«-Funktionen sind in The Riftbreaker allgegenwärtig. Wie schon erwähnt füllt sich Munition auf, ohne dass ihr zur Basis zurücklaufen müsst. Ebenso funktionieren das Crafting und der Waffenwechsel überall und zu jeder Zeit. Es gibt in The Riftbreaker ein globales Ressourceninventar, dessen Limit von allen Speichern in allen Basen bestimmt wird. Und mit ein paar Upgrades regeneriert sich der Mech außerhalb der Basis in Ruhephasen von selbst. Da euch das Spiel auch im Zuge der Kampagnenmissionen kaum zwei mal an denselben Ort schickt, könnt ihr euch ganz auf die Erkundung konzentrieren und seid fast nie zum Backtracking gezwungen.

Mit der gleichen Maßgabe funktionieren auch die immer wieder auftretenden Katastrophen und Angriffe. Ob nun ein Vulkanausbruch, Meteoritenschauer oder Monstern Angriff: Es passiert nur auf der Karte etwas, auf der ihr euch gerade aufhaltet. Ihr müsst euch also nie Gedanken machen, ob irgend etwas euren fünften Außenposten in der Wüste plattmacht, während ihr im Dschungel unterwegs seid. Einziger großer Makel bei diesem Thema ist das Reparieren von Gebäuden, bei dem jedes Rohr und jeder Zaun extra mit der Maus anvisiert werden muss. Dafür könnt ihr beim Bauen im späteren Spielverlauf direkt die höchste verfügbare Ausbaustufe von Gebäuden auswählen, indem ihr die Alt-Taste gedrückt haltet.

Grafik aus 2021

Ein paar letzte Worte zur Grafik: Ich lasse in Tests immer gern die Bilder für sich sprechen, da die Grafik bis auf die technischen Aspekte ja sowieso immer Geschmackssache ist. The Riftbreaker hat mich aber wirklich beeindruckt. So sollten Singleplayer-Strategiespiele im Jahr 2021 aussehen!

Die Zerstörungseffekte, das Feuer, das Lichtspiel, die Vegetationsdichte und das Zerplatzen der Gegner: Alles wirkt extrem spektakulär, egal ob bei Tag oder bei Nacht. Und zumindest auf einem modernen PC läuft es dabei auch noch stets flüssig. Nur beim größten Angriff, den ich bislang verteidigen musste, ging die Performance kurzzeitig etwas in die Knie. Viele hundert, wenn nicht über tausend Gegner auf einmal waren dann doch etwas viel. Trotzdem konnte ich den Kampf beenden, ohne an Rucklern zu sterben. Auch wenn The Riftbreaker also nicht in jeder Hinsicht perfekt ist, bietet es dennoch ein visuell und spielerisch sehr ansprechendes Erlebnis – und das, obwohl es sich in mehreren Genres zugleich bewegt. Da sage noch jemand, Action und Strategie gingen nicht zusammen! ★

THE RIFTBREAKER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 4400E / Ryzen 5 1600X	i7 6100 / Ryzen 7 1700
GTX 750 / AMD R7 265	GTX 2080 / AMD Radeon 6800
8 GB RAM, 8 GB Festplatte	12 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle Licht-Engine
- Zerstörungseffekte
- auch bei Nacht wunderschön
- detaillierte Modelle und Texturen
- sehr gute (englische) Vertonung

SPIELDESIGN



- Biome
- Basenbau und Kampf gleichberechtigt
- Fortschrittsgefühl
- zusätzliche Erkundung wird belohnt
- nichts Außergewöhnliches zu entdecken

BALANCE



- Ereignisse nur auf der aktuellen Karte
- Kampfsystem fair
- Komfortmechaniken
- Angriffe plötzlich sehr stark
- manche Gebäude nutzlos

ATMOSPHÄRE / STORY



- exotische Planeten
- unterschiedliche Biome
- Soundkulisse
- Gegnerherden wirken beeindruckend
- Story ohne Höhepunkte oder Spannung

UMFANG



- umfangreiches Tutorial
- großer Forschungsbaum
- separater Survival-Modus
- jede Menge Gebäude und Waffentypen
- Gegnerdesign

ABWERTUNG

In unserer Testversion stürzte das Spiel vor allem im Vulkanbiom in häufiger Regelmäßigkeit ab. Speichert dort also häufig. Das bedeutet eine Abwertung.



FAZIT

The Riftbreaker vereint die Genres Aufbaustrategie, Action-RPG und Survival. Geht nicht? Oh doch, und hier ist der Beweis!

