

Rift



Große Überraschung: Trion mixt in Rift geschickt Versatzstücke bekannter MMOs, schmeckt sie mit einigen frischen Ideen ab und erschafft so eine Welt, die es in Sachen Sogwirkung mit World of Warcraft aufnehmen kann. Von Petra Schmitz

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Trion** Entwickler: **Trion** (Rift ist das Erstlingswerk)
Termin: **3.3.2011** Spieler: **unbegrenzt**
Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **45 Euro** (zzgl. ca. 13 Euro/Monat)

GameStar.de/Quicklink/7277

Auf DVD: Test-Video

+ Stärken

- + interessantes und spannendes Charaktersystem
- + Risse und Riss-Invasionen
- + viel zu erkunden
- + PvP-Instanzen

- Schwächen

- Auftakt etwas generisch
- viele Sammel- und Töte-Aufgaben
- Lokalisierungslücken



In der Königsbresche, einer Instanz, warten überdimensionierte Käfer auf tapfere Recken.



Hinter dem Turm der Weisen hat sich ein **Portal** geöffnet und entlässt eine finstere Kreatur.

Zunächst mal ist **Rift** ein MMO traditioneller Bauart: Mehr oder minder traditionelles Fantasy-Setting mit den mehr oder minder traditionellen Bösewichtern und Tugendbolden und mit ziemlich traditionellen Mechaniken und Systemen, die wir schon aus anderen Genre-Vertretern kennen. So erinnert **Rift** tatsächlich auch über weite Strecken an den Primus **World of Warcraft** oder an **Warhammer Online**. Doch trotz der Versatzstücke und bei all der Vergleicherei: **Rift** macht Spaß. Wer sich daranwagt, wird sich flott in der üblichen »Töte

Sechs davon, vier davon.

und bring«-Spirale wiederfinden. **Rift** treibt's bei Weitem nicht so auf die Spitze wie **Aion** oder gar ein Free2play-MMO wie **Sword 2**, wo man schon mal Hundertschaften der immer gleichen Mobs vermöbeln muss, um eine lausige Quest abzuschließen. Doch gerade zu Beginn hätten wir uns von **Rift** mehr Einordnung gewünscht, also mehr Quests in einem gut erklärten Story-Rahmen und weniger »Mach sechs davon und vier davon platt«-Aufgaben. Erst nach und nach mischen sich in die Masse an »Töte und bring«-Aufgaben echte Questperlen.



Ein ganzer Schlachtzug ist nötig, um solch einen Invasionsboss in einem langen Kampf in die Knie zu zwingen.

Rift zieht schnell die Itemschraube an. Für kleine Aufgaben gibt's rasch neue Klamotten und Waffen. Später entdecken Sie, dass noch viel mehr Möglichkeiten existieren, um an neue und tolle Ausrüstung zu gelangen. Und damit meinen wir nicht nur Loot oder Handwerksgegenstände. Ein wichtiger Punkt in Sachen Gegenstände und Charakteraufstieg sind auch in **Rift** die Instanzen. In denen ist, wie üblich, Gruppenspiel Vorschrift, weil dort besonders knackige Gegner warten. Die Instanzbosse reichen von »Draufhauen, bis er umfällt!« bis zu »Uh, jetzt kommen sogar Stacheln aus Boden und Wänden!« **Rift** zeigt in den Instanzen jetzt schon eine gelungene Bandbreite, Abwechslung und Tiefe.

So knackig die Instanzen (gerade im Experten-Modus) ausfallen, so reichlich auch die Belohnungen. **Rift** arbeitet hier mit den gleichen Mittelchen wie **World of Warcraft**, das die Spieler mit immer besseren und besseren Klamottensets immer und immer wieder in diese speziellen Gebiete lockt.

Das Spiel heißt nicht umsonst so, wie es heißt. Der englische Begriff »Rift« (Riss) fasst in einem Wort zusammen, was dauernd und überall in der Welt von Telara passiert. Risse zu so genannten Elementar-Ebenen öffnen sich und entlassen übelgelaunte Kreaturen (Feuer-, Wasser-, Leben-, Tod-, Erd- oder Luftwesen) in die Landschaft. Kleinere Risse kann man mit der entsprechenden

Stufe alleine schließen, größere benötigen eine komplette Gruppe, wenn nicht sogar mehrere, die sich zu einem Schlachtzug vereinen. Dabei reicht es, nahe eines Risses auf den Schalter »Öffentlicher Gruppe beitreten« zu klicken, und schon sieht man der Gefahr nicht mehr alleine ins Auge. Während man durch die Lande tragt und Quests erledigt, kann man immer mal wieder zwischendurch zusammen mit anderen einen Riss bearbeiten, um dann wieder seiner individuellen Wege zu ziehen. So entsteht ein hübsch dynamisches Spiel, das sich angenehm vom bloßen Quest-Abklappern anderer Genre-Vertreter wie etwa in **WoW** unterscheidet. Wer sich der Risse in **Rift** verweigert, ist nicht gut beraten, denn die sorgen für einen beständigen Schub an Erfahrungspunkten. Letztere kann man gerade in den Stufen kurz vor Level 50 gut gebrauchen, denn dort wird die Questdichte dann doch merklich dünner.

Risse allein sind zuweilen schon recht spannend. Kommt es aber zu Welt-Events, also zu Riss-Invasionen, dann geht's in den Gebieten von Telara erst richtig zur Sache. Überall strömen Kreaturen aus Löchern und marschieren auf die ansonsten sicheren Siedlungen zu, um dort die NPCs und Spieler aufzumischen. Und zu guter Letzt wartet auch noch ein extrastarker Bossgegner auf tapfere Helden. Die Faszination an den Invasionen: Sie sorgen für unkompliziertes Spielermiteinander im großen Stil, weil's enorm große Bosse zu verhauen gibt, weil schöne Belohnungen locken und weil das Gefühl, mit anderen an einer großen Tat zu arbeiten, einfach ein gutes Gefühl ist.



Wir lauschen in einer Story-Quest den finsternen Plänen eines Nekromantenkults.



Es gibt viel zu tun

Petra Schmitz, Redakteur
petra@gamestar.de

Man kann Trion gar nicht genug dafür loben, dass es so früh nach dem Start von Rift bereits so viel zu tun gibt. Reichlich Quests, die Risse und Invasionen, das PvP, das Erkunden, das Handwerk (wenn man's denn mag) und die Instanzen. Herrje, die Instanzen! Rift wiederholt nicht den Fehler von Age of Conan oder Warhammer Online, indem es hochstufige Spieler zum Rumsitzen und Langweilen verdonnert, sondern bietet sofort genug Futter und Anreiz, auch nach Erreichen von Level 50 noch in Telara zu verweilen. Trion ist ein vorbildlicher Start eines Online-Rollenspiels gelungen. Bleibt zu hoffen, dass das Spiel dem Schicksal von Warhammer Online entgeht und eine so zahlreiche Community aufbauen kann, dass Rift uns noch lange begleitet.

Ein Clou an **Rift** ist das variablenreiche Charaktersystem. Zu Beginn haben Sie die Wahl aus zwei Fraktionen mit jeweils drei Völkern und nur vier Basisklassen (Krieger, Magier, Schurke und Kleriker), aber bald schon gewährt Ihnen das Spiel Zugriff auf zunächst drei Unterkategorien für die Klassen, **Rift** nennt diese Seelen. Wer will, darf später fünf weitere Unterklassen dazulernen.

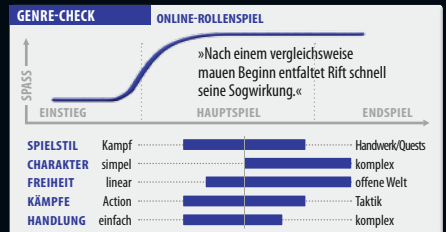
dizinmann zu stellen. Wer darin eine Variante der seit **Cataclysm** in **WoW** implementierten Charakterstruktur erkennt, erkennt richtig, auch wenn die Möglichkeiten in **Rift** um einiges umfangreicher und somit spannender ausfallen. Beim Trainer steigern Sie bereits freigeschaltetes Können. Blöd: Das Spiel verrät Ihnen nicht, wann genau das möglich ist. Eine minimale Blinkanzeige würde schon helfen. So aber ist es zumindest uns schon oft passiert, dass wir den Gang zum Trainer einfach vergessen haben und erst daran dachten, als gewöhnliche Mobs nur noch zäh zu legen waren.

Auch in **Rift** gibt's Spielerverhaue, auf PvP-Servern immer, auf PvE-Servern nur, wenn Sie sich dafür kennzeichnen. Daneben bietet der Titel genau wie **Warhammer Online** instanzierte Schlachtfelder. Mit ein paar Klicks können Sie sich ab Stufe 10 zu solch einem Kampf von überall in der Welt anmelden. Grundsätzlich ist das PvP in **Rift** ähnlich spaßig wie in **Warhammer Online**. Die Karten, wenn auch manchmal für unseren Geschmack zu groß, bieten alternative Routen, gute Verteidigungspositionen und zum Teil hübsch verschachtelte Gänge, in denen sich Leisetreter wie Schurken den Gegnern unbemerkt nähern können. Allerdings kleckern die Erfahrungspunkte zu spärlich, um richtig viele Spieler auf die Schlachtfelder zu locken. So wartet man selbst zu Zeiten, in denen ein Server voll ist, deutlich zu lange auf das Zustandekommen einer Partie.

Selbst nicht so eifrige Spieler dürften sich relativ schnell ein erstes Reittier leisten können. Eine empfehlenswerte Investition, denn die Gebiete von **Rift** fallen allesamt recht groß aus. Außerdem kann es ja sein, dass Sie einfach nur mal rumreiten wollen, um die verborgenen Schätze des Landes zu entdecken. Klasse etwa die Rätsel: In nahezu jedem Gebiet gibt es eine Kopfnuss zu lösen, mal für Einzelspieler, mal für Gruppen. Am Ende wartet eine Kiste mit mindestens einem blauen Gegenstand. So schafft **Rift** schöne Anreize, die Welt von Telara

auch abseits der Kämpfe und Quests zu erkunden. Falls die stimmigen und abwechslungsreichen Gebiete sowie die schöne Grafik dafür nicht schon ausreichen. **PET**

TERMIN	3.3.2011	PREIS	45 Euro (13 Euro/Monat)	USK	ab 12 Jahren
Rift Online-Rollenspiel					
Publisher	Trion				
Entwickler	Trion				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch				
Kopierschutz	Online-Anmeldung				



GRAFIK

- abwechslungsreiche Gebiete
- gelungene Zaubereffekte
- satte Farben
- vereinzelte Matschtexturen
- manchmal hölzerne Animationen
- Objekt-Aufploppen

8/10

SOUND

- stimmige und dynamische Musik
- stellenweise sehr schöner Umgebungssound
- gute Sprachausgabe
- ... die es aber viel zu selten gibt

8/10

BALANCE

- gute Questführung
- spannendes Charaktersystem mit erkennbaren Rollenverteilungen
- Experten-Instanzen und -Risse
- wichtige Details werden nicht ausreichend erklärt

8/10

ATMOSPHERE

- jedes Gebiet mit eigener Story
- Riss-Invasionen spannend
- Entdeckerfreuden
- teils unpassend wirkende Fantasy-Versatzstücke
- Übersetzung noch nicht komplett

8/10

BEDIENUNG

- aufgeräumtes und frei einstellbares Interface
- gute Questmarkierungen
- gute Questübersicht
- schneller und unkomplizierter Einstieg ins PvP
- wenige Reiseportale

9/10

UMFANG

- viele Quests
- PvP-Schlachtfelder
- Instanzen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen
- Handwerksberufe
- Rätsel und Artefakte
- im Highlevel-Bereich leichte Auftragslöcher

10/10

QUESTS

- gelungene Story-Aufgaben
- Risse und Welt-Events
- spezielle PvP-Aufgaben
- Handwerksquests
- versteckte Aufträge
- viele Sammler- und Töte-Aufgaben

9/10

CHARAKTERSYSTEM

- großer Variantenreichtum
- bis zu vier Rollen
- schneller Wechsel zwischen den Rollen
- PvP-Fähigkeiten
- Spiegelklassen bei den Fraktionen
- Balance noch nicht ganz ausgereift

9/10

KAMPFSYSTEM

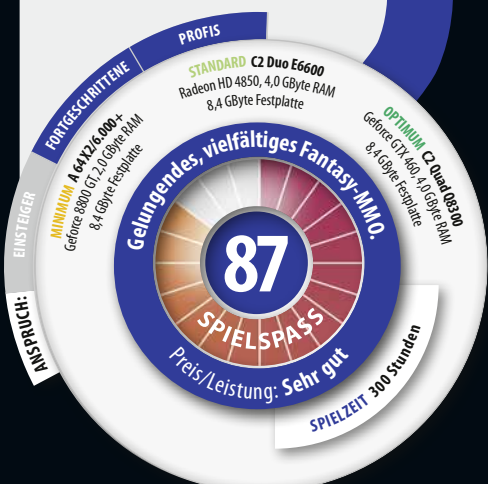
- Taktik gegen stärkere Gegner
- aufklarebare Angriffe
- optionale Unterstützung durch Pets
- unoriginelle Klickmechanik
- gegen normale NPCs selten Überlegung erforderlich

8/10

ITEMS

- spezielle Risskampf-Belohnungen
- Essenzen-System
- lockende mächtige Instanzen-Gegenstände
- Veredelungen
- PvP-Belohnungen
- ... die erst ab Level 35 richtig gut sind

10/10



Ein Spiel voller Seele(n).

Wer sich nicht gern festlegt, der kann sich bei Trainern neue so genannte Rollen kaufen. Das bedeutet nichts anderes, als dass Ihnen das Spiel einen weiteren Fertigkeitenbaum neben dem ursprünglichen öffnet. In einem richten Sie Ihren Helden eher auf Schaden aus, im anderen bauen Sie sich einen Heiler oder Tank. Mit einem simplen Klick wechseln Sie dann je nach Bedarf die Rolle, um vielleicht in einer Gruppe den Me-



Wir haben das **Verschiebepuzzle** im Dämmerwald gelöst und kassieren die Belohnung.