

Terraria

DAS BESTE KOMMT ZUM SCHLUSS



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Umfang



Genre: **Adventure** Publisher: **Re-Logic** Entwickler: **Re-Logic** Termin: **16.5.2011** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: -

Im finalen Update verbessert Entwickler Re-Logic jeden Aspekt des Spiels, schaufelt Content hinzu und vernichtet unzählige Stunden unserer Freizeit. Von Sascha Penzhorn

Terraria wird gelegentlich als eine Art Minecraft in 2D bezeichnet. Auf den ersten Blick scheint das auch recht treffend: Man prügelt Bäume weg, gräbt Tunnel und stellt aus Holz, Steinen und anderen Rohstoffen Werkzeuge her. Bis zum Einbruch der Dunkelheit baut man besser einen sicheren Unterschlupf, sonst wird man rasch von finsternen Kreaturen gefressen. Ein paar Stunden später entdeckt man einen Dungeon und kämpft gegen einen übergroßen Boss. Dann plündert man Schatzkisten, staubt ein paar coole neue Waffen ab und findet einen geheimnisvollen Gegenstand, der den nächsten Weltboss beschwört. Danach rettet man verlustig gegangene NPCs, schmiedet magische Rüstungssets, reitet auf Bienen und Einhörnern, kämpft gegen immer stärkere, nahezu unbezwingbare Endgegner. Und stellt plötzlich fest, dass man mehr als tausend Stunden gespielt hat und immer noch nicht genug geschweige denn alles vom Spiel gesehen hat. Das ist Terraria.

Ein fantastisches Ende

Und: Terraria ist endlich fertig. Entwickler Re-Logic wird möglicherweise noch kleinere Bugfixes und Balancing-Anpassungen veröffentlichen, doch Journey's End war das letzte Inhalts-Update zum Spiel, das immerhin schon seit 2011 zu haben ist. Und ohne jede Übertreibung: Das Finale hat es absolut in sich! So ist das Spiel jetzt sowohl zugänglicher als auch fordernder als je zuvor. Dafür sorgen der neue Journey-Mode und der Master-Mode. Ersterer gewährt maximale Kontrolle über das Spielerlebnis. Ihr bestimmt über Zeit, Wetter, Monsterstärke und deren

Spawns, die Ausbreitung der »Corruption«, die eure Spielwelt mit der Zeit mit stärkeren, fieseren Gegnern und Bossen füllt. Existierende Gegenstände könnt ihr duplizieren, auf Wunsch sogar einen GodMode zuschalten. Wer Terraria bisher immer zu hart fand und einfach nur in Ruhe bauen und erforschen wollte, hat genau darauf gewartet.

Auf der anderen Seite steht der Master-Mode. Hier sind die Bosse zäher als je zuvor, NPCs sind schwächer und leisten keine nennenswerte Hilfe mehr im Kampf. Wer den Expertenmodus durchgespielt und sich bestens ausgerüstet hat, findet hier also die nächste Herausforderung. Zur Belohnung gibt's coole neue Trophäen und Dekogegenstände, aber auch nagelneue Ausrüstung, die ihr in keinem anderen Spielmodus erhaltet. Beispielsweise lässt das Auge Cthulhus einen neuen Schild fallen, der euch nicht nur schützt, sondern eurem Helden auch eine neue Ramm-Attacke gewährt, wenn ihr eine Richtungstaste doppelt antippt. Neben neuen Goodies haben Bosse auch einige neue Tricks und Angriffe auf Lager. Die Motivation, alles noch mal auf diesem extraharten Schwierigkeitsgrad durchzuspielen,

könnte kaum größer sein – ganz besonders im Multiplayer-Modus mit Freunden!

Mehr von allem

Neben Bossgegenständen gibt es auch haufenweise neue kosmetische Items, jeweils mehr als zehn Haus- und Reittiere, neue Farben zum Anpassen eurer Klamotten, kosmetische Ohren, Schweife und Kostüme und sogar eine zusätzliche Waffengattung: Peitschen. Die richten sich speziell an Beschwörer und skalieren mit dem Schaden ihrer Untertanen. Es gibt neue Biome – seid ihr mit euren Freunden an einer Stelle in der Spielwelt besonders oft gestorben und habt viele Grabsteine hinterlassen? Dann wundert euch nicht, falls es dort künftig neblig trüb ist und ihr einen Trauermarsch im Hintergrund hört. Jawoll, es wurde ein Friedhofs-Biom hinzugefügt! Dort treiben sich gelegentlich sogar Geister herum, haufenweise neue Kreaturen und Monster gibt es nämlich auch. Damit euch davon keines entgeht, gibt es jetzt ein Bestiarium, das alle Gegner listet, die ihr gemeuchelt habt.

Außerdem warten zwei neue Bosse auf euch. So gibt's neben dem King Slime jetzt



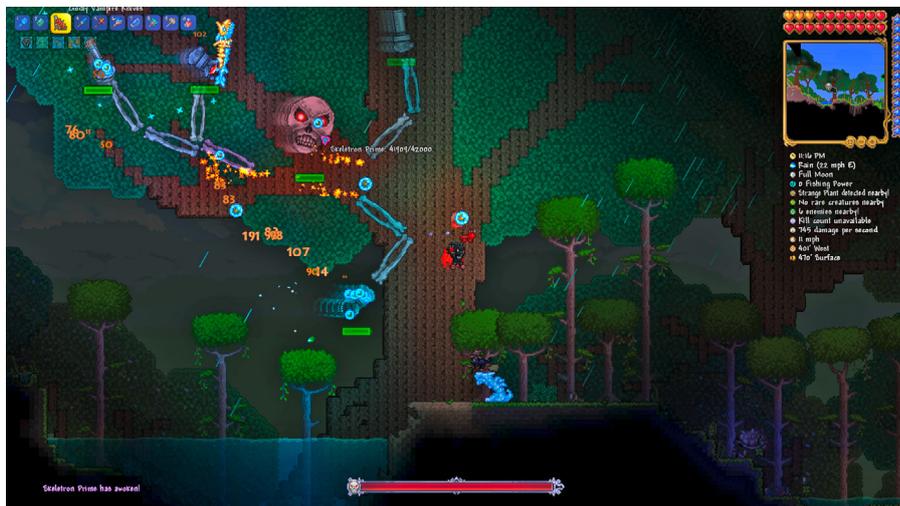
Cthulhus Auge lässt im Master-Mode einen Schild fallen, mit dem wir Feinde rammen können.



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich hasse es! Ich habe diesen Test maximal aufgeschoben, mich davor gedrückt, wollte den Auftrag ursprünglich gar nicht erst annehmen. Denn es ist genau das passiert, was ich befürchtet hatte, nur noch viel schlimmer: Du wirfst dieses verdammte Spiel an, schon rast das richtige Leben einfach nur so an dir vorbei. Nur noch ein Haus für den nächsten NPC bauen, noch eine Waffe schmieden, das eine Upgrade neu auswürfeln, noch kurz die neue Boss-Waffe ausprobieren. Man kriegt einfach nicht mit, wie beim Spielen die Zeit verfliegt. Bis 2016 hatten sich auf meinem Konto Spielstunden im vierstelligen Bereich angesammelt, bevor ich endlich jeden Boss besiegt, jede Waffe hergestellt, alles mal gesehen hatte. Ich war fertig, kam davon los, war endlich clean. Und jetzt haut Re-Logic ein Update raus, das alles größer, alles schöner und besser macht als zuvor. Und der Suchtfaktor ist stark wie nie. Auf den ersten Blick sieht das Teil aus wie ein merkwürdiger Minecraft-Abklatsch. Dann beschwört man plötzlich Monster oder schmiedet magische Schwerter, findet Amulette, mit denen man zum Werwolf wird und besser kämpft oder unter Wasser atmet. Dann erbeutet man das erste Reittier. Befasst sich mit Magie. Findet versteckte Häuser in den Wolken. Es geht immer weiter, hinter jeder Ecke wartet ein neues Feature, eine neue Überraschung. Es gibt so viel zu entdecken, so umwerfend viele, aufregende Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Zauber. Das alles ist mit Journey's End noch mal eine Ecke schöner, umfangreicher und besser ausbalanciert. In einem kostenlosen Update für ein Spiel, das ohnehin nur einen Zehner kostet. Noch mehr Spiel fürs Geld geht kaum noch.



Skeletron Prime ist ziemlich übel im Master-Mode. Wir hauen mit allem drauf, was wir haben, doch sein Lebensbalken will erstmal so gar nicht schrumpfen.

auch eine Queen Slime. Habt ihr im Hard-mode Plantera umgenietet, könnt ihr euch zudem an die Kaiserin des Lichts wagen. Die schlägt merklich härter zu als die meisten anderen Bosse im Spiel, kann nach ihrem Tod aber auch einige unwahrscheinlich starke neue Waffen hinterlassen. Seid ihr nicht ganz so blutrünstig drauf, freut ihr euch über Komfort-Features wie Pylone, mit deren Hilfe ihr rasch durch die Spielwelt teleportiert, oder die neue Block-Swap-Mechanik, mit der ihr einen bestehenden Block in der Spielwelt durch einen anderen Block in eurem Inventar ersetzen könnt, ohne den bestehenden Block erst zerstören zu müssen. Das spart Zeit und erleichtert euch zum Beispiel dann die Arbeit, wenn ihr von Hand neue Biome anlegen möchtet. Ein neuer NPC, die Zoologin, lässt euch Hunde, Katzen und Hasen in eure Siedlungen einladen.

Schöner, stärker, besser

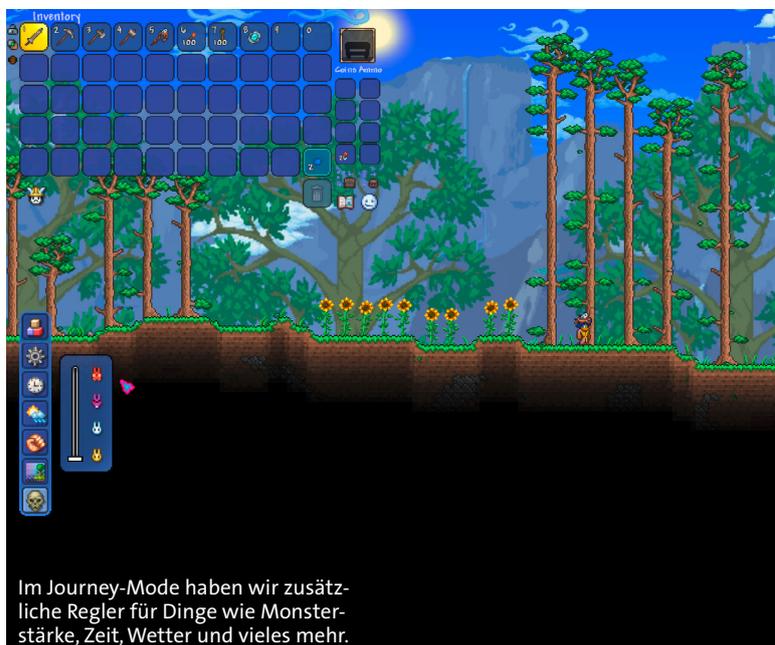
Viele Kreaturen, Pflanzen und Hintergrundgrafiken für Biome wurden verbessert. Die zufallsgenerierten Welten bieten mehr Ab-

wechslung und Details als vor dem Update, es gibt neue Wettereffekte und diverse neue Musikstücke. Waffengattungen wie Kurzschwerter und Flegel haben überarbeitete Animationen und Mechaniken. Bestehende Waffen, deren Wirkung bisher eher schwach und enttäuschend war, wurden aufgemotzt und verbessert. Rüstungssets wie die Heilige Rüstung und die Titanrüstung haben mächtige neue Buff-Effekte. Es gibt mehr Anpassungsmöglichkeiten für die Benutzeroberfläche. Keine Lust, Leben und Mana als Herzen und Sterne anzuzeigen? Inzwischen könnt ihr sie auch als Balken darstellen lassen. Auch Bosse haben jetzt einen Lebensbalken.

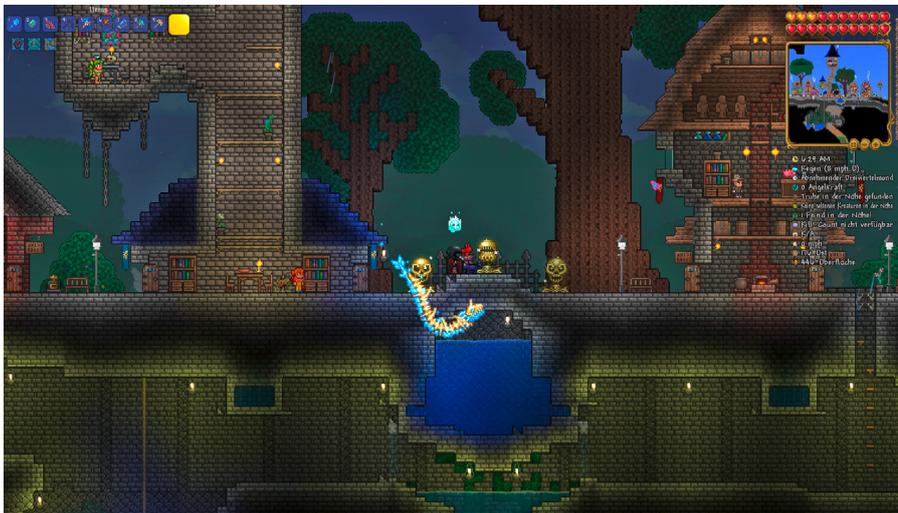
Reicht euch der nahezu endlose Content im Spiel nicht aus, gibt es inzwischen einen kostenlosen Mod-Loader zum Spiel, mit dem ihr die zahlreichen Überarbeitungen, Verbesserungen und Total Conversions aus der Community starten könnt. Inzwischen unterstützt das Spiel auch sogenannte Texture Packs, über die ihr das Aussehen der Spielwelt und ihrer Bewohner weiter anpassen und verändern könnt. Die Liste an Über-



Dank Journey- und Master-Mode ist Terraria nun sowohl zugänglicher, als auch härter denn je.



Im Journey-Mode haben wir zusätzliche Regler für Dinge wie Monsterstärke, Zeit, Wetter und vieles mehr.



Unsere Stadt hübschen wir mit coolen neuen Boss-Trophäen auf.

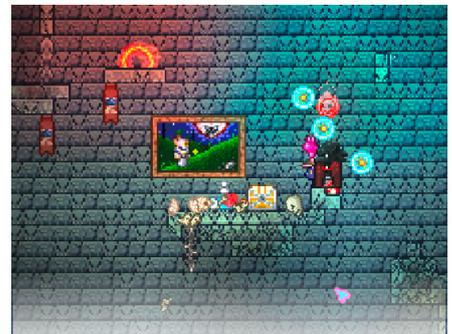
arbeiten und Verbesserungen ließe sich noch seitenweise fortsetzen. Von allem gibt es mehr im Spiel. Was bereits existierte, wurde mit hoher Wahrscheinlichkeit verbessert, verschönert und aufgebohrt. Selbst Veteranen können also noch Neues entdecken.

Die zwei Hürden

Journey's End macht ein grandioses Spiel noch besser. Falls ihr euch auch nur annähernd für Terraria interessiert, wisst ihr das natürlich längst und lest unseren Kontrollbesuch höchstens noch zur Bestätigung. Trotz aller berechtigter Begeisterung ändert das rundum gelungene Update aber nichts an zwei wichtigen Aspekten des Spiels, die nicht jedem zusagen. So muss man erstens mit der Pixel-Optik leben können. Wir finden den Look des Spiels herrlich stimmig, auch wenn er mittlerweile wirklich sehr angestaubt wirkt. Wer mit pixeliger Retro-Optik nichts anfangen kann, wird aber niemals mit dem Spiel warm werden, auch wenn mit dem Update einiges aufgehübscht wurde. Zweitens ist Terraria sehr komplex. Sammeln, Herstellen und Er-

kunden versteht man zwar. Doch je tiefer ihr in die Materie vordringt, desto mehr Fertigungsschritte werden nötig, das Crafting wird aufwändiger, die Suche nach dem nächsten Bosskampf beschwerlicher.

Genau das macht für viele Fans den Reiz am Spiel aus. Aber die Geduld dafür muss man eben erst mal haben – alternativ spielt man mit dem Wiki. Wer darauf schon früher keine Lust hatte, für den wird ein noch größeres, umfangreicheres Terraria logischerweise nur noch anstrengender. Andererseits gibt es jetzt aber auch genau darum den Journey-Modus. Auf Wunsch macht ihr euch das Spiel einfach eine Ecke leichter und nehmt euch alle Zeit der Welt. Allerdings werden Journey-Helden getrennt von Abenteurern auf härteren Schwierigkeitsgraden gehalten. Das ist nur fair. Eine kleine Warnung noch: Terraria könnt ihr mit deutschen Texten spielen. Zum Testzeitpunkt gibt es hier aber noch ein paar kleine Lücken, etwa wenn ihr Dorfbewohner nach deren Zufriedenheit befragt. Das ist nicht weltbewegend, das eine oder andere englische Textfenster müsst ihr aber noch verkraften. ★



Neue Dungeon-Deko

Natürlich kloppt ihr euch nicht nur durch Monsterhorden, düstere Gewölbe und epische Bosskämpfe, um mächtiger zu werden und die Welt zu retten. Ein Abenteurer, der was auf sich hält, staubt auch immer ein paar sexy Trophäen ab, um damit sein Heim zu verschönern. Neben neuen Büsten, Statuen und anderen dekorativen Bossgegenständen aus dem Master-Mode gibt es darum auch viele schicke neue Gemälde, die ihr in den Kerkern und Verliesen der Spielwelt finden und abstauben könnt. Es muss nicht immer ein neuer verzauberter Prügel sein – manchmal tun es auch Kronleuchter und ein schickes, eingerahmtes Bild.

TERRARIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel 4 1,6 GHz / Athlon XP 1600+
Geforce 6600 GT / Radeon X1300
4 GB RAM, 200 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Pentium 4 1.6 GHz / Athlon XP 1700+
Geforce 8500 GT / Radeon HD 3650
4 GB RAM, 200 MB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 noch abwechslungsreichere Spielwelt 👍 Retro-Charme 👍 viele verbesserte Hintergründe und Sprites 👍 UI-Verbesserungen
👎 insgesamt veraltet

SPIELEDISIGN



👍 zufallsgenerierte Welten 👍 unterschiedliche Terrain-Typen und Spielweisen 👍 motivierendes Sammeln und Erkunden 👍 umfangreiches Handwerken 👎 Zusammenhänge für Neulinge oft unklar

BALANCE



👍 Master-Mode für starke Helden 👍 maximal anpassbarer Journey-Modus 👍 nie unfair 👍 nützliche Tipps vom Ratgeber-NPC
👍 tadellose Kollisionsabfrage

ATMOSPHERE / STORY



👍 in sich stimmige Spielwelt 👍 spannende Bosskämpfe 👍 dynamische Ereignisse 👍 viele unterschiedliche Welten, Monster und Items 👍 cooles neues Bestiarium mit Monster-Lore

UMFANG



👍 riesige Spielwelten 👍 viele versteckte Orte und Geheimnisse
👍 massive Anzahl an Gegenständen 👍 neues Loot speziell für Master-Mode 👍 neue Biome, Monster, Waffen uvm.

AUFWERTUNG

Journey's End verbessert Terraria rundum und bietet etliche Stunden zusätzlichen Spielspaß für Gelegenheitsabenteurer und Veteranen.

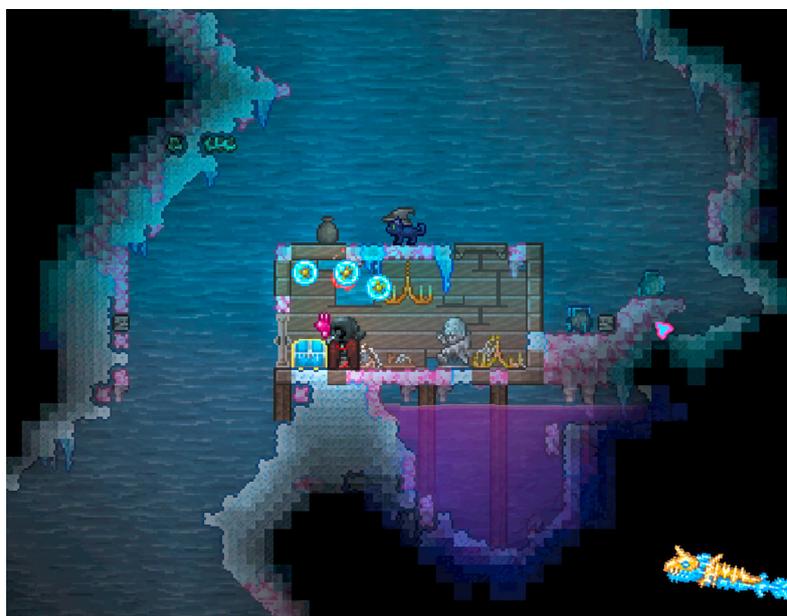
83

+2

85

FAZIT

Der grandiose Abschluss eines 2D-Pixel-Abenteurers, das heute noch süchtiger macht als bei seinem ersten Erscheinen 2011.



Eine Schatzkiste! Deko wie den Kronleuchter können wir für zu Hause mitnehmen.