

# GEMÜTLICHER AUFBAUTRAUM

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Stray Fawn Publishing**  
Studio: **Bitfall Studios** Termin: **17.7.2024**  
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **nicht geprüft**  
Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **15 Euro**  
DRM: **nein (GOG.com), ja (Steam)** Enthalten in: –

**Siedeln ohne Stress: Nach einem Jahr im Early Access geht's jetzt endlich entspannt in unseren Test.** Von Reiner Hauser



Bestimmte Gebäudekombinationen ergeben neue Komplexe, die viele Punkte bringen.

Schon im Hauptmenü von Terrascape war in der Release-Woche unübersehbar, wer da seine blutigen Hände im Spiel hat. Denn das Konterfei des bekannten YouTubers Handof-Blood prangte im linken Bereich des Startbildschirms und forderte uns heraus. Können wir in einem speziellen Level mehr Punkte sammeln als der Streamer, dessen Firma Instinct3 zusammen mit den Schweizern von Stray Fawn das deutsche Indie-Spiel zum finalen Release begleitet hat? Nachdem uns das Aufbauspiel schon zum

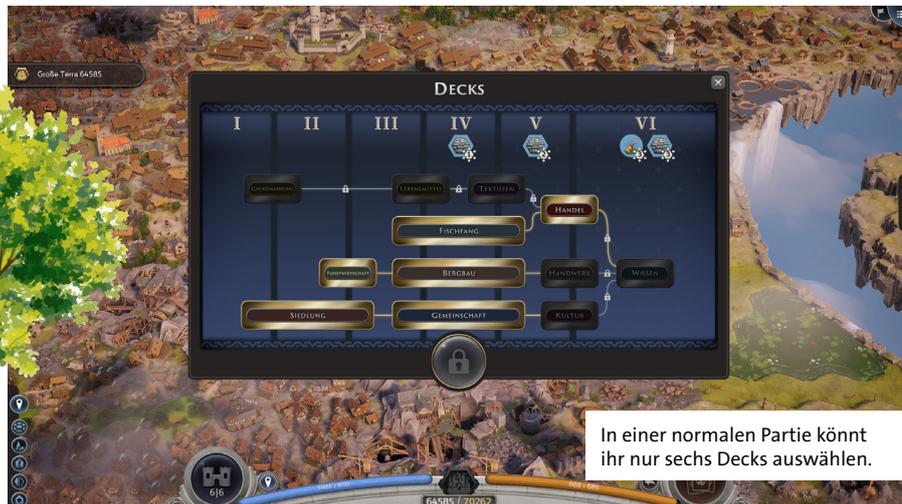
Early-Access-Start schöne Stunden beschert hatte, haben wir es jetzt ausführlich gespielt und zeigen im Test, welche neuen Argumente der Titel seit unserem letzten Artikel gesammelt hat – für oder gegen sich.

### Ohne Stress, aber mit Köpfchen

In Terrascape puzzelt ihr ein bisschen wie bei Dorfromantik eine Siedlung aus Kartendecks zusammen und bekommt dafür Punkte. Mit den meisten Karten platziert ihr Gebäude an einer beliebigen Stelle in der Spielwelt. Je

besser ein gerade errichtetes Gebäude mit der Umgebung zusammenpasst, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Baut ihr beispielsweise ein Lagerhaus in der Nähe von Ressourcen und Gewerbebetrieben, erhöht das die Wertung, Wölfe im Einflussradius dagegen verringern sie. Manche Gebäude profitieren mehr von der Natur als andere, die einen haben einen größeren Radius als andere, und oftmals führen gleichartige Gebäude in direkter Nachbarschaft zu empfindlichen Abzügen. Zwei Wirtshäuser etwa stehen nicht gern direkt nebeneinander.

Wichtig ist auch, dass sich die Punkte für ein platziertes Gebäude im Nachhinein nicht mehr ändern. Baut ihr später die Umgebung um, bekommt ihr deswegen keine Abzüge oder Gutschriften. Die Reihenfolge, mit der ihr etwas platziert oder auch abreißt, ist also maßgeblich. So profitiert ein Sägewerk



In einer normalen Partie könnt ihr nur sechs Decks auswählen.

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... euch Dorfromantik gefallen hat.
- ... ihr etwas zum Entspannen sucht.
- ... ihr auf Aufbauspiele ohne Krieg steht.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine Handlung braucht.
- ... ihr eine Wirtschaftssimulation erwartet.
- ... ihr nach hohem Wiederspielwert sucht.



Um einen Gutshof herum sind saftige Wiesen entstanden.

von nahe gelegenen Holzfällern, die aber nicht vom Sägewerk. Die Holzfäller sollten daher zuerst platziert werden. Die gesammelten Punkte gehen auf euer Konto und erlauben euch das Ziehen weiterer Kartenpakete. Gehen euch die Karten aus, weil ihr nicht mehr genügend Punkte für die nächste Ziehung sammeln konntet, ist die Partie vorbei. Unter Zeitdruck steht ihr dabei nicht, Terrascape ist gemütlich. Es gibt keinen Stress und keine Konflikte.

### Kartenziehen, halb zufällig

Abwechslung entsteht durch unterschiedliche Startumgebungen sowie Sets, in die eure Gebäude unterteilt sind. Ihr startet einen normalen Durchgang (also den sogenannten Königreich-Modus) entweder mit dem Siedlungs- oder Nahrungsmittel-Deck. Die enthalten ihrerseits jeweils vier Gebäudetypen, die durch die wiederholte Nutzung des Sets nach und nach freigeschaltet werden. Das Siedlungs-Deck umfasst Hütte, Brunnen, Häuser und Marktplatz, das Grundnahrungsmittel-Deck Sammlerhütte, Jagdhütte, Weizenfeld und Kuhweide.

Welche Karten ihr genau in einem neu gezogenen Kartenpack erhaltet, wisst ihr vor-

her nicht. Das können beim Grundnahrungsmittel-Pack zum Beispiel drei Weizenfelder und eine Sammlerhütte sein. Ihr wählt lediglich aus, welches Set ihr als Nächstes wollt. Sowohl Ziehungen als auch Karten auf der Hand lassen sich dafür beliebig ansparen.

### Ihr dürft in einer Partie nicht alles bauen

Bei den Sets unterscheidet sich die Release-Version merklich vom Early Access. Denn da war die Reihenfolge der Freischaltungen vorgegeben, und es gab generell weniger Decks und Karten. Jetzt entscheidet ihr insgesamt sechs mal (nach bestimmten Punkteinheiten), welches der zwölf Sets ihr als Nächstes freischalten wollt. Da die Gebäude auch übergreifende Synergien haben, bestimmt die Wahl eure weitere Strategie und sollte ein Stück weit von der Weltkarte abhängen. Wo es kaum Wasser gibt, ergibt das eigentlich sehr starke Fischfang-Set wenig Sinn. Dieses Progressionssystem ist grundsätzlich eine sehr gute und wichtige Verbesserung für mehr Abwechslung und strategische Tiefe. Und im Vergleich mit dem Early-Access-Start gibt es jetzt überhaupt einfach mehr von allem. Mit dabei sind:

## MEINUNG

Reiner Hauser  
@HauserRJ



Terrascape hat die Early-Access-Phase vorbildlich genutzt und an allen Ecken und Enden geschraubt. Das Spiel ist zwar noch wiederzuerkennen, hat aber nicht nur deutlich an Inhalt zugelegt, sondern auch das gesamte Spielerlebnis verbessert. Als gemütliches Aufbaupuzzle eignet es sich perfekt für ein paar unbeschwerte Stunden allein oder auch mit Freunden, Partner oder Kind. Für hunderte Stunden ist Terrascape dann aber ein wenig zu eintönig. Da fehlt es schlichtweg an grafischer Eleganz und Abwechslung in längeren Partien. Doch daran können die Entwickler ja bei ihrem nächsten Spiel arbeiten.

- neue Biome, etwa Sumpf, Unterholz und die Unterscheidung zwischen ländlichem und städtischem Wohnraum
- viele neue Gebäude, zum Beispiel Hafen, Schafweiden und Töpfereien
- weitere Gebäudekomplexe (bestimmte Kombinationen, aus denen dann eine besonders mächtige Struktur entsteht, etwa ein ganzer Bauernhof aus gerade mal drei Weizenfeldern und einer Hütte)
- haufenweise neue und herausforderndere Puzzle-Levels und Szenarien (Herausforderungen mit vorgegebenen Karten, Decks und speziellen Zielen)

Daneben wurden bestehende Decks überarbeitet, genau wie die Punkteberechnung, das Interface, die Kartengenerierung (die den-



Im Spielmodus Königreiche könnt ihr riesige Siedlungen errichten. Die Ausbreitung ist nur von eurer Effizienz begrenzt.



Von Strand und Wasser ist nicht mehr viel zu sehen, nachdem wir auch noch den letzten Punkt aus ihnen herausgequetscht haben.

noch abwechslungsreicher sein könnte) und die Grafik im Allgemeinen, die vor allem aus der Nähe nicht so viel hermacht. Immerhin erschafft sie hübsches Ambiente und macht damit ihre Sache letztendlich ordentlich. Mittlerweile laufen ein paar Bewohner herum, Tiere bewegen sich auf ihren Feldern.

### Jede Woche neue Gegner

Neben den Verbesserungen haben es außerdem mehrere Neuerungen ins Spiel geschafft, allem voran die wöchentlichen Herausforderungen samt Highscore, die im Zusammenspiel immer mal wieder zu einer neuen, kurzen Partie motivieren. Dazu kommen legendäre Karten (seltene, bessere Versionen bestehender Gebäude), Markierungshilfen, eine Controller-Unterstützung und ein Kreativmodus, in dem alle Karten von Anfang an in beliebiger Zahl zur Verfügung stehen. Und wo es zum Early-Access-Start nur einen kompetitiven Mehrspielermodus gab, könnt ihr jetzt auch im Koop zusammenspielen. Für abgeschlossene Partien und Szenarien bekommt ihr jetzt außerdem Erfahrung und schaltet kleine, jedoch unnötige kosmetische Zuckerl in Form von Bannern und Namenstiteln frei.

### Lahmes Lategame

Terrascape hat also den überschaubaren Wiederspielwert der Early-Access-Version eindeutig verbessert. Doch perfekt ist es deswegen nicht. Der Hauptkritikpunkt bleibt: Es fehlt ein Langzeitziel im Königreich-Modus. Die Puzzleherausforderungen sind nett, genau wie die wöchentlichen Challenges. Aber wir wollen auch mal richtig große Reiche errichten und dabei alle Möglichkeiten ausschöpfen. Das aber verhindert die Set-Beschränkung. Gleichzeitig ist der Kreativmodus ohne jede Punktebewertung auch etwas fad.

Wir würden gerne riesige Städte mit Kultur, Wissenschaft, einer Bergbauindustrie, Fischern, Feldern, Förstereien und Handwerk aufbauen. Schließlich gehören die eben alle zum Bild einer idealisierten Mittelalterstadt. Außerdem wiederholt sich bei nur sechs Decks mit der Zeit alles sehr, sodass eine Partie mit zunehmender Spielzeit langweiliger wird. Obendrein macht der Punktedruck das Stadtbild nicht schöner, sondern künstlicher.

Für reine Schönbauer eignet sich Terrascape also weniger. Spielt ihr nicht um des reinen Highscores Willen, motiviert auf Dauer nur das Herumexperimentieren mit unter-

schiedlichen Set-Kombinationen. Das dürfte aber nur den wenigsten für dutzende Spielstunden reichen. Natürlich muss es das auch nicht, Terrascape ist ein schönes, gemütliches Spiel für zwischendurch oder zum Stressabbauen. Dadurch hat sich das mit 15 Euro relativ preiswerte Indie-Spiel definitiv eine Empfehlung verdient. Nur zur ganz hohen Wertung reicht es noch nicht. ★

## TERRASCAPE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 530 / Phenom II X4 965  
GTS 450 / Radeon HD 7750  
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 2500K / FX 8320S 1500X  
GTX 970 / Radeon R9 290X  
8 GB RAM, 1 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- hübscher Aufbau-Look
- passender Soundtrack
- gutes Interface-Feedback
- kein Wetter, Tag/Nacht oder Jahreszeiten
- Szenarie sehr statisch

### SPIELDESIGN



- Zen-artig
- effizient oder gemütlich
- Deck-Kombinationen
- planen von Komplexen
- große Karten schöpfen Potenzial nicht aus

### BALANCE



- Partie läuft ewig
- Punktesammeln motivierend
- Puzzleherausforderungen
- Karten unterscheiden sich kaum
- Abreißen und Neusetzen zu stark

### ATMOSPHERE / STORY



- Zusammenspiel aus Grafik, Musik und Leichtigkeit
- Aufbauflair
- es fehlt an Leben
- Städte könnten organischer sein
- keinerlei Story, Hintergrund

### UMFANG



- 45 Herausforderungen und viele Karten
- Multiplayer- und Koop
- viele Gebäude
- wenig unterschiedliche Umgebungen
- keine Kampagne

### FAZIT

Gemütlich und fordernd, nur die Abwechslung fehlt: Terrascape ist das Sudoku des Aufbaugenres.



In dieser Challenge von HandofBlood zum Release geht es darum, möglichst viel aus Hopfen, Beeren, Brennereien und ein paar Bergwerkskarten zu machen.