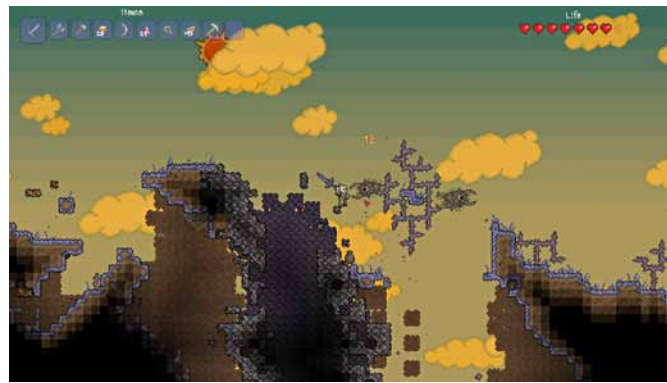




Im Untergrund gibt's ohne massiven Fackel-Einsatz nix zu sehen.



In speziellen Gebieten wie der Corruption warten starke Gegner.

Terraria

Kleines Indie-Spiel ganz groß: In diesen 16 Megabyte steckt mehr Spielwitz als in vielen Vollpreis-DVDs. Von Jochen Gebauer



Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Re-Logic**
Termin: **16.5.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Englisch** Preis: **10 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7561 Auf DVD: Test-Video

Ganze 16 Megabyte ist der **Terraria**-Download groß. »So sieht's ja auch aus«, könnte da ein Schlaubi-Schlumpf mit Blick auf die Screenshots einwerfen.

Stimmt. Die Pixel-Optik im Super-Nintendo-Stil ist so attraktiv wie ein überfahrener Iltis. Nostalgiker mögen dem spartanischen Look einen gewissen Retro-Charme abgewinnen, aber objektiv muss man sagen, dass **Terraria** selbst für einen Indie-Titel ausgesprochen morsch aussieht. Dem Spielspaß jedoch tut das keinen Abbruch, denn hinter der hoffnungslos veralteten Aufmachung versteckt sich ein echtes Suchtspiel.

Der Einstieg gestaltet sich dabei ziemlich unspektakulär: Wir landen in einer zufällig generierten Welt und haben keine Ahnung, was wir dort eigentlich machen. Oder wie wir da hingekommen sind. Mit einer Geschichte hält sich **Terraria** erst gar nicht auf, stattdessen wirft es den Spieler in einen riesigen Sandkasten und lässt ihn nach Herzenslust buddeln, erkunden und bauen.

Wem jetzt ein **Minecraft**-förmiges Glüh-

birnchen über dem Kopf aufleuchtet, der interpretiert richtig: **Terraria** ist stark von dem blockigen Indie-Hit inspiriert. Aber trotzdem mehr als nur eine schnöde 2D-Kopie, auch

wenn sich der Spieleinstieg sehr ähnelt. Zu Beginn stehen uns dazu lediglich eine Axt und eine Spitzhacke zur Verfügung. Erste Amtshandlung: ein paar Bäume fällen und anschließend ein Haus bauen. Dazu hüpfen wir im Stile eines Jump&Run zur nächstbesten Pixel-Eiche und hacken via Linksklick drauflos. Ganz ähnlich verfahren wir mit den ersten Gegnern – herumhopsendem Grünschleim, der nach ein paar Klicks mit der Spitzhacke zerplatzt und Klimpergeld sowie Gelatine fallen lässt.

Der Hausbau erinnert frappierend an **Minecraft**. Blockweise setzen wir Mauern, Hintergrundwände und Einrichtungsgegenstände und können – ausreichend Material vorausgesetzt – die gewaltigsten oder absurdesten Bauwerke errichten. Weil die aber notgedrungen flach bleiben und in **Terraria**

interaktive Elemente wie Schienen, Strom oder Schalter weitgehend fehlen, ist das Bauen wesentlich simpler gestrickt als im großen Vorbild **Minecraft** und entfaltet entsprechend weniger Langzeitmotivation. **Terraria** legt seinen Schwerpunkt im Gegenzug auf die Elemente, bei denen **Minecraft** vergleichsweise schnell die Puste ausgeht, nämlich auf das Erkunden der Spielwelt, auf das Erstellen immer neuer Waffen und Gegenstände und aufs Kämpfen. Wie in **Minecraft** wimmelt es nachts und in Höhlen von allerhand Getier, sodass bessere Ausrüstung nottut, um langfristig zu überleben; vor allem, je tiefer man in die wahrlich gigantisch große Unterwelt vorstößt.

Während wir in deren oberen Teil relativ schnell auf die anfänglich benötigten Erze stoßen, warten weiter unten seltenes Gold



Im Laufe des Spiels rekrutieren Sie nützliche NPCs wie die Krankenschwester.

⊕ Stärken

- + macht süchtig
- + riesige Spielwelt
- + tolles Handwerks-System
- + Koop-Multiplayer

⊖ Schwächen

- spartanische Präsentation
- fummeliges Inventar



Großes kleines Spiel

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

In Terraria habe ich mich verliebt wie in meine erste Freundin: Hals über Kopf und ohne einen Gedanken an die schlaflosen Nächte zu verschwenden, die ich mir dadurch bereiten würde. Wo andere Spiele Witz und Originalität versprühen, trüft Terraria förmlich davon. Zugegeben, es sieht gruselig aus, und der Designer des Fummel-Inventars gehört ausgeschimpft und in die Ecke gestellt. Aber meine Güte, so viel Spaß hatte ich in einer virtuellen Welt schon lange nicht mehr! Auch wenn's kitschig klingt: Geben Sie dem hässlichen Entlein eine Chance. Ein schöner Schwan wird das zwar nicht mehr – aber dafür hat das Entlein echt was auf dem Kasten.

und sündhaft wertvolle Edelsteine – zusammen mit garstigen Gegnern, gegen die wir zu Beginn noch keine Chance haben. Wir müssen uns also schichtweise in die Tiefe buddeln und mit den dabei gewonnenen Metallen nach und nach unsere Ausrüstung verbessern. Dazu steht uns über das Inventarfenster ein umfangreiches Handwerks-System zur Verfügung. So machen wir aus Holz und der Schleim-Gelatine problemlos Fackeln. Silbererz hingegen muss zunächst am Ofen (braucht Steine) eingeschmolzen

Gib mir die Hand, ich bau dir ein Schloss aus Sand.

und anschließend am Amboss (braucht Eisen) weiterverarbeitet werden. Insgesamt können wir auf diese Weise mehr als 100 Gegenstände herstellen, sofern wir die teils sehr seltenen Komponenten finden. Die Bandbreite reicht dabei von Waffen und Rüstungen über Heiltränke und bessere Werkzeuge bis hin zu dekorativem Firlefanz für unsere Bude. Darüber hinaus gibt es einen großen Schwung seltener Objekte, die man nicht selbst schmieden kann, sondern nur in gut versteckten Truhen findet. Das Glücksgefühl beim Entdecken eines solchen Schatzes macht die Suche allemal wert. Das Problem am ansonsten ungemein motivierenden Buddeln-Kämpfen-Sammeln-Prinzip: Haben wir erst mal einen ganzen Sack voll Material beisammen, wird's im Inventar und der Handwerks-Übersicht alles andere als übersichtlich. Die teils winzigen Icons sehen oft nahezu identisch aus, und die schiere Anzahl an möglichen Crafting-Optionen übersteigt die Funktionalität des Bildschirms kolossal – bisweilen müssen wir durch 50 Gegenstände scrollen, um zum gewünschten Item zu gelangen. Das bleibt, neben der eingangs erwähnten Präsentation auf Puritaner-Niveau, allerdings der einzige echte Makel an einem sonst ungewöhnlich runden Spielerlebnis.

Ungewöhnlich deshalb, weil sich **Terraria** trotz des simplen Spielprinzips einfach nicht abnutzt. Auch nach 20 Stunden entdecken wir irgendwo noch irgendwas, das uns zum Weiterspielen motiviert. Ob wir nun beim Buddeln über eine Schatztruhe mit einer besonders mächtigen Waffe stolpern, uns zur Abwechslung in den Himmel bauen und dort auf schwebende Inseln stoßen oder nützliche NPCs wie den Händler oder eine Krankenschwester für unsere Siedlung anlocken, indem wir ihnen Häuser bauen – in **Terraria** kann man sich tagelang verlieren und trotzdem noch überrascht werden. Die Hatz nach immer besserer Ausrüstung erinnert dabei – jedenfalls in Sachen Suchtfaktor – durchaus an **Diablo**. Nur noch diese eine Höhle erkunden, nur noch diese Truhe da vorne plündern, nur noch diese Silberader da drüben abbauen, nur noch eben ein neues Schwert schmieden ... und schon ist die halbe Nacht verzockt, und Sie haben immer noch tausend Sachen auf der To-Do-Liste.

An dieser Stelle könnten wir noch von dynamischen Ereignissen wie dem Blutmond oder der Goblin-Invasion erzählen, von speziellen Gebieten wie dem Dungeon, von Kämpfen gegen verflucht knackige Bossgegner oder vom Multiplayer-Modus, in dem bis zu acht Spieler (wie in **Minecraft**) gemeinsam erkunden und an ihrer Welt bauen, was gehörig Spaß macht. Indes: **Terraria** bezieht seinen Reiz als riesiger Abenteuer-Sandkasten nicht zuletzt daraus, dass Sie gewisse Dinge einfach ausprobieren, überraschende Momente selbst erleben und wie ein Kind im Spielzeugladen auf Entdeckungsreise gehen. Auch wenn manche Spielzusammenhänge zu Beginn noch nicht ganz klar sind – wer sich auf **Terraria** ein- und seiner kindlichen Neugier freien Lauf lässt, wird im wahrsten Sinne des Wortes verzaubert. Jochen Gebauer / CS



Minecrafts kleiner Bruder

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Für Minecraft-Fanatiker wie mich ist **Terraria** eine hochwillkommene Abwechslung, denn es macht aus dem Grundmodell des Vorbilds ein durchdachtes, eigenständiges Spielerlebnis mit Schwerpunkt auf Erkundungsfreude. Ganz teilen kann ich Jochens Enthusiasmus aber nicht, denn für mich nutzt sich die Faszination zu schnell ab. Das Buddeln im riesigen Untergrund zieht sich auf Dauer in die Länge, wer kein Glück bei den Schatztruhen hat, muss langes Suchgraben in Kauf nehmen. Die anfangs spannenden Kämpfe werden bald lästig, weil sich die Gegner ständig wiederholen. Das ist in **Minecraft** ähnlich, aber dort schalte ich sie ab und konzentriere mich auf das Gestalten meiner Welt. In dem Bereich zieht das 2D-Terraria notgedrungen den Kürzeren. Als feiner, kleiner Pausenfüller ist es seine 10 Euro aber allemal wert.

I speak English

Terraria ist nicht im Laden erhältlich, sondern ausschließlich als Download über Steam mit englischen (aber leicht verständlichen) Texten.

TERMIN 16.5.2011 PREIS 10 Euro USK nicht geprüft

Terraria

Action-Adventure

Publisher Steam
Entwickler Re-Logic
Sprache Englisch
Ausstattung – (nur Download)

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Offene Welt (8) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Ja
SERVERVERSUCHE IP-Eingabe MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS Gut
»Umständliche Server-Suche, aber sehr hilfreiche Community und zusammen mit Freunden ein Riesenspaß.«

GRAFIK

- Retros-Charme immer übersichtlich
- hoffnungslos veraltet
- spärliche Effekte
- für 800x600 optimiert

SOUND

- eingängige Musikstücke launige Effekte
- keinerlei Sprachausgabe
- Stücke wiederholen sich dauernd

BALANCE

- tadellose Kollisionsabfrage
- nie unfair
- nützliche Tipps vom Ratgeber-NPC
- Spielzusammenhänge für Neulinge oft unklar
- teils schwammig formulierte Tooltips

ATMOSPHÄRE

- in sich stimmige Spielwelt
- drei spannende Bosskämpfe
- dynamische Ereignisse Tag-Nacht-Wechsel
- kein Handlungsfadens

BEDIENUNG

- Steuerung schnell erlernt
- Tasten frei belegbar
- aufgeräumtes Interface
- Inventar unübersichtlich
- umständliches Handwerk

UMFANG

- riesige Spielwelt
- viele versteckte Orte und Geheimnisse
- umfangreiches Handwerks-System
- mehr als 20 verschiedene Gegner ...
- ... die sich trotzdem dauernd wiederholen

LEVELDESIGN

- zufällig generierte Welt in drei Größen
- viele verschiedene Terrain-Typen
- schwebende Inseln
- realistische Wasser-Physik

ENDLOSSPIEL

- motivierendes Sammeln und Erkunden
- Gebiete speziell für starke Charaktere
- ständig neue Entdeckungen
- Bauen à la Minecraft

WAFFEN / ITEMS

- über 100 herstellbare Gegenstände
- Waffen-Upgrades
- viele einzigartige Spezial-Items
- Samen für eigene Gärten

CHARAKTERE

- nützliche NPCs rekrutierbar
- Charakter wird spürbar stärker
- Upgrades für Lebensenergie und Mana
- zwei NPCs eher nutzlos

