



Mit 80.000 Lebenspunkten ist der **Destroyer** der nun widerstandsfähigste Boss des Spiels.

Terraria

Im Juni letzten Jahres testeten wir die Version 1.0.4 des Indie-Spiels Terraria. Seitdem gab es drei äußerst umfangreiche Patches. Wir schauen uns die aktuelle Version an und prüfen, was die Neuerungen an Spielspaß bieten. Von Malte Witt

Genre: **Adventure** Publisher: **Re-Logic** Entwickler: **Re-Logic (Terraria ist das Erstlingswerk)**
Termin: **16.5.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **10 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7461

Wir rekapitulieren noch einmal: **Terraria** ist im weitesten Sinne **Minecraft** in verpixeltem Retro-2D. Wir bauen Blöcke ab und wieder auf, durchstreifen die zufallsgenerierte Welt und erkunden Höhlen, immer auf der Suche nach wertvollen Mineralien und besonderen Gegenständen. Im Gegensatz zu **Minecraft** legt **Terraria** seinen Fokus aber vor allem auf die Kämpfe.

Ein Problem an **Terraria** war die fehlende Herausforderung, zumindest wenn man erstmal die stärkste Rüstung und die schärfste Klinge sein Eigen nennen konnte. Mit dem Höllenstein-Rüstungsset am Leib und dem Schwert »Night's Edge« in der Hand gab es keine Bedrohung mehr. Das hat sich inzwischen geändert.

Sehr gut ausgerüstete Helden dürfen in der Unterwelt – in der ohnehin schon lebensfeindlichsten Umgebung auf jeder Karte – die so genannte »Wall of Flesh« beschwören. Wer es schafft, diesen äußerst starken Bossgegner zu bezwingen, der betritt den völlig neuen Hardmode. Von jetzt an bevölkern neue, deutlich tödlichere Gegnertypen

die Welt. Die Viecher sollte man nicht unterschätzen: Nachdem wir die Wall of Flesh besiegt hatten, fühlten wir uns in unserer Rüstung nahezu unbesiegbar.

Der Hardmode trägt seinen Namen aber zu Recht. Nicht nur, weil alle Gegner nun deutlich stärker sind als wir. Auch die brandgefährliche »Corruption« breitet sich jetzt mit hoher Geschwindigkeit aus. Außerdem wird mit dem Besiegen der Wall of Flesh eine neue Umgebung generiert, der »Hallow«. Dort laufen zwar Einhörner und fliegen Feen herum, und ein Regenbogen prangt im Hintergrund, trotzdem zischen uns die La-

serstrahlen um die Ohren. Denn was nett und beschaulich klingt, ist in Wirklichkeit die kniffligste Umgebung im ganzen Spiel, besonders wenn man sich in die Tiefe wagt.

Um den neuen Gefahren Herr zu werden, wird die Spielwelt im Hardmode mit drei neuen Mineralien »gesegnet«: Cobalt, Mythril und Adamantium. Aus denen lassen sich neue, stärkere Waffen- und Rüstungssets sowie Werkzeug herstellen. Wer alle bastelbaren Gegenstände aus allen drei Mineralien besitzt, der kann diese zum »Hallowed«-Set zusammenfügen, das neuerdings mächtigste Set im Spiel.



Farbige Lichtquellen machen die Terraria-Welt deutlich atmosphärischer.

Was ist neu?



Es gibt eine neue Umgebung, den **Hallow**, mit eigenen Gegnern und Materialien – trotz der niedlichen Grafik ein gefährlicher Ort



Dank des **Hardmode-Modus** haben viele neue Herausforderungen ihren Weg ins Spiel gefunden, allen voran die Bosskämpfe.



Für Schönbauer gibt es in den Terraria-Welten sehr viele **neue, funktionslose Objekte**, die einfach nur gut aussehen.



Eine neue **Licht-Engine**, jede Menge Balanceänderungen und hilfreiche Komfortfunktionen runden Terraria ab.

Neue magische Waffen und Zaubersprüche gibt es natürlich auch, genauso wie zusätzliche, mächtige Ausrüstungsgegenstände. Die sind besonders dann nützlich, wenn wir einem der neuen Hardmode-Bosse gegenüber treten. Durch die neuen Drops und die damit verbundenen Crafting-Möglichkeiten lohnt es sich sehr, gegen sie zu kämpfen. So ein schicker Flammenwerfer macht sich einfach gut im Inventar.

Neben neuen Gegenständen wurde auch eine neue Crafting-Kategorie hinzugefügt:



(Viel) mehr vom Guten

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich bin echt überrascht, wie viel sich getan hat, seit ich Terraria vor vielen Monaten das erste Mal gestartet habe. Der neueste Patch, mit dem der Hardmode eingefügt wurde, bietet mehr Inhalt und vor allem mehr zusätzliche Spielzeit als viele kostenpflichtige DLCs. Glücklicherweise ist das Spiel nicht nur mit Inhalten vollgestopft. Was hinzugefügt wird, ergibt auch Sinn. Die Alchemie, die neuen Mineralien, der »Hallow«, alles fügt sich schön in das schon gelungene Terraria-Erlebnis ein. Wer Terraria bislang noch nicht ausprobiert hat, für den wird es jetzt langsam wirklich Zeit.

die Alchemie. Mit jeder Menge verschiedener Kräuter können wir unterschiedlichste Tränke zusammenbrauen, die besonders im Endgame hilfreich sind. Drei neue NPCs mit nützlichen Gegenständen und ein Elektrizitätssystem, mit dem sich etwa Türen per Schalter öffnen lassen, vervollständigen die spielerischen Neuerungen. Für die vielen neuen Inhalte werten wir das Spiel im Umfang von 9 auf 10 Punkte auf.

Inzwischen gibt es jede Menge funktionslose, aber hübsche Einrichtungsgegenstände für das traute Heim. Wer mit seinen vielen überflüssigen Erzen nichts mehr anfangen kann, der baut sich eben eine komplette Hausausrüstung zusammen. Neben neuen Objekten hat sich auch grafisch einiges getan. Die auffälligste Neuerung: Im Hintergrund befindet sich jetzt nicht mehr bloß ein einfacher blauer Himmel, sondern ein spezieller Horizont für jede Umgebung: Berge im Wald, Sandhügel in der Wüste, ein Regenbogen im »Hallow«.

Zusätzlich gibt es ein neues Beleuchtungssystem: Lichter können unterschiedliche Farben haben, sogar Fackeln lassen sich einfärben. Partikeleffekte, von denen viele überarbeitet worden sind, beleuchten die Umgebung ebenfalls effektiv. Besonders die Bosskämpfe werden mit mehreren Spielern so zu einem wahren Effektgewitter. Weil die Optik von **Terraria** also einen ech-

ten Sprung gemacht hat, werten wir die Grafik von 3 auf 4 Punkte auf.

Auch der Bedienkomfort wird erhöht. Zwar ist die Inventarverwaltung immer noch schrecklich und unübersichtlich, aber immerhin gibt es inzwischen ein nützliches

Ein Wunschlos-Glücklich-Paket

Tastenkürzel für den Enterhaken. Außerdem wählt das Spiel bei einem Druck auf die Shift-Taste automatisch den Gegenstand aus, mit dem sich der gewählte Block am besten bearbeiten lässt. Das funktioniert erstaunlich gut und erleichtert die Bedienung enorm, was wir mit einem Punkt mehr in der Bedienungswertung belohnen. **MW**

TERMIN 16.5.2011	PREIS 10 Euro	USK keine Angabe
Terraria		
Publisher	Re-Logic	
Entwickler	Re-Logic	
Sprache	Deutsch	
Ausstattung	- (Download)	
Kopierschutz	Steam	
GRAFIK	3	4
BEDIENUNG	7	8
UMFANG	9	10

NEUWERTUNG **83**