

⊕ Stärken

- + schicke Grafik
- + dynamische Kämpfe
- + umfangreiches Handwerkssystem
- + gute Lokalisation

⊖ Schwächen

- ödes Questdesign
- neigt zum Grinding
- zäher Einstieg

TERA

Kurz vor dem europäischen Release haben wir das koreanische Abo-Online-Rollenspiel ein Wochenende lang ausprobiert - und sind zwiegespalten.

Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Frogster Interactive** Entwickler: **Bluehole Studio**
Termin: **3.5.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7365

Ein Wochenende mit **TERA** muss man sich vorstellen wie die Begegnung mit einer umwerfend schönen Frau, die einem nach zwei durchtanzten Nächten gesteht, dass sie am liebsten Socken häkelt. Das kann man auf schrullige Weise liebenswert finden – oder eben schrecklich altmodisch. Denn auch wenn **TERA** mit der Jedi- und Ork-Konkurrenz optisch den Boden aufwischt und es sich dank des flotten Kampfsystems ganz prima damit tanzen lässt, versteckt sich unter dem Adonis-Körper ein fast schon bemerkenswert biederes Spieldesign.

Aber der Reihe nach: Vor das Rendezvous setzt **TERA** nämlich den Client-Download. Warum wir das extra erwähnen? Weil der besagte Client aktuell außergewöhnliche 24 Gigabyte groß ist und für die Installation laut Angaben im offiziellen Forum rund 60 Gigabyte freier Festplattenspeicher benötigt werden. Wer also mit einer digitalen Vorbestellung liebäugelt, um beispielsweise am Frühstart teilzunehmen, der sollte um viel Geduld oder eine schnelle Internetverbindung nicht verlegen sein. Dafür belohnt uns **TERA** schon bei der Charaktererstellung fürs Speicherplatzfreischaufeln – und zwar mit sieben spielbaren Rassen, alle wunderschön texturiert, kein Vergleich zu den grobschlächtigen Rittern der alten Republik. Mö-

gen indes muss man den asiatischen Stil mit knuffigen Popori-Bärchen und schuldmädchenhaften Elin, denen man unter den viel zu kurzen Rock gucken kann. Anschließend stehen acht Klassen zur Auswahl, unterschiedliche Fraktionen kennt **TERA** hingegen nicht. Wir entscheiden uns für einen Zerstörer. Klingt maskulin, hat ein großes Schwert und richtet angeblich schön viel Schaden an.

Zwei Stunden später sind wir richtig ange-tan von der bunten (und teils bildhübschen) koreanischen Online-Welt. **TERA** sieht nämlich nicht nur schick aus, sondern spielt sich

auch wunderbar flott. Wo wir bei **World of Warcraft** oder **Star Wars: The Old Republic** immer und immer wieder eine Hotkey-Rotation abarbeiten und uns dabei bisweilen wie ein dressiertes Äffchen fühlen, schnetzeln wir in **TERA** dynamisch. Mit unserem Zerstörer geht das so: Per Linksklick schwingt der Bursche sein Schwert, mit der rechten Maustaste lösen wir eine Rolle aus, um Gegenangriffen auszuweichen. Hotkeys gibt's zwar auch, die jedoch sind einer vergleichsweise überschaubaren Zahl von Spezialangriffen vorbehalten. In unserem Fall etwa einem Wirbelwind-Angriff, der ordent-



Die Schauplätze sind teils wunderschön, hier übt ein Lanzer vor male-rischer Kulisse



Die Kämpfe von Tera werden erst ab Stufe 20 wirklich fordernd. Hier tritt ein Held gegen einen **Dämon** an.

lich Flächenschaden anrichtet. Spezialfähigkeiten wiederum kosten Mana, das wir zuvor mit dem Standard-Angriff ansammeln – und das sich relativ schnell wieder verflüchtigt, sodass uns das Spiel quasi dazu anhält, nicht bloß ein paar Feinde verdreschen zu gehen, sondern gleich Nägel mit Köpfen zu machen. Nette Idee: Mit den Spezialfähigkeiten lassen sich so genannte Kettenangriffe kombinieren. So können wir beispielsweise festlegen, dass einer Rolle ein besonders starker Nahkampfangriff folgen soll – und lösen den dann nach getanem Purzelbaum bequem mit der Leertaste aus.

Und so tanzen, pardon, schnetzeln wir uns dann munter durch den Freitagabend und freuen uns ganz nebenbei, dass **TERA** dem genretypischen Einsammeln von Handwerks-Ressourcen einen kleinen, aber sehr motivierenden Nebeneffekt spendiert hat. Wenn wir nämlich pflichtbewusst alles aufklauben, was nicht niet- und nagelfest ist, werden wir dabei kräftig gebufft. Das ergibt zwar mitunter keinen Sinn (Wieso erholen sich unsere Lebenspunkte schneller, bloß weil wir gerade ein Erzvorkommen geschürft haben?), macht aber Laune.

Konservieren kann **TERA** diese gute Laune leider nur bedingt, denn spätestens am zweiten Beta-Tag machen sich erste Ermüdungserscheinungen bemerkbar. So nutzt sich das anfänglich spaßige Kampfsystem schnell ab – weil die Gegner in den ersten Gebieten (noch?) keine Herausforderung darstellen. Theoretisch könnten wir ihren Angriffen zwar behände ausweichen, praktisch indes zieht das die Kämpfe bloß unnötig in die Länge. Klar: **TERA** ist beileibe nicht das erste Online-Rollenspiel, das uns in der Einstiegsphase unterfordert. Aber es lässt sich außergewöhnlich viel Zeit, rund 20 Stufen nämlich, bis es endlich sein Alleinstel-

lungsmerkmal ausspielt und tatsächlich spannende, weil fordernde Kämpfe inszeniert. Immerhin ist Level 20 vergleichsweise flott erreicht, denn die Laufwege sind angenehm kurz und Teleport-Funktionen im Überfluss vorhanden (Scheibe abschneiden, liebe **SWTOR**-Entwickler). Trotzdem finden wir den Einstieg zumindest unglücklich gelöst, weil das anspruchslose Gekloppe die Aufmerksamkeit quasi notgedrungen auf das Questdesign lenkt – und genau da ist **TERA** so bieder wie Häkelsocken.

Um es kurz zu machen: Wenn Sie endgültig die Schnauze voll haben von Aufträgen der Sorte »Töte zehn dieses« und »Sammle sieben jenes«, dann ist **TERA** nicht ihr Ding. Während **The Old Republic** sein teils antiquiertes Questdesign wenigstens unter vollvertonten Dialogen versteckt, zelebriert **TERA** ganz ungeniert die Online-Rollenspiel-Steinzeit – und zwar komplett mit uninspirierten Textfenstern, die uns leidlich span-

nend (aber immerhin solide lokalisiert) erklären, warum genau wir nun eigentlich acht Einhörner sammeln und zwölf Pilze umbringen müssen. Oder war's umgekehrt? So genau haben wir da offen gestanden nicht aufgepasst, weil uns **TERA** laufend mit elementaren Problemen der Existenzphilo-

Einhorn oder Keinhorn?

sophie konfrontiert. Zum Beispiel: Wenn ein Einhorn kein Horn hat, ist es dann überhaupt ein Einhorn? Okay, in Babymilch sind auch keine Babys drin, aber so ganz müssen wir trotzdem nicht verstehen, warum mitunter bloß jeder zweite Quest-Gegner den benötigten Quest-Gegenstand fallen lässt – besonders, wenn es sich beim Quest-Gegenstand um ein integrales Körperteil des Quest-Gegners handelt. Diesem Muster begegnen wir übrigens auch bei reinen Töte-das-davorne-zehnmal-Aufträgen: Wir töten das da

Die Höschen-Kontroverse



In der »westernisierten« Version von **TERA** hat Frogster die schulmädchenhaften Elin entschärft. Zwar kommt diese nie alternde Geisterrasse immer noch sehr leicht bekleidet daher – aber eben nicht mehr ganz so leicht (oder bauchfrei) wie im koreanischen Original. In der **TERA**-Community wurden die Änderungen kontrovers aufgenommen und teils hitzig diskutiert. Die einen sprechen von »Zensur« – die anderen begrüßen den Schritt.



Über die Leertaste lösen wir einen vorher festgelegten **Komboangriff** aus.



Beim **Rohstoffsammeln** werden wir immer wieder gebufft.



Manchmal dürfen wir in spaßigen **Solo-Instanzen** ran.



Gelegentlich spinnt TERA seine Geschichte mit **Zwischensequenzen** weiter.

vorne, aber gezählt wird es nicht immer; manchmal müssen wir das da vorne auch zwanzigmal töten, um es zehnmals getötet zu haben. Aus diesen Gründen sollten angehende **TERA**-Spieler zumindest ein bisschen

gebung – und der Zeitrahmen ohnehin zu kurz, um alle Facetten eines komplexen Online-Rollenspiels ausführlich anspielen und seriös einschätzen zu können. Ob beispielsweise das Politiksystem, bei dem Spieler als »Vanarchen« eine Provinz regieren, in der Praxis funktioniert, wird sich erst zum Release zeigen – beziehungsweise ein paar Wochen danach. Was wir Ihnen stattdessen sagen können: Obwohl **TERA** nicht alles perfekt macht und das Questdesign in die Kategorie »Ganz so altmodisch muss es nun wirklich nicht sein« fällt, ist ein gewisses Spaßpotenzial zweifellos vorhanden. Manche Dinge macht **TERA** nämlich erstaunlich richtig, angefangen beim erfrischend hohen

Tempo bis hin zum umfangreichen Handwerkssystem, das keine künstlichen Einschränkungen kennt. Wir müssen uns also nicht zwangsweise für einen der insgesamt sechs Berufe entscheiden, sondern dürfen prinzipiell alles lernen – was allerdings entsprechend ins Geld geht. Und natürlich die Kämpfe: Wenn wir uns erstmal bis Charakterstufe 20 durchgeissen haben, dann erwacht **TERA** förmlich zum Leben, ganz besonders im Gruppenspiel. Bleibt die Frage: Können Sie dieser Schönheit das Häkeln verzeihen? Jochen Gebauer / GR

Mit 20 fängt das Leben an

Freude am »Grinden« haben – denn ohne die Dauerjagd auf die immergleichen Monster geht's im PvE schlicht nicht.

Gerne würden wir Ihnen jetzt vom PvP erzählen, allerdings war der deutsche Server beim Testwochenende eine reine PvE-Um-



Dieser Gegnergruppe entledigt sich der Zerstörer per **Rundumschlag**.



Fünf Euro ins Phrasenschwein
Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die entscheidende Frage bei TERA lautet: Motivieren Kampfsystem, PvP, Politik und Handwerk genug, um das kreuzbiedere Questdesign zumindest teilweise zu kaschieren? Und genau diese Frage lässt sich nach einem durchgespielten Wochenende kaum beantworten. Spaß jedenfalls hatte ich an diesem Wochenende – auch wenn sich hornlose Einhörner gehörig Mühe gaben, mir den zu vermiesen. Hätte TERA spannende Quests, ich würde es sofort empfehlen. So aber muss ich leider den ältesten Ratschlag aus dem Spielmagazin-Phrasenschwein geben: Warten Sie auf den Test. Denn erst der wird klären, ob TERA wirklich 11 bis 13 Euro im Monat wert ist.

Potenzial: Gut