



Tera

+ Stärken

- + fabelhafte Grafik
- + exzellentes Charakter- und Monsterdesign
- + frisches Kampfsystem

- Schwächen

- platte Quests
- schlecht erzählte Handlung
- spielerisch sehr alltäglich

Direkter Kampf und Fadenkreuze – das gab’s seit dem längst eingestellten Chronicles of Spellborn nicht mehr im MMO-Genre! Aber funktioniert das vermeintlich Innovative auch im Korsett eines herkömmlichen Fantasy-Rollenspiels? Von Knut Gollert

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Frogster/Ubisoft** Entwickler: **Bluehole Studios (Tera ist das Erstlingswerk)**
Termin: **3.5.2012** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro + 13 Euro/Monat**

GameStar.de/Quicklink/7365 Auf DVD: Preview-Video

Es gibt einen Job in der Spieleindustrie, der kann so richtig undankbar sein. Nein, nicht Tester oder Fußbodentexturmaler. Die Rede ist vom Storyschreiber, vom Geschichten-Texter, der Setting und Spannungsbögen erdenkt. Dieser äußerst kreative Buchstaben-Held macht in vielen Spielen einen aufwändigen, sensationell guten Job. Und niemand bemerkt es. So auch in Frogsters **Tera**, einem der vermutlich letzten Abo-MMOs, die das Licht dieser Welt erblicken dürften. Das be-

reits im Januar 2011 in Südkorea erschiene Online-Rollenspiel hat eine für asiatische Spiele charakteristisch abgedrehte Geschichte, die im Laufe des Spiels mit Hunderten Quests ausgebaut, aufgefüllt und aufpoliert wird. Das Problem: Die eigentlich tolle Geschichte von zwei schlafenden Giganten, die die Welt Arborea erträumen und nun vom Aufwachen bedroht werden, wird wie üblich von Auftraggebern erzählt. Und die präsentieren sie in kleinster Schrift in gefühlten vier Milliarden Fenstern, die regelrecht danach schreien, schnell weggeklickt zu werden. So schafft es einer der Pluspunkte von **Tera** nicht, bis zu uns vorzudringen. Und das ist symptomatisch für das Spiel.

Im Grunde ist das koreanische Online-Rollenspiel ein ganz herkömmliches: Wir backen uns unseren Helden aus sieben Völkern sowie acht Klassen und beginnen unseren Weg bis zum Maximallevel 60 in einem Startgebiet. Im Tutorial kann man den eigenen Charakter, wenn gewünscht, als Level-20-Recken durch eine Mission in düsterer Vergangenheit führen. Das könnte alles wie gewohnt ablaufen, wenn sich **Tera** an die Standard-Regeln des Genres halten würde. Doch das tut es nur ansatzweise, etwa beim Item-, Crafting- und Quest-System.

Spannender sind die Aushängeschilder des Spiels: das Kampfsystem und das grafische

Sehr große Bossgegner gibt es nicht nur in Gruppen-Instanzen. Auch in **Story-Dungeons**, die man allein betreten kann, warten solche Monster.



Unsere **Magierin** geht auf Tuchfühlung mit einem Ork.





Aufgeräumtes Interface versus Effektexplosion: Unübersichtlich wird es vor allem bei Kämpfen in Dungeons.

Design. Endlich bricht mal wieder ein MMO mit der herkömmlichen Art, Gegner zu verhauen. In **World of Warcraft** zum Beispiel werden sie per Mausclick anvisiert und ins »Ziel« genommen, um anschließend mit Fähigkeiten übergossen zu werden, die der Spieler hübsch der Reihe nach auf der Tastatur heruntertippt. Das gibt es seit **Everquest**, es hat sich bewährt. **Tera** macht es ähnlich wie **The Chronicles of Spellborn**, das seinerzeit versucht hat, die MMO-Kämpfe zu revolutionieren, aber an mangelnder Akzeptanz gescheitert ist. Der Grundsatz im Kampfablauf von **Tera** lautet: »Wir treffen, was unsere Waffe oder Zauber berührt.« Das heißt, dass Nahkämpfer ihr Schwert schwingen und damit alles und jeden treffen, der in Reichweite der Klinge steht. Zauberklassen geht es ähnlich: Der Feuerball fliegt, und wenn er richtig gezielt wurde, klatscht er dem Ork auch in die Schokoladenseite. Das funktioniert fast wie in einem Action-Adventure. Nicht umsonst lässt sich **Tera** auch mit einem Gamepad spielen.

Die Standard-Attacken liegen grundsätzlich auf den beiden Maustasten, meist ein An-

griff und ein Ausweichmanöver. Weitere Fähigkeiten finden wieder Platz auf den Zahlentasten, wo sie unter Beachtung der obligatorischen Abklingzeit eingesetzt werden. Das ist dann wieder genauso handelsüblich wie die Fähigkeiten selbst. Problematisch und speziell wird es bei Heilern. Die sind vor allem auf AoE-, also Flächeneffekte angewiesen. Direkte Heilungen sind eher selten, da man Einzelziele nicht fest erfassen kann. Und das Fadenkreuz-Zielen auf Mitspieler wird im Eifer des Gefechts, in dem alle durcheinander hoppeln, richtig knifflig. Dafür gibt es so etwas wie ein »Lock-On-Healing«. Hier markiert man Spieler, die geheilt werden sollen, und lässt dann auf Knopfdruck den Heilzauber los. Und noch ein Element macht das Kampfsystem spannend, wenn auch nur oberflächlich: Jeder Spieler kann Ketten-Aktionen erstellen. Mit diesen wird nach bestimmten

Angriffen eine weitere Attacke ausgepackt, die der Spieler auf Knopfdruck direkt nachschieben kann. Das hat allerdings nur einen Vorteil: Man kann **Tera** mit wenigen Tasten spielen, da die Nachfolgeaktion immer mit demselben Key, zum Beispiel mit der Leertaste ausgelöst wird.

Schneller Kampf, schneller Spaß

Viel Spaß macht dieses System natürlich nur mit entsprechend passender Grafik. Technisch sorgt die Unreal Engine 3 für eine leistungsstarke Plattform, auf der die koreanischen Grafiker richtig Gas gegeben haben. Nicht nur die Charaktere sehen traumhaft schön aus, sondern auch die Umgebungen.



Bei Kombo-Attacken lösen wir mehrere Schläge mit derselben Taste aus.

Teras Next Topmodel

Sie spielen eine herausragende Rolle im Spiel und werden in der Community für Gesprächsstoff sorgen: die Damen in Tera. Die – übrigens nicht veränderbaren Traummaße – werden allerdings weniger diskutiert werden. Die knappen Klamotten sind es, die pruden Zeitgenossen sauer aufstoßen könnten.



Der Eingang der Level-40-Instanz **Zuflucht der Kultisten**: Die Stimmung lebt von den tollen Ideen der Grafiker und Leveldesigner.



Im idyllischen Weideland zersäbeln wir einen schön gestalteten **Erntegolem**.

Und beim Gegnerdesign fühlt man sich fast an die gute, alte **Guild Wars**-Qualität erinnert – die Monster sind herrlich abwechslungsreich, detailliert gebaut und nicht selten riesengroß! Es ist erstaunlich, wie viel mehr Laune ein Kampf gegen »attraktive« Monster machen kann. Das Leveln der Cha-

raktere macht dank ordentlich abwechslungsreicher Gegner und Landschaften Spaß, leidet allein unter den miesepetrigen 08/15-Aufträgen. Aber immergleiche Quests gehören wohl in nahezu jedes MMO.

Über Gedeih und Verderb von **Tera** entscheidet freilich alleine das Endgame. Hier hält sich das Spiel im PvE-Bereich mit Dungeons über Wasser, recht knackige Bosskämpfe inklusive. Raids gibt es nicht, dafür sorgen in hochstufigen Gebieten so genannte Nexus-Invasionen für Spannung, die mit großen Gruppen zurückgeschlagen werden müssen und sehr an die Rifts aus, nun ja, **Rift** erinnern. Das PvP-System verspricht ebenfalls nur Bewährtes: Auf entsprechenden Servern regiert offenes PvP, auf instanziierten Schlachtfeldern wird kontrollierter gekämpft. Das Gilden-Kriegssystem verspricht Ruhm und Ehre (mehr aber auch nicht). Allein die Politikfunktion sorgt für Aufsehen: Hier wird pro Landstrich ein so genannter Vanarch gewählt, der sich sicherlich aus den Anführern der dicksten Gilden rekrutieren wird. Der Boss kann dann Steuern erheben und »wichtige« Entscheidungen treffen. Wie genau das aussehen wird und was das den Spielern bringen soll, ist noch unklar. Die erste demokratische Wahl startet erst Ende Mai, einige Tage nach unserem Redaktionsschluss. Und auch erst dann wird sich herausstellen, ob das Endgame überhaupt im Sinne der Spieler funktioniert – oder das Ende von **Tera** besiegt. Knut Gollert / GR

Voyeur-Motivation
Knut Gollert
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wer kennt das nicht: Man geht in Kino, weil JEDER einen drängt, diese cineastische Granate zu genießen. Die Erwartungshaltung ist immens. Und nicht selten wird man enttäuscht. Mir ging es mit Tera genau anders herum. Jeder, den ich kenne und der die Beta gespielt hat, war enttäuscht. »Das funktioniert nicht! Vergiss es!«, war der Tenor. Prompt wurde ich überrascht: Tera ist zwar nur ein Allerwelts-MMO ohne spielerische Design-Offenbarungen, macht seine Sache aber überraschend gut. Obwohl das schnelle Kampfsystem ein paar Nachteile hat und die Grafik aus den Träumen eines pubertierenden Koreaners zu stammen scheint, erfüllen beide ihre Aufgabe so gut, dass Tera Spaß macht und motiviert. Man schaut generös über doofe Quests oder generisches Crafting hinweg und spielt einfach weiter – auch, weil's so gut aussieht. Fast möchte man meinen, das hat etwas mit Voyeurismus zu tun.

Wo ist die Wertung?

Weil wir das Endgame von **Tera** noch nicht ausgiebig testen konnten und auch die ersten Wahlen nach Redaktionsschluss stattfinden, vergeben wir noch keine endgültige Wertung.

TERMIN 3.5.2012 PREIS 45€ + 13€/Monat USK ab 12 Jahren

Tera Online-Rollenspiel

Publisher: Frogster/Ubisoft
Entwickler: Bluehole Studio
Sprache: Deutsch, Englisch
Ausstattung: DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz: Kontobindung

GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL

»Optik und Kämpfe motivieren anfangs, aber ob das Endspiel taugt?«

SPASS: EINSTIEG (hoch), HAUPTSPIEL (niedrig), ENDSPIEL (hoch)

SPIELSTIL	Handwerk	Quests
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- extrem schöne Charaktere
- toll designte Gegner
- teilweise atemberaubende Umgebungen

SOUND

- ordentliche Soundeffekte
- gute deutsche Sprecher ...
- ... die viel zu selten reden
- schwache Musik
- dümmliche Stöhnerei im Kampf

BALANCE

- ordentliche Lernkurve
- Gegner werden ab Level 30 schön anspruchsvoll
- harte Bosskämpfe in Dungeons
- PvP- und Endgame Balance noch nicht bewertbar

ATMOSPHÄRE

- sehr schön inszenierte Fantasy-Welt
- skurrile Monster und riesengroße Bossgegner
- statische Spielwelt
- oft zusammenhanglose Settings

BEDIENUNG

- frei einstellbares Interface
- direkte Maus- und Tastatursteuerung mit einfachem Zielsystem
- Kombo-System
- sehr filigranes, nicht leicht zu durchschauendes Menü

UMFANG

- sehr große Spielwelt
- extrem viele Quests-Stützpunkte
- abwechslungsreiche Dungeons
- dank abwechslungsreicher Klassen sehr hoher Wiederspielwert

QUESTS/HANDLUNG

- epische Geschichte ...
- ... die leider nur sehr selten in tollen Zwischensequenzen erzählt wird
- extrem generische, langweilige Questinhalte
- aufgeblähte Questtexte

CHARAKTERSYSTEM/TEMAWORK

- abwechslungsreiche Klassen
- kein Talentsystem
- bis auf Glyphen keine Möglichkeiten, seinen Charakter zu formen
- in der ersten Hälfte spannendes Gruppenspiel, aber danach?

KAMPFSYSTEM

- sehr schnelle, actiongeladene Kämpfe
- einfache Steuerung
- aktives Ausweichen möglich
- taktisch sehr anspruchsvoll
- in der Gruppe oft unübersichtlich

ITEMS

- bewährtes Gegenstände-System
- Waffen und Rüstungen mit Kristallen und Verzauberungen pimpar
- alle Items zerlegbar
- langweiliges, sehr teures Crafting

Actionreiches und schönes Allerwelts-MMO.

PROFIS: Core 2 Duo E7400, A64 X2 6000+, Radeon HD 5770, 4,0 GB RAM, 28 GB Festplatte

STANDARD: Core 2 Duo E6300, A64 X2 3800+, Geforce 7800GT, 2,0 GB RAM, 28 GB Festplatte

OPTIMUM: Core 2 Quad Q6600, Phenom II X2 560, Geforce GTX 460, 4,0 GB RAM, 28 GB Festplatte

ANFORDERUNG: EINSTEIGER, FORTGESCHRITTENE, PROFIS

ANSPRUCH: INNOVATION, Core 2 Duo E6300, A64 X2 3800+, Geforce 7800GT, 2,0 GB RAM, 28 GB Festplatte

PREIS/LEISTUNG: Gut

SPIELZEIT: 200 Stunden

SPIELSPASS