



Groß und hart: Die Bosse in den hochstufigen Instanzen, hier **Marceris** im Ebenholzturm, verzeihen kaum noch Fehler – insbesondere im Hardmode.

➕ Stärken

- + fabelhafte Grafik
- + exzellentes Charakter- und Monsterdesign
- + bis zum Ende frisches Kampfsystem

⊖ Schwächen

- platte Quests
- schlampiges PvP
- spielerisch eher alltäglich

Tera

Nachdem wir uns einen Monat lang durch das Hochglanz-MMO gekämpft haben, können wir nun auch endlich klären, was das Endgame von Tera taugt. Von Knut Gollert

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Frogster/Ubisoft** Entwickler: **Bluehole Studio**
Termin: **3.5.2012** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro + 13€/Monat**

GameStar.de/Quicklink/7365 Auf XL-DVD: Highlevel-Test

Computerspiele sind dramaturgisch ähnlich simpel aufgebaut wie Filme: Es gibt meist einen Spannungsbogen, der sich gegen Ende im Showdown entlädt oder anderweitig in Wohlgefallen auflöst. Sinn der Sache: Den Spielern ein abschließendes Erfolgsgefühl zu vermitteln. Bei Online-Rollenspielen funktioniert das aber nicht, ähnlich wie Fernsehserien müssen MMOs ihre Fans nämlich nicht nur 20, sondern 200 Stunden vor die Monitore fesseln. Dabei spielt das Endgame eine herausragende

Rolle: Wenn auf der Maximalstufe regelmäßige Levelaufstiege als Motivationsfaktor wegfallen, müssen eben andere Mechanismen greifen. Natürlich auch in **Tera**.

Gute Online-Rollenspiele konzentrieren sich im Endgame auf die Optimierung der Ausrüstung und stellen Maximalstufen-Helden vor Prüfungen, die nur in der Gruppe zu schaffen sind. Schon immer sind das besonders schwierige Bosskämpfe in Dungeons oder Raids, in denen perfektes Zusammenspiel der Spieler gefordert ist. Sehr gern sorgt auch PvP, also das Kräfteressen von

Helden untereinander, für langfristige Motivation. **Tera** bietet all das auch. Nur leider (noch) nicht in perfektem Zustand.

Das Endgame lebt von den Dungeons

Grundsätzlich sinkt die **Tera**-Motivation schon ab Level 50 (von maximal 60). Denn dann offenbart sich ein mechanischer Bruch im Spielgefüge: Aus dem zuvor schnellen und flotten Abenteuer wird – wir haben es



Die großen Gegner heißen in Tera **BAMs** (Big Ass Monsters). Ab Level 50 machen sie ihrem Namen alle Ehre, denn sie fallen nicht mehr nach ein paar Sekunden um.



Selbst **Gruppen** normaler Gegner sind auf hohen Stufen lebensgefährlich.

Bald in Tera

Im Sommer soll in Korea der erste Content-Patch »Königin der Argon« erscheinen. Bei uns wird er einige Wochen später verfügbar sein. Hinzugefügt werden:

- ❖ drei neue Dungeons (unter anderem mit der Königin der Argon)
- ❖ Nexus-Events mit Raid-Schlachten
- ❖ PvP-Schlachtfelder (15 gegen 15, serverübergreifend)
- ❖ neue Rüstungssets
- ❖ Block-Ressourcen für Krieger und Lancer
- ❖ neue Krieger-Fähigkeiten und die Möglichkeit, sich als Tank zu kennzeichnen

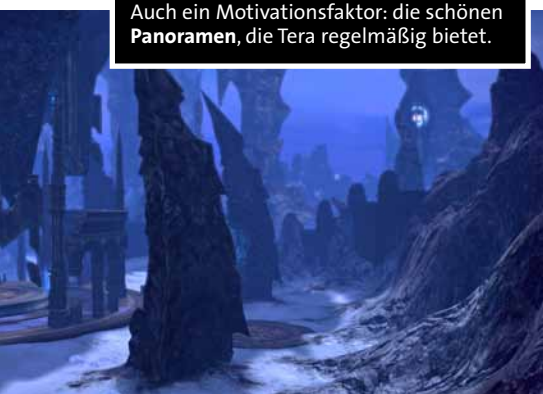


Die Nexus-Massenschlachten sind derzeit abgeschaltet.

befürchtet – ein für Asien so typischer »Grind«, also eine Dauerklopperei. Das liegt unter anderem daran, dass Gegner plötzlich doppelt so viele Hitpoints besitzen, sodass die zuhauf vorhandenen Standard-Quests à la »Töte zwölf Trolle!« nun deutlich mehr Zeit in Anspruch nehmen. Das zehrt an den Nerven und an der Motivation, weil es den Spielern unlogisch erscheint – schließlich werden ihre Helden plötzlich schwächer statt stärker. Noch dazu rückt der nächste Stufenaufstieg in immer weitere Ferne.

Während normale Quests so immer mühsamer werden, steigt der Spannungsgrad der Dungeons. Bis Stufe 48 hält **Tera** seine Helden mit gerade einmal fünf Instanzen bei Laune, danach geht aber die Post ab: Auf den folgenden zwölf Stufen öffnen sich nach und nach zehn zusätzliche Monsterhöhlen, sechs davon können auch im extraharten Schwierigkeitsgrad besucht werden. Letzterer ist zurzeit die schwierigste Prüfung für PvE-Helden und vergleichbar mit den Hard-Raids in **World of Warcraft**. Apropos: Reguläre Großgruppen-Kämpfe gibt es in **Tera** nicht. Vergleichbar wären allein die Nexus-Events – Welt-Ereignisse mit gigantischen Bossge-

Auch ein Motivationsfaktor: die schönen Panoramen, die Tera regelmäßig bietet.



gern, die gute PvP-Ausrüstung fallen lassen. Nach heftigen Bugs haben die Entwickler das Riesenprügeln jedoch vorerst beendet, bis zum nächsten Patch bleiben die Nexus-Schlachten abgeschaltet – schade drum.

Gibt's dann wenigstens im PvP ordentliche Gruppenkämpfe? Nun, ja, gäbe es – wenn es schon wie angedacht funktionieren würde. Die Battlegrounds – instanziierte PvP-Schlachtfelder für mehr als nur fünf Spieler – sind für den nächsten Patch im Juli versprochen. So lange ist das direkte Kräfteressen von Spielern auf PvE-Servern unmöglich, von Mini-Duellen abgesehen. Auf PvP-Servern gibt es immerhin das GvG. Das ist eine Art Gildenkriegs-System, in dem eine Gilde nach der Zahlung von stolzen 30.000 Goldstücken die Möglichkeit bekommt, anderen Gilden den Krieg zu erklären. Deren Spieler sind dann deutlich gekennzeichnet und können überall auf Arborea attackiert werden. Das war's aber auch schon, Allianzen oder gar ein ausgefeiltes Punkte- oder Ranking-System fehlen. Zurzeit farmen Gilden ihre Siege mit dem wiederholten, weil straffreien Vermöbeln niedrigstufiger Charakteren der verfeindeten Gruppierung. Das nervt tierisch und kann nicht im Sinne der Entwickler sein.

Ebenfalls enttäuschend fällt das groß angelegte Politiksystem aus: Gildenchefs können sich von der Spielerschaft zu »Vanarchen« wählen lassen, die jeweils über eine Provinz herrschen. Die Anführer dürfen dann Handelssteuern festlegen sowie NPC-Händler zu- oder abschalten. Darüber hinaus organisieren sie simple Events wie Schnitzeljagden, Versteckspiele oder Schatzsuchen. Für den Endgame-Spaß ist das jedoch alles andere als entscheidend. Denn letztendlich lebt **Tera** hauptsächlich von den großartigen Dungeons und knackigen Bosskämpfen. Vor allem, wenn man in einer aktiven Gilde spielt und auf halbwegs feste, ko-



Zwiespalt am Ende

Knut Gollert
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Maue Dramaturgie hin, dünnes Endgame her: Wenige Wochen nach dem Verkaufsstart die hochstufigen Inhalte von Tera zu verteuern, fällt mir schwer. Grundsätzlich ist es peinlich, dass die Nexus-Events nicht funktionieren und auch das PvP – bis auf fröhliches Ganking – so gut wie nicht existiert. Das Crafting entpuppt sich fast immer als sinnfrei, das Politik-System hat, positiv ausgedrückt, Potenzial, und die letzten zehn Levels sind ein repetitives Dauerprügel-Fest feinsten asiatischer Machart. Dennoch: Tera macht einfach immer wieder Spaß! Das liegt an den tollen Klassen, der abwechslungsreichen Optik und dem formidablen Kampfsystem. Und genau das macht auch die Endgame-Dungeons so spielsenswert. Insgesamt also doch ein gutes MMO, das mit sorgfältiger Patch-Unterstützung sogar noch besser werden kann.

ordinierte Gruppen zurückgreifen kann. Die weiteren Endgame-Elemente sind entweder noch nicht eingebaut oder arg rudimentär. Letzteres gilt auch für das weitgehend sinnfreie Crafting – nur die Alchemie entpuppt sich als brauchbar. Als Motivationsfaktor nicht unterschätzen sollte man dafür das »Twinken«, also das Aufziehen von Zweit-, Dritt- oder Viertcharakteren: Da sich die Klassen herrlich unterschiedlich spielen, birgt das nämlich nicht gerade unbedeutendes Langzeitspaß-Potenzial. Knut Gollert / GR

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

Tera

Online-Rollenspiel

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

GRAFIK

- extrem schöne Charaktere
- tolle designte Gegner
- teilweise atemberaubende Umgebungen
- weibliche Charaktere mitunter frivoll knapp bekleidet

SOUND

- ordentliche Soundeffekte
- professionelle deutsche Sprecher ...
- ... die leider viel zu selten reden
- oft recht schwache Musik
- je nach Charakter teils dümmliche Stöhnerei im Kampf

BALANCE

- ordentliche Lernkurve
- Gegner werden ab Level 30 schön anspruchsvoll
- harte Bosskämpfe in Dungeons
- knackiges Endgame mit sehr schweren Hardmode-Instanzen

ATMOSPHÄRE

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

BEDIENUNG

- übersichtliches Interface
- direkte Steuerung mit einfachem Zielsystem
- komfortables Ketten-Fähigkeiten-System
- sehr filigranes, nicht leicht zu durchschauendes Menüsystem

UMFANG

- sehr große Spielwelt
- extrem viele Quest-Stützpunkte
- vielfältige Dungeons
- Klassen erhöhen Wiederspielwert
- nur PvP-Grundlagen vorhanden
- Nexus-System offline

QUESTS/HANDLUNG

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

TEAMWORK

- vielfältige Klassen ...
- ... mit ausgefeilten, sinnvollen Fähigkeiten
- gutes Gruppenspiel in Dungeons
- bis auf Glyphen keine weiteren Möglichkeiten, seinen Charakter zu formen

KAMPFSYSTEM

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

ITEMS

- bewährtes Item-System
- aufrüstbare Ausrüstung
- alle Items zerlegbar
- langweiliges, sehr teures Crafting
- Top-Verzauberungen und -Kristalle erfordern viel Grinding

