Terraria

Endlich wieder Mehrspielwert

Version 1.3 beschert Terraria einem Spielerzuwachs von über 100.000 und Platz drei in den Steam-Charts. Was enthält der Wunderpatch? Von Ann-Kathrin Kuhls

Genre: **Adventure** Publisher: **Re-Logic** Entwickler: **Re-Logic** Termin: **30.6.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren**
Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **nein (GOG)**

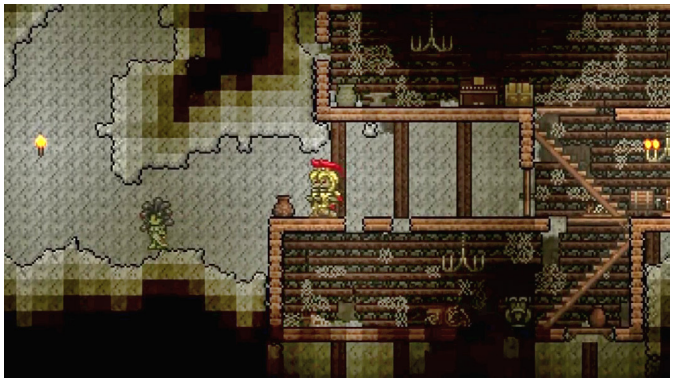
Wie viele andere Ereignisse bringt auch die Pirateninvasion neue Items, Feinde und sogar Musik.

Wer Terraria noch nicht kennt, kann sich das ungefähr so vorstellen wie Minecraft im 2D-Querschnitt. Das sieht dann ein bisschen aus wie eine Ameisenfarm im Zoo, ist aber um einiges interaktiver. Wir erkunden mit unserer Figur die Welt um uns herum, bauen Häuser oder graben uns auf der Suche nach seltenen Rohstoffen durch die Erde. Wie Minecraft hat Terraria keine stringente Geschichte, im Gegensatz zu Mnecraft legt es den Schwerpunkt vor allem auf Kämpfe mit riesigen Bossgegnern und das Finden und Aufstufen von seltenen Rüstungen.

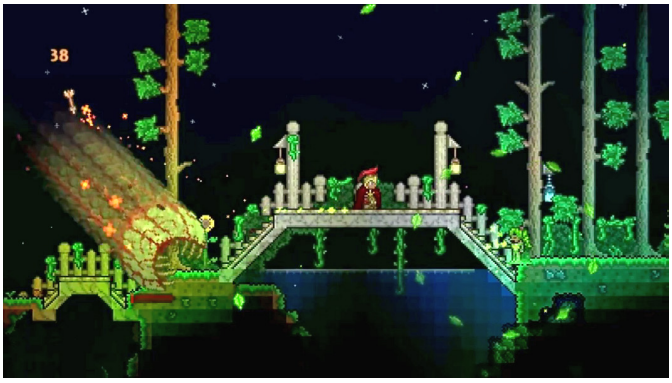
Im Laufe des Spiels dringen wir dazu in die unterschiedlichen Welten vor, die so genannten Biome. Jedes der Biome hat seine eigenen Kreaturen und Materialien, aus denen wir unsere Häuser und Waffen zusammenbasteln können. Mit der Herstellung von stärkerer Rüstung und dem Entdecken von neuen Gebieten sind wir dann auch erst einmal sehr lange beschäftigt. Biome wie das Heilige Gebiet mitsamt ihrer Items tauchen beispielsweise erst im Hardmode auf, nachdem ein bestimmter Boss besiegt wurde. Trotzdem hat auch ein Spiel mit einem so immensen Inhalt wie Terraria seine Grenzen: Irgendwann ist jeder Gegenstand gefunden und jede Waffe hergestellt.

Item-Regen

Auftritt Version 1.3.1: Mit dem neuen Patch erhöht sich Terrarias Wiederspielwert beträchtlich. Es gibt über 800 neue Items zu entdecken und herzustellen. Materialien wie Chlorophyte und Pilzbarren können jetzt zu Blöcken und Wänden weiterverarbeitet werden, wodurch wir noch mehr Möglichkeiten zum Bau ausgefallener Häuser haben. Ein Pilzhaus mit einer Honigwand klingt beispielsweise großartig. Zusammen mit einem Kleiderschrank oder einem Sofa aus pinkem Gel wirkt das vielleicht ein bisschen 90er-Jahre-cool, sieht aber klasse aus. Natürlich finden wir die neuen Items nicht alle vor unserer Haustür. Der neue Skelett-Händler treibt sich nun in der Unterwelt und den Höhlen herum und verkauft neben neuen Yoyo-Waffen auch Kurioses wie die Slap-Hand, eine Waffe, mit der wir Schellen am Stiel verteilen können. Sein direkter Nachbar ist der Tax Collector. Der grummelige alte Mann treibt für uns



Unter der Wüste finden wir jetzt auch eine neue Unterwelt.



Im Expertenmodus sind unsere Gegner stärker und schneller als zuvor.

bei den Händlern pro Spielstunde 50 Kupfermünzen an Steuern ein. Da viele der neuen Inhalte sich an Spieler mit einem höheren Level richten, finden sich die meisten Gegenstände in der Unterwelt, im Crimson und dem Heiligen Land. Das ist schade, denn dadurch sehen Spieler, die ihren Fokus vor allem auf das Bauen setzen, nicht so viel von den Neuerungen. Jedem Level frei zugänglich ist die neue Unterwelt unter der Wüste, in der neue Feinde wie Grabwürmer und Lamias herumstreunen. Hiervon sind wir allerdings ein wenig enttäuscht: Wir vermissen im Patch ein völlig neues Biom. Statt einer Mischung aus Wüste und Unterwelt wäre vielleicht ein futuristisches Biom interessant gewesen. Wir würden unsere Erze gern mal in einer andersfarbigen Unterwelt abbauen. Oder in so etwas Abstrusem wie einer Obstwelt.

Der Tax Collector (links im Bild) ist ein neuer NPC, der für uns Steuern eintreibt.

Ein neues Spiel?

Immerhin wurden die bereits bekannten Elemente aktualisiert. Neben den Entdeckern und Bastlern kommen deswegen auch die Abenteurer nicht zu kurz. Der Patch enthält komplett neue Ereignisse wie beispielsweise den Schleimregen, und auch »alten« Ereignissen wurden neue Minibosse und kleinere Feinde hinzugefügt. Das weckt nicht nur die Neugier, sondern steigert auch die Motivation: Stärkere Bosse verlangen uns robustere Panzerungen und mächtigere Waffen ab, die wir wiederum mit den hinzugekommenen Materialien herstellen können. Wer sich damit immer noch unterfordert fühlt, kann im Welt-Erschaffungs-Menü den Expertenmodus auswählen. Hier verlieren wir unter anderem 75 Prozent unseres Goldes, wenn wir sterben, und die Bosse werden mit steigender Spieleranzahl stärker. Dafür fallen unsere Belohnungen aber auch entsprechend höher aus. So werden auch die altgedienten Vielspieler wieder gefordert. Wenn also ein einziger Miniboss bereits für jede Menge zusätzliche Spielstunden sorgt, bilden ein neuer Schwierigkeitsgrad, Events und Materialien schon fast ein neues Spiel in sich.

Warum keine Aufwertung?

Auch wenn mit neuen Ereignissen und neuen Items jede Menge Inhalte dazugekommen sind: Am Spielerlebnis ändert das in erster Linie aber nichts. Das Craftingmenü ist beispielsweise immer noch fummelig und die Bosskämpfe bei zu viel Effekten mit schlechter Pixelgrafik unübersichtlich. Das macht Terraria nicht zu einem schlechten Spiel, nur hat sich das Spiel durch die Neuerungen nicht signifikant verbessert. Deswegen geben wir hier keine Aufwertung.

Mehr Komfort

Version 1.3.1 ist außerdem sehr viel angenehmer zu spielen. Mit dem Patch wurden neben neuen Items, Events und Biomen vor allem jede Menge Komfortfeatures eingebaut. Veteranen freuen sich über angenehme Verbesserungen, Neulingen wird vor allem der Einstieg ins Spiel erleichtert. Eine der wichtigsten Neuerungen ist beispielsweise die Möglichkeit, den Multiplayermodus über Steam zu aktivieren. Während wir zuvor noch eine gefühlte Ewigkeit manuell an unseren Porteinstellungen herumbasteln mussten, um einen Server zum Laufen zu kriegen, laden wir unsere Freunde jetzt einfach über unsere Steam-Accounts ein. Jetzt können wir uns wirklich »mal eben« hinsetzen und eine Runde spielen.
Auch bei der Generalüberholung des Inventars haben die Entwickler wirklich mitgedacht. Reittier, Greifhaken und Lore belegen

Das Martian-Madness-Ereignis ist ebenfalls Teil der neuen Inhalte.

Der neu eingeführte Tax Collector ist Ebeneezer Scrooge aus Charles Dickens »Eine Weihnachtsgeschichte« nachempfunden..

Die Pixeloptik macht Terraria zwar zeitlos, erschwert aber besonders in Kämpfen die Übersicht.

nicht mehr länger wichtigen Platz im Inventar. Sie haben jetzt ihren eigenen Ausrüstungs-Slot, sodass wir endlich auf unserem Kaninchen in Richtung Sonnenuntergang reiten können, ohne dafür andere wichtige Gegenstände liegen lassen zu müssen. Wie heldenhaft unsere Figur auf einem flauschigen Kaninchen wirkt, sei allerdings dahingestellt. Zusätzlich können wir unsere Feinde jetzt reitend bekämpfen. Anstatt andauernd abzusteigen um zu kämpfen und dann wieder aufzusteigen, bleiben wir jetzt auf Biene, Einhorn oder Rentier sitzen, während wir immer wieder in die Gegnerhorde hineinreiten und sie nach und nach auseinandernehmen. Um fragende Blicke zu vermeiden: Das trifft natürlich nicht auf die Schildkröte zu. Weil jetzt aber auch Angeln vom Reittier aus möglich ist, schwimmen wir mit ihr einfach ab ins nächste Wasser-Biom und angeln wo immer wir möchten, ohne erst mühsam Plattformen oder Ähnliches bauen zu müssen.

Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls

Mit dem Erscheinen der neuen Version habe ich mein Sozialleben wieder an den Nagel gehängt. Zumindest für ein Weilchen. Denn auch, wenn mir die vielen Neuerungen und Verbesserungen gefallen: Ich bin eher Entdeckerin als Crafterin. Und als solche fehlt mir einfach mehr unbekanntes Terrain. Natürlich ist die neue Sand-Welt super, aber richtig umgehauen hat sie mich ehrlich gesagt nicht. Eine Welt voller riesiger Insekten oder ein Zukunftsszenario abseits der Martian Madness hätte mich dann schon gereizt. Trotzdem möchte ich mich eigentlich nicht über Terraria beschweren: Nach wie vor bleibt Terraria ein großartiges Spiel mit jeder Menge tollen Inhalten und Wiederspielwert.

Allein das Party-Girl, das zwischendurch auftaucht und die Leute mit Konfetti bewirft, ist es wert, die für ihr Erscheinen erforderliche Menge an NPCs zusammenzutreiben. Dazu kommen jede Menge lustiger bis abstruser Items und Ereignisse, die mich jedes Mal wieder zum Lachen bringen. Deswegen hab habe ich mich sehr über den Patch gefreut. Und endlich (endlich!) kann ich meine Freunde im Multiplayer über Steam einladen. Das Ganze Herumprobieren vor jedem Spiel hat mich wirklich gestört. Zusammen mit dem jetzt endlich verbaubaren pinken Gel ist das definitiv mein Highlight der Terraria Version 1.3.1.

Patchen gegen den Frust

Eine weitere Sache, die eher ein Stein im Schuh als ein wirkliches Hindernis darstellte, war das Bezahlen. Zuvor konnten wir in Terraria neue Items nur mit dem Geld kaufen, das wir auch im Inventar hatten. Das hieß also entweder alles Geld mit uns herumzuschleppen oder vor jedem Kauf zu unseren Schatztruhen zu rennen. Jetzt können wir jederzeit auf sämtliches Geld in Inventar, Sparschwein oder Safe zugreifen. Vor allem, wenn unser Haus extrem weit vom Händler entfernt ist, erspart uns das so manchen unnützen Weg. Erst sein Geld vergessen, den ganzen Weg zurücklaufen und kurz vorm Ziel von einem infizierten Goldfisch getötet zu werden, gehört somit der Vergangenheit an.

Der Patch baut also vor allem Langeweile- und Frustmomente ab. Die Entwickler haben es mit Version 1.3 geschafft, in jedem Teilbereich ein bisschen aufzuräumen, ohne das gesamte Spiel zu verändern. Zwar hätten wir vor allem im Bereich Biome ein bisschen mehr erwartet, auf der anderen Seite hat sich aber bei Crafting, Items und Bedienung so viel getan, dass das ohne Probleme noch bis Version 1.4 warten kann. Jetzt Terraria zu spielen ist wie endlich das nervige Etikett im T-Shirt entfernt zu haben: angenehm. AK

Terraria

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel 4 1,6 GHz / Athlon XP 1600+ Geforce 6600 GT / Radeon X1300	Pentium 4 1.6GHz / Athlon XP 1700+ GeForce 8500 GT / Radeon HD 3650 512 MB, 200 MB Festplatte

PRÄSENTATION

+ Themengebiete mit vielen Herausforderungen + Retro-Charme
+ hübsche Effekte und Lichtstimmung + immer übersichtlich
− wirkt durch Pixelgrafik veraltet

SPIELDESIGN

+ zufällig generierte Welten in drei Größen + viele Terraintypen
+ motivierendes Sammeln und Erkunden + umfangreiches Handwerkssystem − Spielzusammenhänge für Neulinge oft unklar

BALANCE

+ Gebiete speziell für starke Charaktere + nie unfair
+ nützliche Tipps vom Ratgeber-NPC + tadellose Kollisionsabfrage
− teils schwammig formulierte Tooltips

ATMOSPHÄRE/STORY

+ in sich stimmige Spielwelt + spannende Bosskämpfe + dynamische Ereignisse + viele unterschiedliche Welten samt Monstern und Items + Tages- und Nachtwechsel mit dynamischem Licht

UMFANG

+ riesige Spielwelt + viele versteckte Orte und Geheimnisse
+ umfangreiches Handwerkssystem + Hardmode und Expertenmodus + mehr Biome mit jedem Patch

FAZIT

Enorm motivierender Abenteuer-Sandkasten mit abstrusen Collectibles wie Furzkissen und bösartigen Einhörnern.