

BILDNER

TERRARIA

DER INOFFIZIELLE GUIDE

Kostenloser
Auszug aus
dem Buch!



Verlag:

BILDNER Verlag GmbH
Bahnhofstraße 8
94032 Passau

<http://www.bildner-verlag.de>
info@bildner-verlag.de

Autoren:

Aaron Kübler
Andreas Zintzsch
Anne-Sophie Hardouin
Bettina Pflugbeil

Herausgeber: Christian Bildner

ISBN: 978-3-8328-0686-6

Besonderen Dank an:

Pavel Khalid Gaffur für die umfangreiche Hilfe und Expertise :)

Druck: CPI Clausen & Bosse GmbH, Birkstr. 10, 25917 Leck

© 2024 BILDNER Verlag GmbH

Das Buch ist auf Stand von Update 1.4.4.9 und wurde auf Basis der PC-Version verfasst.

Diese Publikation ist kein offizielles „Terraria“-Produkt des Rechteinhabers Re-Logic. Das Werk ist nicht von Re-Logic genehmigt oder mit Re-Logic verbunden. Alle Grafiken im Buch stammen aus dem Spiel oder sind Eigenkreationen.

Die Informationen in diesen Unterlagen werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen die in diesem Buch erwähnt werden können auch ohne besondere Kennzeichnung warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt. Es gelten die Lizenzbestimmungen der BILDNER Verlag GmbH Passau.

VORWORT

Willkommen in den unendlichen Weiten des Terraria-Universums! Das legendäre und revolutionäre 2D-Sandbox-Adventure sucht seinesgleichen. Unter dem Motto: Grabe, kämpfe, entdecke und baue, sind deiner Kreativität und Abenteuerlust in Terraria keine Grenzen gesetzt.

Die 2D-Pixelwelt von Terraria versprüht einen einzigartigen Retro-Charme, doch lass dich von der idyllischen Optik nicht täuschen. Diese Welt hat es in sich, das wirst du am eigenen Leib erfahren – ein Ponyhof ist sie bestimmt nicht. Unzählige anspruchsvolle Bosskämpfe warten auf dich. Ob du diese Herausforderungen alleine oder im Team mit Freunden meisterst, bleibt dir überlassen.

Terraria erschien ursprünglich im Mai 2011 für PC. Mittlerweile wurde es für alle gängigen Plattformen portiert. Obwohl das Spiel also schon einige Jahre auf dem Buckel hat, hat es nichts von seiner Popularität eingebüßt. Das Entwicklerteam rund um Andrew „Redigit“ Spinks hat mit regelmäßigen Updates und Verbesserungen sicherlich einen großen Teil dazu beigetragen, denn mittlerweile ist das Spiel weit mehr als doppelt so groß wie bei seiner Veröffentlichung!

In diesem inoffiziellen Guide begleiten wir dich bei deinen ersten Schritten, damit dich die unendliche Freiheit und die vielen Spielmöglichkeiten nicht überfordern. Du erkundest die spannende Spielwelt, erfährst, wie du dich am besten für den Kampf rüstest, um deinen Gegnern mutig entgegenzutreten, worauf du beim Hausbau und der Erweiterung deines Dorfes achten musst, wie du Gegenstände herstellst und vieles mehr. Aber auch erfahrene Terrarianer werden in diesem Handbuch auf ihre Kosten kommen und neue Geheimnisse entdecken!

Dein Entdeckergeist ist geweckt? Worauf wartest du noch – auf ins Abenteuer! Und vergiss nicht... der Weg ist das Ziel... auch wenn böse Zungen im Besitz des legendären Zenith etwas anderes behaupten!

Dein Team vom **BILDNER**-Verlag

INHALTSVERZEICHNIS

Spielgrundlagen **11**

Charakter- und Welterstellung **12**

Spielmodus.....	12
Charaktererstellung	12
Welterstellung.....	14
Seeds der Welten	16

Mehrspieler **18**

Ein Spiel erstellen	18
Einem Spiel beitreten.....	19
PvP oder Koop	20
Besonderheiten.....	21
Der Reisemodus	22

HUD **24**

Inventar.....	25
Leben, Mana und Karte.....	27
Craftingmenü	28
Ausrüstung	28

Spielmechanismen **31**

Crafting.....	31
Drops	31
Kauf.....	32
Lebenszyklus.....	32
Mana	34
Glück.....	35
Zeit- und Tagesverlauf.....	36

Geld regiert die Welt	38
Wozu braucht man Geld?	38
Schnell Geld machen – Pre-Hardmode	38
Schnell Geld machen – Hardmode	39
Wie du am besten an Erze kommst	40
Angeln	42
Mechanik.....	42
Kisten	43
Der Start ins Spiel	44
Deine ersten Tage	45
Wie geht es weiter?	52
Spielfortschritt	53
<hr/>	
Der Zyklus des Fortschritts	54
Empfohlene Bossabfolge	55
Die Erzprogression	56
Klassen	57
Nahkampfklasse (Melee)	57
Fernkampfklasse (Ranged)	58
Magierklasse (Magic)	58
Beschwörerklasse (Summoner)	59
Pre-Hardmode	60
Pre-Bosse.....	60
Pre-Fleischwand	62

Hardmode	63
Pre-Mechanische Bosse	64
Pre-Plantera	66
Pre-Golem	67
Pre-Mondinvasion.....	68
Pre-Mondherr	69
Endgame.....	70

Der Aufbau der Welt **71**

Ebenen	72
Weltraum.....	72
Oberfläche.....	72
Untergrund.....	74
Höhlen	74
Unterwelt.....	75

Biome	76
Prozedurale Weltgenerierung.....	76
Hardmode – alles wird anders.....	77

Liste der Biome	78
Wald	78
Wüste.....	79
Tundra	80
Dschungel	81
Ozean.....	82
Verlies.....	82
Pilzbiom.....	83
Minibiome	84

Von Gut und Böse **88**

Das Verderben..... 89

Das Purpur 90

NPCs und Händler **99**

Umherwandernde NPCs **101**

Handelsreisender..... 101

Skelethändler 101

Der alte Mann..... 101

Stadt-NPCs **102**

Zufriedenheit der NPCs..... 102

Häusle bauen 104

Liste aller NPCs 107

Stadt-Schleime 116

Stadt-Haustiere 117

Stat-Boni 117

Pylone **119**

Pylone kaufen..... 119

Pylone nutzen 119

Händler **121**

Mondphasen 121

Pre-Hardmode..... 121

Hardmode..... 155

Ausrüstung **163**

Waffen **164**

Nahkampf	166
Fernkampf	171
Magie	174
Beschwörung.....	175
Andere.....	179

Accessoires / Zubehör **180**

Crafting auf höchstem Niveau **181**

Zenith	181
Muscheltelefon.....	181
Zenith-Craftingbaum.....	182
Muscheltelefon-Craftingbaum	184

Pets **185**

Gewöhnliche Haustiere	185
Licht-Haustiere	186

Mounts **187**

Pre-Hardmode.....	188
Hardmode	189

Rüstungen **191**

Pre-Hardmode.....	192
Hardmode ohne Spezialisierung.....	195
Hardmode mit Spezialisierung	197

Crafting **201**

Basics **202**

Eine Basis bauen **204**

Wozu eine Basis bauen? 204

Ausstattung der Basis 204

Crafting-Stationen **205**

Pre-Hardmode 205

Hardmode 207

Tränke **208**

Heil- und Mana-Tränke 209

Tränke mit Buffs 210

Fläschchen **216**

Essen und Getränke **217**

Nahrung-Buffs 217

Getränke-Buffs 218

Monster und Kämpfe **219**

Warum kämpfen? **220**

Monster-Spawn-Regeln **222**

Bosse **224**

Auge von Cthulhu 224

Schleimkönig 226

Weltenfresser (nur in Welten mit Verderben) 228

Gehirn von Cthulhu (nur in Welten mit Purpur) 230

Bienenkönigin 232

Skeletron	234
Rehklop	236
Fleischwand	238
Schleimkönigin	240
Der Zerstörer	242
Die Zwillinge (Retinazer & Spazmatism)	244
Skeletron Prime.....	246
Plantera.....	248
Golem	250
Kaiserin des Lichts	252
Herzog Fischron.....	254
Irrer Kultist	256
Mondherr	258

Events 260

Friedliche Events	260
Wetterbedingte Events.....	260
Pre-Hardmode-Events	262
Hardmode-Events	267

Boss-Arena 274

Die Box-Arena.....	274
Langgezogene Arena.....	276
Verbesserungen für deine Arena	278

Schimmer-Kurzübersicht 280

SPIELSTART



SPIELGRUNDLAGEN

CHARAKTER- UND WELTERSTELLUNG

Bevor du richtig mit dem Spielen loslegen kannst, musst du als erstes einen Charakter und dann eine Welt erstellen. Du kannst mehrere Charaktere und Welten besitzen und mit deinen Charakteren durch verschiedene Welten reisen.

Spielmodus

Zu Beginn musst du im Hauptmenü einen Spielmodus wählen. Wir gehen fürs Erste davon aus, dass du den „Einzelspieler“-Modus wählst, da es so am einfachsten ist, sich mit dem Spiel vertraut zu machen (wenn du lieber mit Freunden spielst, kannst du natürlich auch den „Mehrspieler“-Modus wählen).

Einige Versionen von Terraria (z. B. auf Konsolen) haben sogar ein eingebautes Tutorial, das wir empfehlen, zuerst abzuschließen.

Charaktererstellung



Nachdem du den Spielmodus ausgewählt hast, geht es an die Erstellung deines Charakters. Klicke auf „Neu“, um den Charaktererstellungsbildschirm zu öffnen. Hier kannst du das Aussehen deines Charakters anpassen, einschließlich Haarstil, Haarfarbe, Kleidung sowie Haut- und Augenfarbe. Diese Optionen kannst du im Zweifelsfall später im Spiel noch ändern (die Stichworte hierzu sind **Kommanden** und die **Stylistin**). Denke daran, deinem Charakter einen Namen zu geben.

Charakterschwierigkeitsgrad

Du kannst zwischen verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen:

Reise	Der Reisemodus richtet sich an Spieler, die sich mehr auf ein entspanntes Spiel ohne Stress und Risikofaktoren konzentrieren wollen. Hier stehen dir zahlreiche Cheat-Optionen zur Verfügung, Items können dupliziert werden usw.
Klassisch („Softcore“)	Das ist der Standardschwierigkeitsgrad. In Klassisch verlierst du beim Tod nur einen Teil deiner Münzen (je nach Weltschwierigkeitsgrad 50 %, 75 % oder 100 %). Diese Münzen sind aber nicht zwingend für immer verloren, sondern können wieder aufgehoben werden, wenn du dich bis zu dem Ort durchschlägst, an welchem du als letztes besiegt wurdest.
Mediumcore	In Mediumcore dropst du alle deine Gegenstände, wenn du stirbst. Wie in Klassisch können sie potenziell wieder aufgehoben werden (außer sie landen in Lava oder werden gesprengt).
Hardcore	Im Hardcore-Modus hast du nur ein Leben. Stirbt dein Charakter, ist das Spiel für ihn vorbei.

Wir empfehlen dir ausdrücklich, für das erste Durchspielen NICHT **Mediumcore** oder **Hardcore** zu verwenden. Meistens ist **Klassisch** die richtige Wahl, da du als neuer Spieler so ein einfacheres und weniger frustrierendes Erlebnis haben wirst. Du musst allerdings keine Angst haben, dass das Spiel „zu einfach“ wird – für neue Spieler ist Terraria immer ein bisschen schwierig und dein Charakter wird mit hoher Wahrscheinlichkeit mehrere Male sterben. Das ist normal und du solltest dich davon nicht unterkriegen lassen.

Sobald du fertig bist, klicke auf **Erstellen**, um die Charakter mit den gewählten Einstellungen zu bestätigen. Klicke jetzt auf **Spielen** mit deinem Charakter, um den Weltenauswahlbildschirm zu betreten.

Bei der Welterstellung gibt es mehr Optionen. Neben der Wahl des Namens musst du die Größe, die Schwierigkeit und das böse Biom deiner Welt festlegen. Im Grunde liegt der Unterschied zwischen den beiden Biomen darin, dass jedes von ihnen andere Gegner und Bosse hat.

Welterstellung

Name: Zuflucht-Haar

Seed: 2030208740

Klein Mittel Groß

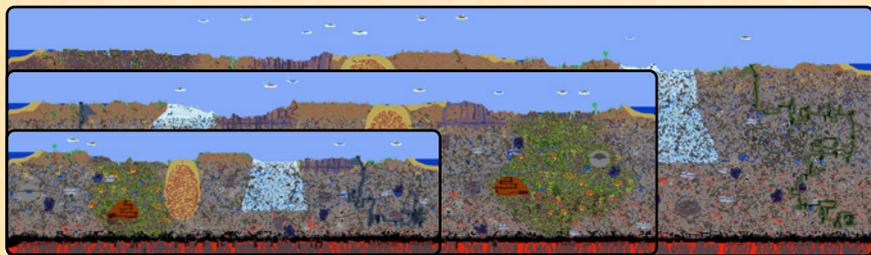
Reise **Klassisch** Experte Meister

Zufall Verderben Purpur

Dein Abenteuer beginnt ... (Das Standarderlebnis für Terraria)

Weltgröße

Es gibt drei Weltgrößen: klein, mittel und groß. Es ist offensichtlich, dass größere Welten mehr Truhen, fliegende Inseln, Minibiome und ähnliches haben werden als kleinere. Mehr über die verschiedenen Biome und Ebenen erfährst du im Kapitel **Der Aufbau der Welt** ab Seite 71.



- Eine **kleine** Welt ist 4.200x1.200 Blöcke groß und eignet sich daher am besten für Einzelspieler. Sie hat den Vorteil, dass man relativ schnell durch die Welt laufen kann.
- Eine **mittlere** Welt ist 6.400x1.800 Blöcke groß (also 50 % größer als eine kleine Welt) und eignet sich daher besonders gut für ein bis

drei Spieler, ohne dass man den anderen Spieler die Entdeckungsfreude nimmt.

- Ein **große** Welt ist 8.400x2.400 Blöcke groß (also 100 % größer als eine kleine Welt) und somit doppelt so groß wie die kleine. Sie eignet sich am besten, wenn viele Spieler in der gleichen Welt Abenteuer erleben wollen.

Schwierigkeit der Welt

Die Schwierigkeit der Welt bestimmt, wie stark die Monster und Bosse sein werden. Manche Gegenstände oder Funktionen stehen außerdem nur in höheren Schwierigkeitsgraden zur Verfügung.

Reise	Nur für Reisecharaktere, bietet Zugriff auf ein Cheat-Menü und Anpassung der Schwierigkeit.
Klassisch	Das Standard-Terraria-Erlebnis.
Experte	Hat stärkere Gegner und Bosse, aber auch wertvollere Belohnungen. Bosse haben außerdem zusätzliche Angriffe und/oder Phasen. Empfohlen nach dem ersten Durchspielen im klassischen Modus.
Meister	Noch gefährlicher als der Expertenmodus, bietet aber hauptsächlich kosmetische Belohnungen und einen zusätzliche Accessoire-Slot. Richtet sich an Terraria-Profis.

Du kannst die Schwierigkeit der Welt mit der Schwierigkeit des Charakters kombinieren, um auch in einfachen Welten zusätzliche Hindernisse zu haben.

SPIELFORTSCHRITT

DER ZYKLUS DES FORTSCHRITTS

Terraria ist zwar ein sog. Sandbox-Spiel, in dem es keine fest vorgeschriebene Abfolge von Aufgaben gibt, aber es existiert dennoch ein recht klares Fortschrittsschema. Der Fortschritt im Spiel verläuft nämlich gewissermaßen in einem „wiederkehrenden Zyklus“:



Neue Gebiete: Du schaltest regelmäßig neue Gebiete frei, in denen du neue Gegner, neue Ressourcen und neue Gegenstände finden kannst. Manchmal erscheinen diese neuen Gebiete buchstäblich erst nach einem bestimmten Meilenstein (z. B. mit Eintritt in den Hardmode), oder sie sind zwar schon vorhanden, aber noch zu gefährlich, um sie zu erkunden, oder noch nicht betretbar. Aber sich der Gefahr zu stellen, ist es wert. Denn schließlich geht es dir um ...

Neue Ausrüstung: In den neuen Gebieten findest du neue Ressourcen, mit denen du deine Ausrüstung verbessern kannst. Hast du das getan, ist es Zeit für ...

Neue Bosse: Jeder Bosskampf und jedes Event stellt eine einzigartige Herausforderung dar. Schaffst du es, die entsprechenden Gegner zu besiegen, wartet auf dich ...

Cooler Loot: Das Besiegen von Bossen und das Abschließen von Events belohnen dich in der Regel mit nützlichen neuen Gegenständen und schalten weitere Möglichkeiten frei, z. B. neue NPCs oder ein erweitertes Verkaufssortiment bei Händlern. Mit diesen neuen Gegenständen kannst du dich jetzt selbstbewusst in die **neuen Gebiete** begeben ...

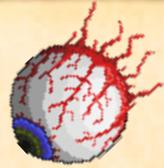
Dieser Zyklus wiederholt sich bis zum Endboss: dem **Mondherrn**. Hast du ihn besiegt, bist du am „Ende des Spiels“ angekommen. Das bedeutet allerdings nicht, dass es nichts mehr zu tun gibt! Mehr dazu am Ende des Kapitels.

DER ZYKLUS DES FORTSCHRITTS



SCHLEIMKÖNIG

AUGE VON CTHULHU



WELTENFRESSER

ODER

GEHIRN VON CTHULHU



BIENENKÖNIGIN

SKELETRON



FLEISCHWAND

SCHLEIMKÖNIGIN



DIE ZWILLINGE

DER ZERSTÖRER

SKELETRON PRIME

PLANTERA

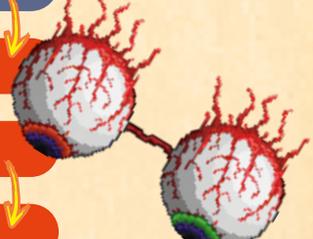
GOLEM

HERZOG FISCHRON

KAISERIN DES LICHTS

IRRER KULTIST

MONDHERR



Die Erzprogression

Standarderz	Alternatives Erz		Fundort	
  Kupfer	  Zinn	3	Oberfläche, Untergrund, Höhle	
  Eisen	  Blei	3	Oberfläche, Untergrund, Höhle	
  Silber	  Wolfram	4	Untergrund, Höhlen, Fliegende Inseln, Oberfläche (selten)	
  Gold	  Platin	4	Untergrund, Höhlen, Fliegende Inseln, Oberfläche (sehr selten)	
  Meteorit	(kann auch mit Wolframspitzhacke abgebaut werden)	3	Meteoritenbiom	
  Dämonit	  Purpuritan	3	Untergrund, Höhlen, Pre-Hardmode-Boss-Drops	
  Obsidian			Entsteht beim Kontakt von Lava mit Wasser	
  Höllenstein		3 3	Unterwelt	
  Kobalt	  Palladium	3	Untergrund, Höhlen	
  Mithril	  Oreichalkos	4	Höhlen	
  Adamantit	  Titan	4	Höhlen (untere Hälfte)	
  Grünalgen		5	Untergrundschungel	
  Luminit		4	Mondherr-Drop	

Gespensterbarren

 =  +  (Ektoplasma)

Pilzmitbarren

 =  +  (Glüh. Pilz)

Geheiliger Barren

 Drop von den mechanischen Bossen

KLASSEN

Die Terraria-Community spricht oft von „Klassen“. Auch im Buch wirst du an vielen Stellen über diesen Begriff stolpern. Doch feste Klassen wie in anderen Rollenspielen gibt es in Terraria nicht wirklich.

Stattdessen ergeben sich die Klassen aus der Art von Waffen und Ausrüstung, die ein Spieler bevorzugt. Nahezu alle ausrüstbaren Gegenstände lassen sich nämlich einer von vier Spezialisierungen zuordnen: **Nahkampf** (Melee), **Fernkampf** (Ranger), **Magier** (Mage) oder **Beschwörer** (Summoner). Diese Klassen bestimmen weitgehend den Spielstil, die Strategie und die Fähigkeiten deines Charakters. Denn zu Beginn kannst du Gegenstände noch nach Belieben mixen und mischen. Je weiter du im Spiel fortschreitest, desto mehr wirst du jedoch feststellen, dass du dich spezialisieren musst, um effektiv zu bleiben.

Nahkampfklasse (Melee)



Die Nahkampfklasse konzentriert sich auf den direkten physischen Kampf mit Schwertern, Jojos, Speeren, Bumerangs und anderen Nahkampfwaffen. Nahkämpfer haben in der Regel den höchsten Verteidigungswert und verursachen enormen Schaden. Im Gegenzug müssen sie sich am nächsten an die Gegner herantrauen und müssen somit auch am meisten einstecken.



Typische Nahkampfwaffen:

- Schwerter ● Jojos ● Flegel
- Speere ● Bumerangs

Spielstil:

- Aggressiver Kampf in der Nähe von Gegnern.
- Hohe Ausdauer und Verteidigung, um Schaden zu absorbieren.
- Einsatz von Waffen mit hoher Schlagkraft, dafür eingeschränkter Reichweite.

AUSRÜSTUNG

WAFFEN

In Terraria sind deine Kampf- und Verteidigungskünste gefragt, sei es beim Bezwingen von Bossen, beim Abwehren feindlicher Monster oder im PvP gegen andere Spieler.

Du kannst aus einem großen Arsenal an verschiedenen Waffen wählen, welche grundsätzlich in vier **Klassen** unterteilt sind:

- Nahkampf
- Fernkampf
- Magie
- Beschwörung

Neben dieser Unterteilung gibt es noch weitere Waffen, die keiner Kampfkategorie angehören und hybrid eingesetzt werden, z. B. explosive Gegenstände oder platzierbare Waffen.

In Terraria gibt es kein Spielerklassen- oder Levelsystem. Du wirst anhand des Schadenstyps der Waffen, der Accessoires und den dafür geeignete Rüstungen indirekt einen Spielstil wählen.

Innerhalb der Waffenarten wird zwischen **Pre-Hardmode (P-HM)** und **Hardmode (HM)** unterschieden, da zahlreiche Items erst im späteren Spielverlauf, ab dem Sieg über die Fleischwand, verfügbar sind. Beachte: Manche Waffentypen gibt es grundsätzlich erst im Hardmode.



Viele der Waffen lassen sich craften, andere wiederum erhältst du als Gegner-Drops, findest sie in Truhen oder erwirbst sie käuflich von Händlern; aber auch durch das Besiegen von Bossen kannst du deine Waffenkammer aufrüsten.

Es gibt keine ultimativ stärkste Waffenklasse, da jede Klasse ihre eigenen Stärken und Schwächen hat. Die Wahl hängt im Wesentlichen von deinen persönlichen Vorlieben ab. Am besten probierst du die verschiedenen Klassen selbst aus und findest heraus, welche dir am meisten zusagt.

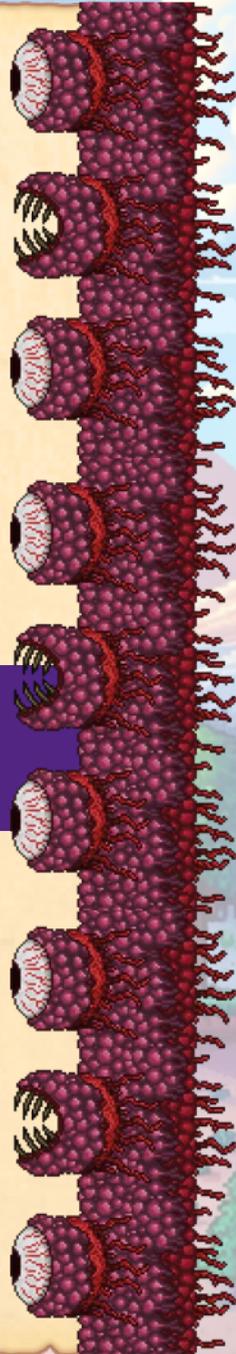
Anfangs kannst du dich bei der Wahl deiner Waffe erstmal an der Schadenshöhe orientieren. Doch das ist nicht der einzig wichtige Attributswert. Viele der Waffen gehen mit bestimmten Fähigkeiten einher, was vor allem im fortschreitendem Spiel deine Entscheidung erheblich beeinflussen sollte. Auch die Art deines Gegners und der Zweck, dem die Waffe dienen soll, spielt eine erhebliche Rolle.

Rüstungen können deine Kampffähigkeiten durch Set-Boni unterstützen – hierbei ist die Wahl deiner Kampfkategorie entscheidend. Spätestens zu Beginn des Hardmodes wird dies besonders wichtig!

Bei Kämpfen ist ein harmonisches Zusammenspiel der verschiedenen Items, wie Waffen, Rüstungen oder Accessoires, essenziell, weshalb der entscheidende Faktor letztendlich (ab Beginn des Hardmodes) die Wahl deines Spielstils in Terraria sein wird.

Spätestens nach Besiegen der **Fleischwand** wirst du dich schließlich auf eine bzw. zwei Klassen konzentrieren, in welcher du dein Spiel bestreiten möchtest.

Dadurch legst du fest, auf welche Waffentypen, Rüstungen und Items du dich konzentrieren solltest. Doch bis dahin, nutze alle Gegenstände, die du in die Hände bekommen kannst. Lege dich erst später auf einen Spielstil fest, wenn du mit deiner Kampfausrüstung besser aufgestellt bist – es eilt (noch) nicht!



Nahkampf

Deine ersten Angriffe wirst du im Nahkampf mit einem Schwert bestreiten. Doch dies sind nicht die einzigen Waffentypen dieser Klasse. Daneben gibt es noch Jojos, Speere, Bumerangs, Flegel und andere, wie beispielsweise Lanzen, welche mit ihren einzigartigen Angriffsmethoden keiner dieser Typen direkt zugeordnet werden können.

Think out of the Box!

Auch Werkzeuge kannst du als Nahkampfwaffen einsetzen. Meist verursachst du jedoch weniger Schaden!



Nahkampfwaffen eignen sich für Kämpfe aus kurzer und mittlerer Distanz, sind tendenziell auf das Verursachen von hohem Schaden ausgelegt und haben den Vorteil, unabhängig von Mana und Munition jederzeit eingesetzt werden zu können. Also auch für den Notfall ideal!

Schwerter

Sie gelten als grundlegendste Nahkampfwaffenklasse in Terraria und werden in zwei Kategorien aufgeteilt: Breit- und Kurzscherter.

Zu Spielstart findest du in deinem Inventar ein **Kupferkurzschwert** (**Eisenkurzschwert** im **Reisemodus**), welches du später als Ressource verwenden kannst, um dir das **Zenith**, die mächtigste Nahkampfwaffe für das Endgame, zu craften. Anfangs solltest du sie jedoch, als schwächste Waffe im Spiel, alsbald ersetzen. Am einfachsten gelingt dir das, indem du ein **Holzschwert** herstellst.



Mit **Breitschwertern** greifst du deine Feinde mit einer Schwungbewegung an, weshalb sie sich besonders gut für fliegende oder springende Gegner eignen. Breitschwerter sind tendenziell stärker als Kurzscherter, obwohl diese dir, aufgrund ihrer höheren Angriffsrate, womöglich im ersten Moment attraktiver erscheinen könnten.

Kurzschwerter werden, ähnlich zu Speeren, verwendet, um Stoßangriffe in Cursorrichtung auszuführen. Diese Technik begrenzt ihre Reichweite, folglich musst du dich deinen Feinden noch mehr nähern.

Alle Kurzscherter sind bereits im Pre-Hardmode spielbar. Die Schadenskraft des **Gladius** (Hoplit-Drop zu 5 %) übertrifft alle erzbasierten

Kurzschwerter. Das **Lineal** ist das einzige mit Auto-Swing, was zudem die Fähigkeit besitzt, dir während des Bauens Messlinien anzuzeigen. Mit **Regenschirmen** gelingt es dir, Stürze abzufedern, weshalb du sie anstatt eines Federsturz-Trankes benutzen kannst.

Jojos

Jojos erinnern in ihrer Angriffsweise an Flegel. Wirfst du ein Jojo im Kampf aus, bewegt es sich in Richtung deines Cursors und verbleibt bis zu einer bestimmten maximalen Flugzeit in der Luft. Triffst du einen Gegner mit deinem Jojo, prallt es an ihm ab und die Flugzeit reduziert sich dadurch um 0,3 Sekunden.



Terraria-Jojos können auch im „Real Life“ erworben werden – darunter auch das legendäre Terrarian!

Besonders an dieser Art von Nahkampfwaffe ist, dass du sie mit deiner Maus frei steuern kannst. Das gibt dir die Möglichkeit, Jojos um Hindernisse herum zu manövrieren zu können. Beachte jedoch: Sobald dich mindestens ein fester Block von deinem Jojo trennt, es sich also nicht in Sichtweite befindet, verursachst du dadurch 25 % weniger Schaden und deine Flugzeit reduziert sich um eine volle Sekunde, wenn du einen Treffer landest.

Jojos kannst du durch Klappen bewegen oder du machst es nach dem Motto: Türe auf, Jojo raus, Türe zu – so bleibst du geschützt.

Für deine ersten Versuche kannst du dir ein **Holzjojo** craften, welches du später für die Herstellung des **Chik** wiederverwenden kannst. Der Reisende Händler hält gute Jojos für dich bereit, z. B. Code 1 und 2.

Rüste dich mit **Zubehör** aus:

- **Schnur** (Reichweite)
- **Gegengewicht** (zweites Schadensprojektil)
- **Jojo-Handschuh** (Kapazität für zwei Jojos)



Die **Jojo-Tasche** vereint die Effekte der drei Accessoires.

Einige Jojos kannst du als Gegnerdrops in verschiedenen Biomen erhalten, dabei ist der Monstertyp nicht relevant, es zählt lediglich der

Ort, an dem sie besiegt wurden. Durch Gegnerbeschwörungen kannst du die Wahrscheinlichkeit auf ein gutes Level erhöhen (z. B. Beschwörung des Schleimkönigs in der Unterwelt für das Jojo **Höllengeist**).

Speere

Speere eignen sich besonders gut, um gegen größere Feinde vorzugehen. Die Angriffe werden ähnlich wie mit Kurzschwertern durchgeführt, aber mit der Möglichkeit, die Angriffsrichtung zu steuern. Die langsamere Geschwindigkeit von Speeren erlaubt es dir, Gegner öfter zu treffen und an mehreren gleichzeitig Schaden zu verursachen.

Treffer bringen mehr Schaden, wenn du dabei in Bewegung bist!

Im Vergleich zu Schwertern im Allgemeinen hast du oft eine viel größere Reichweite, welche sich bei solchen Speeren, die Schockwellen erzeugen können, nochmals erhöht. Der Einsatz von **Wilden Klauen** berechtigt dich zudem zu automatischen Schwingen deines Speeres.

Einen **Speer** kannst du gut zu Spielbeginn einsetzen, da er mehr Schaden verursacht als das Holzsword und du den Rückstoß nutzen kannst, um Feinde wie Dämonenaugen abzuwehren. Die **Finstere Lanze** spendet dir zusätzlich Licht und der **Dreizack** lässt dich schneller durch Wasser oder Lava bewegen.



Im Kampf gegen durch den Boden grabende oder durch Wände schwebende Monster (wie Monstergeister oder Weltenfresser), kannst du sie mit Speeren durch Blöcke hindurch angreifen. Deine Nahkampfgeschwindigkeit bestimmt, wie viele Blöcke du durchschlagen kannst, während auch Projektile durchgeschossen werden können.



*Der **Sturmspeer** ist, als eine der ersten Projektil-Nahkampfwaffen, nützlich gegen das **Auge von Cthulhu** oder dem **Schleimkönig**, da du allgemein mehr Abstand zu deinen Gegnern halten kannst.*



Alle Speere des Pre-Hardmodes findest du entweder in Kisten, können geangelt werden oder du erhältst sie durch einen Drop – erst im Hardmode lassen sich Speere auch craften.

Wusstest du, dass sich mit Speeren „Ritterturniere“ mit deinen Mitspielern veranstalten lassen? Dir und deinem Reittier viel Spaß dabei!

Bumerangs

Wie im Reallife werden Bumerangs geworfen und kehren nach einer gewissen Zeit zu dir zurück, dabei warten sie mit einer unendlichen Durchschlagskraft auf und sind in der Lage Blöcke zu durchdringen.

Auch wenn du bei Bumerangs intuitiv an Fernkampfaffen denken magst, so sind sie in Terraria als Nahkampfaffen deklariert, da sie physisch geworfen werden und keine Munition benötigen.

Bumerangs profitieren von dem Einsatz von **Accessoires**, wie dem **Magmastein** oder **Fläschchen**, und passenden **Rüstungen**. Eine Erhöhung der Nahkampfgeschwindigkeit beeinflusst sowohl Reichweite als auch Fluggeschwindigkeit.

Crafte aus einem gefundenen **Holzbumerang** einen **Verzauberten Bumerang**, den du später zu einen **Flammarang** oder **Trimerang** aufrüsten kannst. Alternativ verkaufst du ihn zu einem guten Preis.

Auch dieser Waffentyp bietet spezielle Fähigkeiten, wie z. B. das Verschießen von Projektilen (z. B. **Bananarang**), schnelles, mehrfaches Auswerfen (**Bananarang**, **Lichtscheibe**) oder das Aussenden von Licht (z. B. **Eisbumerang**). **Paladins Hammer** mag nicht direkt nach einem Bumerang klingen, ist aber der mit dem höchsten Grundscha-den.

Flegel

Flegel, also an einer Kette befestigte Gegenstände, gibt es in Terraria in zwei unterschiedlichen Formen, die sich in ihrer Angriffstechnik unterscheiden und somit unterschiedliche Eigenschaften mitbringen. Sie bestechen vor allem mit ihrer großen Reichweite und den vielseitigen Einsatzmöglichkeiten.

Entdecke die fast grenzenlosen Möglichkeiten von Terraria! Länder erkunden, Feinde und Bossgegner bekämpfen, eine Stadt errichten, NPCs anwerben, Ausrüstung craften, tiefe Minenanlagen buddeln und die Unterwelt nach Schätzen erkunden: Tauche ein in die faszinierende Welt eines Spiels, das Kreativität, Abenteuer und Überlebenskunst vereint. Dieser umfassende Guide begleitet dich Schritt für Schritt durch alle Aspekte von Terraria

von der ersten Nacht bis hin zu den epischen Bosskämpfen. Lerne, wie du effizient Ressourcen sammelst, mächtige Ausrüstung herstellst und deine eigene Festung errichst. Entdecke die Geheimnisse der

Lust gleich weiterzulesen?
Das komplette Buch auf bildner-verlag.de

Hier klicken!



Hier findest du alle Infos zu

- Überblick über die Spielmechanik
- Die Welt und ihre Biome
- NPCs und wie du sie glücklich machst
- Liste aller Händler und ihrer Artikel
- Crafting-Tipps und -Tricks
- Übersicht der Bosse
- Liste aller Rüstungen
- Die optimale Basis bauen
- Empfohlene Ausrüstung

