

NecroDraft Arena

Spielanleitung

Maxim

20. Juli 2025

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Spielstart	3
2.1	Erste Schritte	3
3	Steuerung	3
3.1	Maussteuerung	3
3.2	UI Navigation	3
4	Kernmechaniken	3
4.1	Partsystem	3
4.2	Special Abilities	4
4.3	Partmanagement	4
5	Progression	4
5.1	Wellensystem	4
5.2	Minionunlocks	4
6	Strategische Tipps	4
6.1	Für Anfänger	4
6.2	Fortgeschrittene Taktiken	4
7	Häufige Fehler	5

1 Einleitung

Willkommen bei NecroDraft Arena! Als Nekromant erschaffst du mächtige Untoten-Armeen durch das strategische Kombinieren von Körperteilen. Jeder Teil verleiht deinen Minions einzigartige Fähigkeiten, die durch zusammenfügend immer stärker werden. In automatisierten Kämpfen bewähren sich die strategischen Entscheidungen der Aufbau-phasen.

2 Spielstart

2.1 Erste Schritte

1. **Klassen-Auswahl:** Wähle deine Nekromantenklasse für verschiedene Spezialisierungen (momentan nur Bone Weaver verfügbar)
2. **Erstes Minion:** Du startest mit einem Basisminion und einigen Startteilen
3. **Assembly Phase:** Übersicht deines Minions, deines Inventars und der verfügbaren Parts
4. **Combat Phase:** Positioniere dein Minion an einer der 6 Positionen in der Arena und beobachte den automatisierten Kampf

3 Steuerung

3.1 Maussteuerung

- **Drag & Drop:** Parts aus dem Inventar auf Minionslots ziehen
- **Hover:** Tooltips für detaillierte Partinformationen
- **Buttons:** Navigation zwischen Minions und Modi (bspw. zusammenfügen der Parts oder ausrüsten der Parts an einem Minion)

3.2 UI Navigation

- **Pfeiltasten:** (wenn vorhanden) Zwischen Minions wechseln
- **Inventar:** Verfügbare Parts am rechten Teil des Bildschirms.
- **Part-Slots:** Head, Torso, Arms, Legs für jeden Minion

4 Kernmechaniken

4.1 Partsystem

- **4 Slot Typen:** Jeder Part passt nur in seinen spezifischen Slot
- **Seltenheiten:** Common (grau), Uncommon (grün), Rare (blau), Epic (violett)
- **Themes:** Bone (aggressiv), Flesh (defensiv), Spirit (vielseitig)

4.2 Special Abilities

- **Kategorien:** Guardian, Assault, Marksman, Support, Trickster
- **Aktivierung:** Parts haben individuelle Fähigkeiten basierend auf ihrem Budget
- **Beispiele:** Taunt (zwingt Gegner zum Angriff), Range Attack (Fernkampf), Healing (heilt Verbündete)

4.3 Partmanagement

- **Merging:** 3 identische Parts → 1 höhere Seltenheit
- **Löschen:** Unerwünschte Parts entfernen für Platz
- **Strategische Planung:** Potentiell Special Abilities über Rohstats priorisieren

5 Progression

5.1 Wellensystem

- **Welle 1-7:** Akt I - Grundlagen lernen (max. 3 Minions)
- **Welle 8-14:** Akt II - Erweiterte Strategien (max. 4 Minions)
- **Welle 15-20:** Akt III - Endgame Content (max. 5 Minions)

5.2 Minionunlocks

- Welle 5: 2. Minionslot
- Welle 9: 3. Minionslot
- Welle 13: 4. Minionslot
- Welle 17: 5. Minionslot

6 Strategische Tipps

6.1 Für Anfänger

- **Abilities nutzen:** Parts mit Special Abilities sind oft stärker als reine Statparts
- **Themefokus:** Spezialisiere Minions auf ein Theme für bessere Fähigkeitensynergien
- **Slotplanung:** Behalte Parts für strategische Builds und Merging Möglichkeiten

6.2 Fortgeschrittene Taktiken

- **Partbudgeting:** Rare und Epic Parts strategisch verteilen
- **Komposition der Armee:** Guardian, Assault, Support Rollen ausbalancieren
- **Mergetiming:** Parts upgraden vs. Fähigkeitendiversität abwägen

7 Häufige Fehler

- **Fähigkeiten ignorieren:** Einzelne hohe Stats ohne spezielle Fähigkeiten sind oft schwächer
- **Ungenutzte Parts:** Inventar nicht voll ausnutzen
- **Mischen der Themes:** Verschiedene Themes pro Minion verwässern Synergien
- **Zu frühes Mergen:** Parts mergen bevor strategische Builds etabliert sind