



## **Kampf für Anfänger: Vorbereitung auf den Kampf**

Zielen, Klicken: Check. Aber der Rest?

Dieses Dokument sollte einen kleinen Einstieg geben in alles, was mit dem Kampf in The Chronicles of Spellborn zu tun hat. Bitte denkt daran, dass dies nur ein Beispiel ist, wie man sein Fertigungsdeck organisieren kann. Jeder Spieler sollte sein Deck nach seinen Vorstellungen erstellen.

### **Organisation des Fertigungsdecks**

Es gibt eine fast unbegrenzte Zahl an Möglichkeiten, sein Fertigungsdeck zusammenzustellen. Dabei gibt es keine 'beste' Zusammenstellung, es gibt allerdings eine schlechteste. Das besprechen wir später im Abschnitt über Combos.

Die Zusammenstellung des Decks ist nicht in einer Minute erledigt, besonders auf den höheren Stufen. Es ist die besondere Herausforderung von The Chronicles of Spellborn, eine Belegung zu finden, die für den eigenen Kampfstil am besten funktioniert. Ich werde versuchen, ein paar Grundstrategien beim Deckbau zu erklären. Für diese Strategien werde ich davon ausgehen, dass alle Reihen und Felder verfügbar sind (6 Reihen, 5 Felder pro Reihe).

### **Zusammenstellung nach Typ**

Ich denke, dass dies die meist verwendete Zusammenstellung für den Anfang sein wird, denn sie ist leicht zu begreifen und erfordert keine spezielle Kenntnis jeder einzelnen Fertigkeit. Das Deck wird einfach nur in Spalten gesehen, so dass man in jeder Reihe das gleiche von jedem Feld erwarten kann. Im Beispiel unten weiß der Spieler jederzeit, dass er von Feld 1 und 2 zu Feld 4 wechseln kann, wenn er Fernkampfangriffe benötigt.

Eine mögliche Aufstellung könnte sein:

- Erste Spalte: Nahkampf
- Zweite Spalte: Nahkampf mit speziellen Buffs/Debuffs
- Dritte Spalte: Magische Angriffe
- Vierte Spalte: Fernkampfangriffe
- Fünfte Spalte: Heilung/Panikknopf

## **Zusammenstellung nach Abfolgen**

Diese Zusammenstellung erfordert mehr Wissen über die einzelnen Fertigkeiten und etwas mehr Verständnis der Kombinationen. Ein Spieler könnte eine Spalte für eine bestimmte Angriffsfolge einrichten, die nicht zwangsläufig eine vorgegebene Combo sein muss. Zum Beispiel könnte die erste Spalte einen Nahkampfbuff enthalten, gefolgt von ein paar Nahkampfangriffen und nahkampfbezogenen Heilfähigkeiten. So muss der Spieler sich für ein komplettes Nahkampfpaket dann nur an eine Spalte halten.

Natürlich sind zahllose Variationen einer solchen Aufstellung denkbar, sortiert je nach Schadenstyp oder Höhe des Schadens. Die Belegung ist komplett den strategischen Vorlieben und Anforderungen des Spielers überlassen.

## **Mit Combos arbeiten**

Spieler können ihr Fertigungsdeck auch mit besonders effektiven Comboserien belegen. Allerdings können Combo-Eröffnungen eine Fertigungszusammenstellung total vermasseln. Das liegt daran, dass man während einer laufenden Comboserie keine weiteren Eröffnungen spielen kann. Wenn eine einzige Reihe also nur aus Comboeröffnungen besteht, wird die Ausführung von Fertigkeiten innerhalb einer aktiven Combo komplett blockiert,, weil dann keine der Fertigkeiten aus der Reihe ausgeführt werden kann.

Demnach ist es eine gute Idee, Combo-Abschlüsse diagonal durch das ganze Deck zu legen. So hat man dann in jeder Situation einen Abschluss zur Verfügung. Diese taktisch clevere Anordnung nennen wir die "Hesselsche Diagonale".

## **Zahlen und Faktoren**

### **Zustände**

Zustände sind drei Faktoren, die es den Spielern erlauben, ihrer Taktik eine weitere Dimension hinzuzufügen. Die richtige Manipulation der eigenen Zustände und denen des Ziels kann den Kampf positiv beeinflussen. Die drei Zustände sind Kondition, Moral und Konzentration und sie haben einen Einfluss auf Bewegungsgeschwindigkeit, Schaden und Widerstände.

Die Zustände beginnen standardmäßig bei 0 und können erhöht oder gesenkt werden, was einen Bonus oder Malus für den jeweiligen Wert gibt.

### **Affinitäten**

Die Magieaffinitäten bestimmen die Schadenverringerung für die drei verschiedenen Magietypen Runen, Seelen und Geister. Jede dieser Affinitäten wird erhöht durch ihr zugehöriges Attribut, bei Runenmagie ist dies Körper, bei Seelenmagie Fokus und bei Geistermagie Geist.

## Widerstände

Widerstände sind der zweite Teil der Schadensverringerung, die Spieler in The Chronicles of Spellborn haben. Sie verringern den Schaden von bestimmten Angriffstypen. Diese Angriffstypen sind Nahkampf, Fernkampf und Magie. Die Widerstände sind standardmäßig auf 0. Spieler erhalten etwa 2 Prozent Widerstand jeder Sorte, indem sie ihre Waffe ziehen und damit kampfbereit sind. Widerstand wird außerdem von Siegeln, Fertigkeiten, Verbrauchsgegenständen und dem Konzentrationszustand beeinflusst, wie oben erwähnt.

## Grundwerte der Fertigkeiten



*Hier ist ein Screenshot von einem Teil des Fertigungsbuchs zu sehen. Es enthält Informationen über die Fertigkeit 'Klingentanz'.*

### Grundattribut (1 im Screenshot)

In diesem Fall ist das Grundattribut Fokus (der Text wird beim Anwählen mit der Maus angezeigt), Das bedeutet, dass die entsprechende Fertigkeit von dem hohen Fokusattribut profitiert. Je höher der Wert, desto mehr Schaden verursacht die Fertigkeit. Das ist der einzige Effekt des Grundattributs auf eine Fertigkeit.

### Angriffstyp (2 im Screenshot)

Der Angriffstyp gibt an, was man für eine Waffe für den Angriff benötigt, Nahkampf, Fernkampf oder Magie. Im Fall von Magie benötigt man keine Waffe. können Spieler keine Nahkampfangriffe ausführen, geblendet“ von gegnerischen Angriffen, keine Fernkampfangriffe und „ keine Magieangriffe. Der oben angezeigte Angriff ist ein Nahkampfangriff, das bedeutet auch, dass der Schaden durch den Nahkampf Widerstand verringert wird.

### Magietyp (3 im Screenshot)

Der Magietyp ist der Schadenstyp der Fertigkeit. Dieser kann entweder Runenmagie, Geistermagie, Seelenmagie oder kein Magietyp sein. Der Magietyp, den der Screenshot zeigt, ist Runenmagie. Das bedeutet, dass der Schaden, den diese Fertigkeit verursacht, als Runenschaden gilt. Das bedeutet auch, dass er durch die Runenaffinität und durch den Nahkampf Widerstand des Gegners verringert wird.

### Abklingzeit (4 im Screenshot)

Das ist die Abklingzeit („Cooldown“ in Sekunden), bevor man die Fertigkeit erneut einsetzen kann.

### **Wahl der Attributspunkte**

Die Entscheidung darüber, welche Attributspunkte Spieler bei ihrem Aufstieg um eine Stufe aufwerten, ist ihnen weitgehend frei überlassen. Viele verschiedene Strategien sind denkbar. Die einfachste ist, das Attribut zu wählen, das auf die meisten Angriffen zutrifft, die man benutzt. Öffnet einfach euer Fertigkeitsbuch und seht nach, welches Grundattribut der größte Teil eurer Fertigkeiten besitzt.

Wenn ihr den Screenshot hier unten anseht, dann wird klar, dass Fokus im Moment das Hauptattribut dieser Klasse ist, Körper das zweitwichtigste.



So weit zum Kampf für Anfänger!

Bis zum nächsten Mal!