

Skillguide: Brachialer Nahkämpfer

SCHLAG, SCHLAG, FERTIG

Morkon-Schüler wissen: Echten Schmerz bringt nur der hautnahe Kontakt mit der Waffe. Und echter Schmerz ist es doch, was Morkons wollen! Aber auch als Nicht-Morkon werdet ihr mit unserem Nahkampf-Guide ein Volles-Pfund-aufs-Maul-Held. Von Mario Donick

Elex 2 fährt ein stolzes Arsenal von 120 Nahkampfaffen in diversen Formen auf: Schwerer, Äxte, Hämmer, Streitkolben und Klobürsten. Darunter auch schwere Zweihänder. Und alle helfen Jax, sich seiner diversen Feinde zu erwehren. Falls die mal zu heftig zurückschlagen, kann er auch auf zehn verschiedene Schilde zurückgreifen. Fast alle dieser Waffen können wir in zwei Stufen verbessern, außerdem gibt es natürlich legendäre Items, die besondere Eigenschaften besitzen.

Wesentliche Attribute für den Nahkampf sind **Stärke**, **Geschicklichkeit** (Einhandwaffen mit und ohne Schild) und **Konstitution** (für Zweihandwaffen, logischerweise ohne

Schild). Es empfiehlt sich, diese Werte frühzeitig zu steigern, damit ihr gefundene Waffen auch schnell nutzen könnt.

Konstitution (bis zu 50 Punkte) ist übrigens auch wichtig, falls ihr die Nahkampf-affinen Rituale der Morkons lernen wollt; dann braucht ihr zusätzlich noch **Gerissenheit** (in unserem Beispiel-Build bis zu 30 Punkte).

Eure Geschicklichkeit sollte mindestens bei 15 liegen, auch wenn ihr später nur schwereres Gerät einsetzen wollt, damit ihr den Skill Nahkampfspezialist lernen könnt, der die Anforderungen an Nahkampfaffen senkt (siehe unsere Tabelle rechts).

Ob ihr eher der agile Einhandkämpfer mit Schild und Schwert seid, oder mit schwerfälligen, viel Ausdauer verschlingenden Häm-

mern und Streitkolben agiert, bleibt euch überlassen. Ich empfehle aber, dass ihr euch nach einer kurzen Findungsphase auf eine Variante festlegt – das Spiel hat genug Wiederspielwert, um in weiteren Durchgängen Alternativen auszuprobieren.

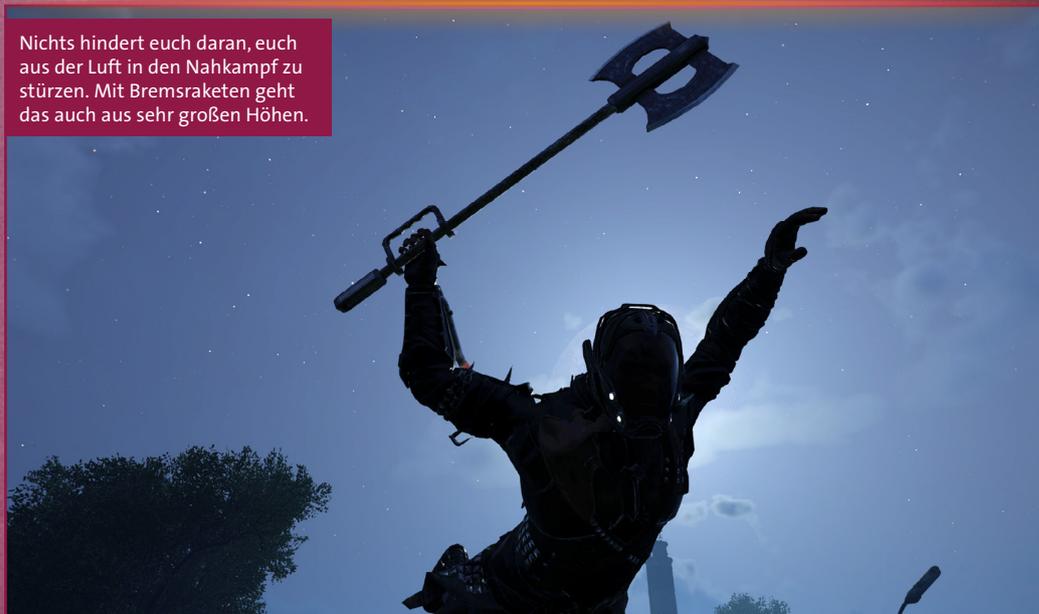
Übrigens lege ich in diesem Guide nicht viel Wert auf Resistenzen. Oft reichen auch die zahlreich vorhandenen Nahrungsmittel, sich besonderer Zustände zu erwehren. Und was ein echter Morkon ist ...

Optional könnt ihr auch als Nahkämpfer wenigstens 25 Punkte in **Intelligenz** stecken, um das Jetpack ausbauen zu können. Denn damit könnt ihr fliegende Gegner schwe-



Schwere Zweihänder sind nicht nur langsam, sondern gehen schnell auf die Ausdauer. Aber es gibt genug Möglichkeiten, sie zu trainieren.

Nichts hindert euch daran, euch aus der Luft in den Nahkampf zu stürzen. Mit Bremsraketen geht das auch aus sehr großen Höhen.



Heiße Waffe im Schneegestöber: Da wird Jax gleich warm ums Herz.

DIE NAHKAMPFWAFFENTYPEN

| WAFFE | PRO | CONTRA | MAX. ANFORDERUNG | PASST THEMATISCH ZU |
|--------------------------------|------------------|----------------------------|--------------------------------|------------------------------------|
| Schwerter | schnell | – | Stärke 74, Geschicklichkeit 57 | Berserker, Albs, Kleriker, Outlaws |
| Einhandäxte | schnell | – | Stärke 72, Konstitution 56 | Berserker, Morkons, Outlaws |
| Zweihandhämmer und -äxte | mächtig gewaltig | langsam; verhindert Schild | Stärke 90, Konstitution 36 | Morkons |
| Streitkolben und Einhandhämmer | effektiv | langsam | Stärke 84, Konstitution 45 | Albs, Kleriker, Morkons |

bend im Nahkampf bekämpfen. Wie praktisch das wäre, zeigen euch schon zu Spielbeginn die lästigen Glutfliegen, auch wenn die keine Gefahr mehr sind, wenn euer Jetpack so weit ist.

Zum Luft-Nahkampf aktiviert das Jetpack und steigt auf die Höhe des Gegners. Wechselt dann auf die Schwebentaste und haltet diese gedrückt, während ihr ganz normal draufhaut. Weicht Angriffen elegant zur Seite aus.

Mehr zum Ausbau des Jetpacks erfahrt ihr in unserem gesonderten Guide. Aber: Ganz so wichtig wie für Fernkämpfer und Magier ist das Jetpack für Hau-drauf-Jax nicht, sondern eher unter Nützliches zu verbuchen.



Dank Kartoffelsalat konnte uns das Gift dieses Gesellen nichts anhaben.



Bei Tialg lernen wir Nahkampf- und Überlebensfähigkeiten.



Für den Anfang reichen auch Bratpfannen.

Lernen, um zu kämpfen

Zu Beginn der wichtigste Skill ist logischerweise **Nahkampfwaffen** (benötigt 15 Stärke und 10 Geschicklichkeit). Der Skill erhöht in bis zu fünf Stufen euren Nahkampfschaden: Stufe 1 erhöht den Schaden um 10, Stufe 2 um 20, und so weiter. Der Skill ist auch Voraussetzung für die Spezialisierung **Nahkampfspezialist** (benötigt 25 Stärke und 15

Geschicklichkeit). Der senkt die Anforderungen für das Anlegen von Nahkampfwaffen um zehn Prozent. Die beschädigte Klobürste etwa setzt 74 Stärke voraus – als Spezialist für die »Reinigung eurer Feinde« (wie es das Spiel liebevoll beschreibt) nutzt ihr dieses wunderschöne Utensil für nur 67 Stärke. Unter den Überlebensfähigkeiten sind **Ausdauer** und gegebenenfalls **Ausdauer-**

DIE BESTE FRAKTION FÜR NAHKÄMPFER

Rein von den Skills her sind die Morkons die ideale Fraktion für Nahkämpfer, da sie mit erlittenem Schmerz besser kämpfen. Um Zugriff auf diese Skills zu erlangen, müsst ihr zumindest den Beginn der Morkon-Questreihe absolvieren (»Die Werte der Morkons«, siehe unsere Komplettlösung), um Zugriff auf Morkon-Lehrer zu haben. Die findet ihr in der Morkon-Grotte, die sich im Osten der Karte unter der zerstörten Stadt Tomsontown befindet (Eingang bei Poster-Koordinaten S8/S9).

Denkt dran, dass ihr Konstitution und Gerissenheit braucht, um die Morkon-Skills zu lernen – je nach Skill sind jeweils zwischen 30 und 50 Punkte nötig.

- Den **Ritus der Schlacht** solltet ihr auf jeden Fall mitnehmen, denn der Skill kostet nichts und verursacht mehr Schaden durch Nahkampf. Wichtiger aber: Der Ritus ist nötig für die weiterführenden Morkon-Riten des Schmerzes, des Kampfes und der Ausdauer.
- **Raserei** macht 150 Sekunden lang »deutlich mehr« (wie das Spiel äußerst präzise formuliert) Nahkampfschaden, kostet euch aber 30 Blut (also Gesundheit). Voraussetzung sind 50 Konstitution und 30 Gerissenheit.
- **Schmerz ignorieren** ist sozusagen das defensive Gegenstück – für 10 Blut wird 150 Sekunden lang der erlittene Schaden halbiert. Voraussetzung für diese Morkon-Fähigkeit sind 30 Konstitution und 30 Gerissenheit.
- Die **Riten des Schmerzes** (45 Konstitution und 30 Gerissenheit) selbst bringen nicht direkt etwas, sind aber ein Zwischenschritt unter anderem zum Ritus des Kampfes und zum Ritus der Ausdauer. Die beiden sind am deutlichsten mit Nahkampf an sich verbunden. Der **Ritus des Kampfes** ermöglicht euch nämlich schnellere Schläge, und der **Ritus der Ausdauer** hilft euch dabei, selbige während des Kampfes nicht so schnell zu verlieren. Beide Riten setzen jeweils 30 Konstitution und 30 Gerissenheit voraus.

KAMPF: 17 LERNPUNKTE

| FÄHIGKEIT | ELEXIT | STUFEN | LP | ATTRIBUT 1 | ATTRIBUT 2 | EFFEKT |
|-----------------------------|---------------------------------|---------------|----|-----------------|---------------------|---|
| FRAKTIONSUNABHÄNGIG (10 LP) | | | | | | |
| Nahkampfwaffen | 500/1.000/2.000/ 4.000/8.000 | 1/2/3/ 4/5 | 5 | Stärke 15 | Geschicklichkeit 10 | Erhöht den Schaden um 10/20/30/40/50 Punkte. |
| Nahkampfspezialist | 500 | 1 | 1 | Stärke 25 | Geschicklichkeit 15 | Anforderungen für Nahkampfwaffen -10% |
| Ausdauer | 500 | 1/2/3 | 3 | Konstitution 30 | – | Erhöht die Ausdauer um 20/40/60 Punkte. |
| Hinterhältiger Angriff | 500 | 1 | 1 | Stärke 25 | Geschicklichkeit 15 | Schaden x2 |
| MORKON-SKILLS (7 LP) | | | | | | |
| Raserei | 500 | 1 | 1 | Konstitution 50 | Gerissenheit 30 | Für 150 Sekunden mehr Nahkampfschaden |
| Schmerz ignorieren | 500 | 1 | 1 | Konstitution 30 | Gerissenheit 30 | Der Schaden wird für 150 Sekunden halbiert. |
| Ritus der Schlacht | 0 | 1 | 0 | – | – | Nahkampfangriffe verursachen mehr Schaden; nötig für Ritus des Schmerzes. |
| Ritus des Schmerzes | 0 | 1/2/3 | 3 | Konstitution 45 | Gerissenheit 30 | Erlaubt 1/2/3 Riten des Schmerzes zu nutzen; hier nötig für Ritus des Kampfes und der Ausdauer. |
| Ritus des Kampfes | 500 | 1 | 1 | Konstitution 30 | Gerissenheit 30 | Unsere Schläge sind schneller. |
| Ritus der Ausdauer | 500 | 1 | 1 | Konstitution 30 | Gerissenheit 30 | Das erhöht nochmals unsere Ausdauer. |

ALLE FÄHIGKEITEN IM ÜBERBLICK

NÜTZLICHES: 6 LERNPUNKTE

| FÄHIGKEIT | ELEXIT | STUFEN | LP | ATTRIBUT 1 | ATTRIBUT 2 | EFFEKT |
|-----------------------|-----------|--------|----|----------------|---------------------|---|
| Jetpack-Manöverdüsen* | 500 | 1 | 1 | Intelligenz 25 | – | Ermöglicht Seitwärtsbewegungen mit dem Jetpack – ideal für Ausweichmanöver. |
| Jetpack-Schweben | 500 | 1 | 1 | Intelligenz 25 | – | Ihr könnt mit dem Jetpack auf der Stelle schweben und kämpfen. |
| Jetpack-Zusatztank | 500 | 1 | 1 | Intelligenz 25 | – | Ihr könnt die Treibstoffkapazität durch Zusatztanks erhöhen. |
| Sockel einsetzen | 250 | 1 | 1 | Intelligenz 25 | Geschicklichkeit 15 | Ihr könnt Sockelsteine in Waffen einsetzen. |
| Waffenschmied | 500/1.000 | 1/2 | 2 | Stärke 10/40 | Konstitution 10/30 | Ihr könnt einfache Waffen selbst herstellen. |

* auch wenn das Schweben per Jetpack manchmal hilfreich ist, sind die Jetpack-Skills für den Nahkämpfer eher unter Nützlichem zu verbuchen und anders als bei Fernkämpfer oder Magier kein essenzielle Kampffähigkeit.

regeneration nützlich, wenn ihr Waffen nutzt, bei denen euch schnell die Puste ausgeht.

Mit **Waffenschmied** (zu Beginn Stärke und Konstitution 10) könnt ihr die einfachen Startwaffen verbessern, sodass ihr zumindest die weniger starken Gegner rund ums Bersekerfort und Tomsontown (aber Vorsicht, da sind starke und schwache Gegner oft gemischt) gut besiegen könnt. Einen Lehrer für Schmiedekunst findet ihr schon frühzeitig am Weltenherz.

Wenn ihr euch mal wie Sam Fisher fühlen wollt, investiert auch gerne den einen Punkt in **Hinterhältiger Angriff**. Die Voraussetzungen sind niedrig (25 Stärke, 15 Geschicklichkeit), und damit könnt ihr ahnungslose Gegner von hinten angreifen, was wie in vielen Spielen mehr Schaden verursacht.

In der Defensive

Ausweichen und Blocken beziehungsweise Paraden gehören zu den Standardfähigkeiten

von Jax. Gewöhnt euch an, sie zu nutzen, um gegnerischen Angriffen auszuweichen oder feindliche Schläge abzuwehren. Als Einhandkämpfer könnt ihr zusätzlich einen Schild verwenden. Der funktioniert aber nur am Boden; in der Luft bleibt er auf dem Rücken festgeschnallt.

Falls ihr euch gerne flügel (= fliegend prügelt), denkt an die Möglichkeit zum Ausweichen zur Seite, die ihr mit den Jetpack-Manöverdüsen erhalten könnt. ★



Auf dem Boden sind die Schilde sehr nützlich ...



... aber in der Luft bleiben sie auf dem Rücken.