

Tom Clancy's The Division

SO SPIELT DIE REDAKTION



Tobias Veltin

Der Sanitärer

Skills/Mods: Erste Hilfe (Überdosis), Hilfsposten (Munitionslager), Erholungs-Link

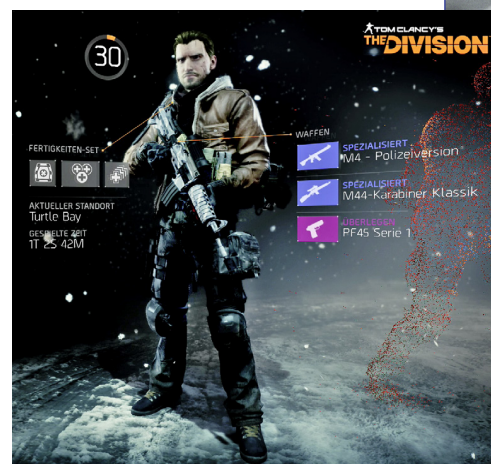
Nötige Basis-Upgrades: Klinik, Virenlabor, Katastrophenhilfe, Intensivstation, Gefahrengut-Lager, Dekontaminierungseinheit, Apotheke, Hundestaffel

Talente: Triage, Kampfkumpel, Technische Hilfe, Eine ist keine

Wichtige Stats: Ausdauer, Elektronik

Als Vollzeit-Medic konzentriere ich mich allein auf Heil-Skills, um meine Kollegen im Gefecht so effizient wie möglich aufzupäppeln. Am wichtigsten ist dabei der Hilfsposten, der alle Kameraden im Umkreis von acht Metern kontinuierlich heilt. Die Munitionslager-Mod sorgt derweil dafür, dass uns selbst in Bosskämpfen nie die Patronen ausgehen. Im Gefecht werfe ich das Arztköffchen möglichst mittig, sodass jeder Spieler von den Boni profitiert. Sollte es trotz des Hilfspostens brenzlig werden, kommt der Erste-Hilfe-Skill zum Einsatz: Mit der Überdosis-Heilspritze pumpe ich meinen Kollegen selbst aus der Distanz massig Lebenspunkte in die Venen. Und wenn alle Stricke reißen, zünde ich meinen Erholungs-Link (Signature-Skill). Dadurch werden alle Verbündeten sofort wiederbelebt und auf volle Gesundheit geheilt.

Ein wahrer Segen ist das Talent Triage, das meine Cooldowns um 15 Prozent verkürzt, wenn ich einen Kollegen heile – ein Muss für jeden Sanitärer! »Eine ist keine« ergänzt sich hingegen perfekt mit meinem Präzisionsgewehr. Der Perk gibt mir meine Kugel bei Kopftreffern nämlich mit 50 Prozent Wahrscheinlichkeit wieder zurück ins Magazin. Bei den Attributen gehe ich voll auf Elektronik, damit meine Heil-Skills so stark wie möglich sind, sowie auf Ausdauer. Ich nütze schließlich niemandem etwas, wenn ich zu schnell ins Gras beiße.



Markus Schwerdtel

Der Tank

Skills/Mods: Geschütz (Flammenwerfer), Ballistischer Schild (Angriffsschild), Überlebens-Link

Nötige Basis-Upgrades: Lagezentrum, Kaserne, Dark-Zone-Einsätze, Steuer-raum, Zentralheizung, Verbesserung, Aufladezentrum, Beratung

Talente: Taktischer Vorteil, Lauffeuer, Technische Hilfe, Rettungsmedizin

Wichtige Stats: Schusswaffen, Ausdauer

Wenn sich jemand auf Nasenspitzenentfernung an die Gegner herantraut, dann ich als Tank. Dazu husche ich entweder von Deckung zu Deckung und profitiere dabei von einem Schadensbonus von 2 Prozent je zurückgelegtem Meter – dem Lauf-feuer-Perk sei Dank. Alternativ hole ich den ballistischen Schild aus dem Rucksack, der sämtlichen Schaden schluckt. Während ich hinter dem Schild hocke, kann ich zwar nur mit meiner Pistole feuern, doch nachdem ich weit genug vorgerückt bin, wechsle ich ohnehin zur Schrot-flinte und puste alles und jeden über den Haufen. Damit ich nicht zu schnell den Löffel abgebe, aktiviere ich den Überlebens-Link (80 Prozent Schadensreduktion durch Feindfeuer).

Sollten Tobis Heilungsmaßnahmen nicht ausreichen, werfe ich ein Medikit ein. In Verbindung mit dem Perk »Rettungsmedizin« erhöht jedes Heilpäckchen meine Schadensresistenz um weitere 40 Prozent. Dadurch halte ich im Kugelhagel extrem lange durch, zumal ich beim Loot stets auf den Ausdauerwert achte und dementsprechend viele Lebenspunkte besitze. Durch die Tank-Buffs von mir und Mirco brauche ich selbst bei Elite-Bossen keine Angst zu haben, wenn ich ohne jegliche Deckung mitten im Raum stehe.



Auch wenn The Division kein Klassensystem kennt ist es sinnvoll auf sogenannte Builds hinzuwirken. Also eine Skill- und Talentkombination, die für eine bestimmte Rolle in der Gruppe ideal ist. Hier ein paar Beispiel-Builds aus der Redaktion. Von Mirco Kämpfer



Mirco Kämpfer

Der Supporter

Skills/Mods: Impulsgeber (Taktischer Scanner), Geschütz (Taser), Überlebens-Link

Nötige Basis-Upgrades: Steuerraum, Wasseraufbereitung, Satelliten-Verbindung, Verbesserung, Lagezentrum, Kaserne, Hundestaffel

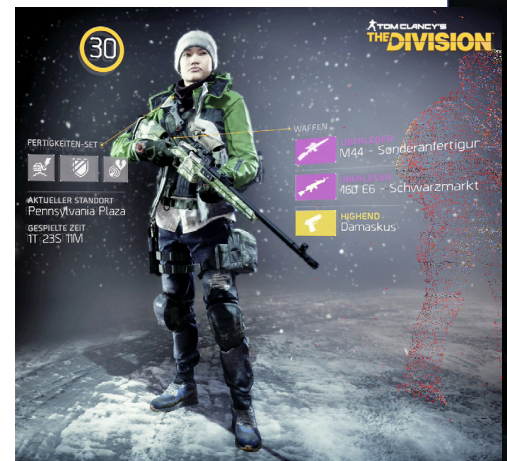
Talente: Konter, Angstverbreitung, Technische Hilfe, Eine ist keine

Wichtige Stats: Schusswaffen, Ausdauer, Elektronik

Bevor auch nur die erste Kugel durch den Raum fliegt, komme ich zum Einsatz, genauer gesagt mein Impulsgeber. Der markiert nicht nur alle umliegenden Feinde, sondern erhöht dank Scanner-Mod auch noch unseren Schaden. Vor allem auf den härteren Schwierigkeitsgraden ist es das A und O, die Kontrolle über die Situation zu behalten. Daher brutzele ich Feindgruppen und insbesondere anstürmende Rusher-Gegner mit meinem Taser-Geschütz, was sie kurzzeitig in Schockstarre versetzt. Das gibt mir und meiner Gruppe etwas Zeit, um ein paar blaue Bohnen zu verteilen. Sollte es dennoch ein Gegner schaffen, uns von hinten zu überraschen, setze ich als letzte Rettungsmaßnahme meinen Überlebenslink ein, der jeglichen eintreffenden Schaden um 80 Prozent abfedert. Darüber freut sich nicht nur unser Tank Markus.

Bei der Perk-Wahl ist »Technische Hilfe« ein No-Brainer, weil es die Skill-Dauer für jeden getöteten Gegner um 10 Prozent verlängert. Gleichzeitig verkürzen sich meine Abklingzeiten bei niedriger Gesundheit durch das Talent »Konter« – ich kann also viel öfter meine Fertigkeiten einsetzen. »Angstverbreitung« passt hingegen zu meinem Taser-Geschütz, weil es die Chance steigert, noch mehr Feinde unter Strom zu setzen.

Wie Tobi bleibe ich meist bedeckt und kämpfe auf mittlere Distanz. Einzelne Gegner knipse ich mit meinem Snipergewehr aus. Mit meinem LMG bin ich aber auch auf mittlere Distanz eine ernstzunehmende Gefahr für den Gegner. Da ich als Allrounder-Supporter für jede Situation gewappnet sein will, baue ich die Attribute Schusswaffen, Ausdauer und Elektronik gleichmäßig aus.



Johannes Rohe

Der Damage Dealer

Skills/Mods: Haftgranate (Monstergranate), Geschütz (Aktiver Sensor), Taktik-Link

Nötige Basis-Upgrades: Beratung, Steuerraum, Division-Tech, Generatoren, Wasseraufbereitung, Zentralheizung, Verbesserung, Wachposten

Talente: Schrapnell, Sprengstoffexperte, Technische Hilfe, Kettenreaktion

Wichtige Stats: Schusswaffen, Elektronik

Als klassischer Damage Dealer ist mein Charakter-Build ausschließlich darauf getrimmt, möglichst viel Schaden rauszuhauen. Sobald das Team vor einem Kampf in Stellung gegangen ist, feuere ich meine Monstergranaten-Haftbombe in die Meute – die Explosion fegt die meisten Gegner direkt aus den Latschen. Wer noch steht, wird von meinem Geschützturm unter Sperrfeuer genommen und für alle Spieler markiert. So behalten wir im Kampfgetümmel stets den Überblick. Wenn ein besonders starker Gegner oder ein Boss aufkreuzt, Sorge ich mit meinem Taktik-Link für einen dramatischen Schadens-Boost (50 Prozent). Darüber hinaus steigt die Chance auf kritische Treffer um 20 Prozent. Da geht richtig die Post ab.

Meine Skills entfalten allerdings erst in Kombination mit meinen Talenten ihr volles Potenzial: Dank »Sprengstoffexperte« erhöht sich mein Explosionsschaden durch die Haftgranate um 40 Prozent und mit »Kettenreaktion« um weitere 40 Prozent, wenn ich Feindgruppen in die Luft jage. Eine tödliche Mischung!

Durch den Perk »Technische Hilfe« verlängert sich die Skill-Nutzung um 10 Prozent für jeden ausgeschalteten Feind – ideal für meinen Geschützturm mit aktivem Sensor, der dadurch deutlich länger aktiv bleibt.

Im Kampf nutze ich neben einem Sturmgewehr vorrangig eine Maschinenpistole, die sich durch ihre hohe Feuerrate in Sekunden durch jede Feindpanzerung frisst. Dementsprechend achte ich bei Items vorrangig auf das Schusswaffen-Attribut. Ausdauer ist mir als Damage-Dealer-Glaskanone nicht so wichtig, das ist eher was für den Tank Markus.

