

**FORTNITE  
KAPITEL 2**

1/2020

€ 9,99 (D) / € 10,30 (A) / CHF 14,90 (CH)



# TOM GRIMMS

ULTIMATIVES STRATEGIEBUCH:

# FORTNITE

100% UNABHÄNGIG & INOFFIZIELL!

## KAPITEL 2



### Inklusive Season 2!

Alle Neuerungen auf einen Blick!

### Die neue Insel

im Detail vorgestellt!

### Geheime Tricks

vom Profi zu allen Spielmodi!

### Hilfreiche Tipps

für Einsteiger und Fortgeschrittene!

### Ghosts vs. Shadows!

... und vieles mehr!



ISBN 978-3-96664-033-6



9 783966 640336



4 192877 609991

01



## IMPRESSUM

Dieses Buch ist kein offizielles Lizenzprodukt und steht in keiner Verbindung zu Epic Games oder irgendeinem anderen FORTNITE-Rechteinhaber. FORTNITE und FORTNITE: BATTLE ROYALE sind eingetragene Warenzeichen von Epic Games, Inc.

Sämtliche Screenshots und Abbildungen in diesem Buch sind Eigentum von Epic Games und werden hier ausschließlich im Rahmen des Zitatrechts nach §51 UrhG verwendet. Epic Games' Urheberrecht bleibt davon unberührt.

### ORIGINALAUSGABE

© 2020 HEEL Verlag GmbH

HEEL Verlag GmbH  
Gut Pottscheidt  
53639 Königswinter  
Tel.: 02223 9230-0  
Fax: 02223 9230-13

E-Mail: [info@heel-verlag.de](mailto:info@heel-verlag.de)

Internet: [www.heel-verlag.de](http://www.heel-verlag.de)

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks, der Wiedergabe in jeder Form und der Übersetzung in andere Sprachen, behält sich der Herausgeber vor. Es ist ohne schriftliche Genehmigung des Verlages nicht erlaubt, das Buch oder Teile daraus auf fotomechanischem Weg zu vervielfältigen oder unter Verwendung elektronischer bzw. mechanischer Systeme zu speichern, systematisch auszuwerten oder zu verbreiten.

Projektleitung: Helge Wittkopp, Hannah Kwella  
Projektredaktion & Text: Tom Grimm  
Grafikdesign, Satz & Layout: Roberts Urlovskis  
Lektorat: Thomas Gießl  
Cover-Artwork: Angelos Tsigotis

– Alle Angaben ohne Gewähr –

ISBN: 978-3-96664-033-6  
ISSN 2699-173X

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

# INHALT

- 5 ... AUF EIN NEUES!
- 8 ... DIE BASICS
- 10 ... DER BATTLE PASS
- 11 ... DER SPIND
- 12 ... DIE SPIELSTEUERUNG
- 14 ... SPIELMODI
- 16 ... GRUPPENKEILE
- 21 ... DER SAMMELBEREICH
- 22 ... DER ABSPRUNG
- 25 ... DER STURM
- 28 ... GHOSTS VS. SHADOWS
- 34 ... GEHEIMGÄNGE
- 36 ... AUF IN DIE SCHLACHT!
- 45 ... AUFRÜSTBÄNKE
- 46 ... ANGRIFF!
- 52 ... RUCKSACK-MANAGEMENT
- 54 ... DIE 10. GEBOTE
- 58 ... BAULEITFADEN
- 68 ... EP-SAMMELN
- 70 ... ALLE MEDAILLEN IM ÜBERBLICK
- 73 ... EHRUNGEN
- 77 ... HERAUSFORDERUNGEN
- 80 ... EP-MÜNZEN
- 82 ... MOTORBOOTE
- 86 ... ANGELN
- 88 ... RÜSTKAMMER
- 100 ... FELDAPOTHEKE
- 104 ... LAGERFEUER
- 105 ... SLURP
- 106 ... ORIENTIERUNGSPUNKTE
- 109 ... DIE INSEL
- 140 ... GHOSTS VS. SHADOWS-  
UNTERSCHLUPFE



# AUF EIN NEUES!

EIN NEUES KAPITEL HAT BEGONNEN ...  
UND HIER ERFÄHRST DU ALLES, WAS DU DARÜBER WISSEN MUSST!



Als am 13. Oktober 2019 gegen 20.30 Uhr in FORTNITE: BATTLE ROYALE schließlich der Meteorit einschlug, der seit Wochen drohend über der Insel schwebte, dachten viele, das wäre das Ende von FBR. Denn genau so war dieses spektakuläre Live-Event, das den Höhepunkt der inhaltlich ansonsten eher durchwachsenen Saison X bildete, inszeniert: Erst machte es *Rumms!*, dann schwirrten Dutzende Raketen durch die Lüfte, um alle Städte des Eilands in Schutt

und Asche zu legen, und zu guter Letzt tat sich am Himmel ein gewaltiger Riss auf, der alles und jeden in ein Schwarzes Loch saugte. Häuser, Autos, Lamas, Spieler – einfach alles. Dann färbte sich der Bildschirm schwarz – und das war's. Game over. Aus die Maus. Kein Übergang zu irgendwas. FBR ging offline und niemand wusste, wann und – vor allem – wie es weitergehen würde.

## DAS ENDE?

Dass es weitergeht, stand dagegen nie ernsthaft zur Debatte, schließlich würde niemand, der halbwegs klaren Verstandes ist, eine Geldmaschine wie FBR, das jährlich drei Milliarden Dollar generiert, einfach so einstampfen. Trotzdem war es verdammt gewagt von Epic, die Spieler vollkommen im Dunkeln zu lassen, was jetzt passiert – mit dem Spiel, mit ihren hart erarbeiteten oder bezahlten Items, kurz: mit FBR überhaupt.

Dementsprechend kam es fast einer Erlösung gleich (man hört, es soll hier und da Tränen der Erleichterung gegeben haben), als das Spiel am Dienstag, dem 15. Oktober, nach knapp 48 Stunden völliger Ungewissheit endlich wieder online ging, und zwar mit nichts Geringerem als:

## Kapitel 2!

### EIN MASSENPHÄNOMEN!

Keine Frage: FORTNITE: BATTLE ROYALE ist ein Phänomen. Was ursprünglich als Projekt des winzigen polnischen Entwicklerstudios People Can Fly begann, hat sich dank der Unterstützung von Epic in den letzten Jahren zu einem internationalen Megahit entwickelt. Über 200 Millionen (!) registrierte User weltweit liefern sich zu Spitzenzeiten dramatische Gefechte.

Das Spielprinzip ist dabei so einfach wie packend: Auf einer abgelegenen Insel liefern sich die Spieler in unterschiedlichen zahlentechnischen Paarungen (z. B. allein, zu zweit oder in Teams mit bis zu vier Mann) rasante Duelle, während ein tödlicher Sturm aufzieht, der immer größere Teile der Karte bedeckt und das Kampfareal so stetig kleiner werden lässt. Der letzte Überlebende bzw. das überlebende Team trägt am Ende den Sieg davon.

Das Besondere dabei: Das ultimative Ziel ist es, zu überleben – egal, wie du das anstellst. Es geht ausdrücklich NICHT darum, möglichst viele Gegner zu eliminieren! Selbst wenn du im Alleingang 98 deiner Widersacher ausschaltest, dann aber deinerseits von Nr. 99 eliminiert wirst, war's das. Mitleids-Sonderpreise für engagiertes Mitmachen

oder eine hübsche Medaille für den 2. Platz gibt's hier nicht. Wer verliert, verliert – gleichgültig, wie gut man bis dahin war.

### VERSCHLEISSERSCHINUNGEN

Doch wie das mit vielen Dingen im Leben so ist: Irgendwann ist auch aus der spannendsten Sache der Welt ein bisschen die Luft raus. FORTNITE: BATTLE ROYALE bildet da keine Ausnahme. Zwar hat Entwickler Epic nach besten Kräften versucht, durch neue Inhalte wie z. B. neue Orte, neue Spielmodi, neue Waffen sowie alle zehn Wochen durch eine neue Saison mit einer leicht veränderten Thematik für frischen Wind zu sorgen. Aber was anfangs noch relativ gut funktionierte, wurde spätestens ab Saison 8 zusehends krampfiger. Immer mehr »Events« und teils drastische Kartenveränderungen sorgten dafür, dass die Insel irgendwann kein homogenes Ganzes mehr war, sondern ein Flickenteppich voller Elemente und Locations, die für sich genommen zwar durchaus spaßig waren, aber nicht wirklich zusammenpassten. Erschwerend kam hinzu, dass das Gefälle zwischen Noobs und Pros immer größer wurde und Neulinge praktisch keine Chance hatten, sich in den Matches zu behaupten. Kurzum: Irgendwann waren die »Ermüdungserscheinungen« nicht mehr zu übersehen.

### GEGLÜCKTER NEUANFANG!

Glücklicherweise hat Epic das erkannt und mit Kapitel 2 einen kompletten Neustart gewagt, wie sich zeigte, als die Server schließlich wieder liefen. Schnell war klar, dass die Entwickler sich die Kritik der Fans zu Herzen genommen und das einzig Sinnvolle getan hatten: Anstatt die altbekannte Karte noch weiter zu verschlimmbessern, wurde eine komplett neue Insel enthüllt, die endlich wieder all das bietet, was FBR zu Beginn ausgemacht hat – eine atmosphärische, abwechslungsreiche, in sich stimmige Landschaft voller neuer (und auch einiger vertrauter) Ortschaften, die zu actiongeladenen Gefechten einladen. Zudem knüpft Epic mit Kapitel 2 ganz bewusst an alte Tugenden an und hat viele Elemente gestrichen, die das Gameplay zuletzt immer komplizierter werden ließen. So wurde z. B. das Waffenarsenal deutlich reduziert. Auch nahezu sämtliche Gadgets sind aus dem Spiel ver-

schwunden. Stattdessen steht wieder ganz die Action im Vordergrund – und die gestaltet sich durch die teilweise extrem coolen neuen Features rasanter denn je!

## NEUE FEATURES

So kann man sich jetzt beispielsweise in Heuhaufen und Müllcontainern verstecken, um Gegner aus dem Hinterhalt zu überraschen, gezielt Gastanks zur Explosion bringen oder sich mit einem Scharfschützengewehr im Geäst der Bäume verschanzen. Mit Hilfe der üblichen Ressourcen ist es nun möglich, nahezu alle Wummen an sogenannten Aufrüstbänken zu verbessern, während mit dem Motorboot ein grandioses neues Gefährt ins Spiel gekommen ist, mit dem man voll Karacho über die zahlreichen Wasserwege der neuen Insel brettern kann. Und apropos Wasser: Das feuchte Element ist nicht mehr einfach nur »da«, sondern ab sofort ein

echter strategischer Faktor, weil man nun schwimmen, tauchen und angeln kann! Und dann sind da noch die beiden konkurrierenden Verbrecherorganisationen Ghost und Shadow, die für reichlich frischen Wind sorgen.

## ZURÜCK ZU ALTER STÄRKE!

Kapitel 2 sorgt dafür, dass FBR endlich wieder so ist, wie es sein sollte: schlicht, puristisch, rasant, spaßig. Und das Beste: Man hat das Gefühl, als würden alle wieder auf demselben Skill-Level spielen, was die Matches abwechslungsreicher und weniger vorhersehbar macht und auch Noobs die realistische Chance gibt, Epische Siege zu erringen. Daher: Gratulation, Epic! Alles richtig gemacht!



# DIE BASICS

FORTNITE: BATTLE ROYALE ist ein rasanter 3rd-Person-Shooter, dessen Spielregeln einfacher nicht sein könnten: Sei am Ende des Matches der letzte Überlebende! Alles andere ist unwichtig. Es spielt keine Rolle, wie viele Gegner du im Laufe der Partie eliminiert, so lange du derjenige bist, der DEN LETZTEN Widersacher unschädlich macht, der sich außer dir noch auf der Karte tummelt. Anders ausgedrückt: Wenn dir der Sinn danach steht, kannst du das Match auch mit einer entspannten Angelpartie verbringen, während sich die übrigen Spieler gegenseitig ins virtuelle Jenseits befördern, um erst ins Geschehen einzugreifen, wenn außer dir bloß noch zwei oder drei andere Leute am Leben sind. Wie du vorgehst, ist ganz allein dir überlassen und hängt maßgeblich von deinem bevorzugten Spielstil ab.

Doch bevor du in den Krieg ziehen kannst, musst du dich erst einmal mit den Basics vertraut machen. Denn nur, wer die Grundlagen blind beherrscht, wird es auf der »Insel der 1000 Tode« zu wahrer Meisterschaft bringen – und zu reihenweise Epischen Siegen!

## DIE LOBBY

Die Lobby ist so etwas wie die Kommandozentrale des Spiels. Hier kannst du deinen Charakter mit den Outfits, Rücken-Accessoires, Erntewerkzeugen, Emotes und anderen Dingen, die dir dafür zur Verfügung stehen, deinen Vorlieben anpassen; dir die aktuellen Herausforderungen und Wettkämpfe ansehen; die Höhepunkte deiner FBR-Karriere verfolgen; die Spieleinstellungen ändern; und, falls gewünscht, jede Menge Geld ausgeben. Denn obwohl BATTLE ROYALE im Gegensatz zum FORTNITE-Modus »Rette die Welt« Free-to-Play und damit grundsätzlich kostenlos ist, kann man seinen Avatar gegen Echtgeld

optisch auf die verschiedensten Arten aufhübschen. Außerdem siehst du hier deine Medaillen-Stempelkarte, kannst den gewünschten Spielmodus auswählen, mit deinen Freunden chatten oder sie zu DUOS-, TEAMS- oder GRUPPENKEILE-Matches einladen.

## DER ITEM-SHOP

Im Item-Shop findest du regelmäßig wechselnde Angebote an Outfits, Erntewerkzeugen, Lackierungen, Rücken-Accessoires, Hängegleitern, Emotes und allem anderen, was man braucht, um seinen Charakter den eigenen Vorstellungen anzupassen. Beachte dabei, dass all diese Dinge keinerlei Einfluss auf die Fähigkeiten deines Charakters haben! Diese Items verändern AUSSCHLIESSLICH die Optik deines Avatars! Im Shop erworbene Ausrüstungsgegenstände steigern weder die Kondition noch die Zielgenauigkeit deiner Figur, ganz egal, wie schnuckelig du in deinem pinken Hasenkostüm auch aussiehst! Anders ausgedrückt: Du kannst dir keine Vorteile im Spiel »erkaufen«, indem du dir schicke neue Klamotten zulegst!

## V-BUCKS

Bevor du im Item-Shop einkaufen kannst, musst du erstmal die hierfür nötigen V-Bucks erwerben. V-Bucks sind die Währung von FBR. Im entsprechenden Shop kannst du für echtes Geld mehrere verschiedene V-Bucks-Pakete kaufen: 9,99 € Euro für 1.000 V-Bucks, 24,99 € für 2.800 V-Bucks [+300 V-Bucks Bonus], 39,99 € für 4.000 V-Bucks [+1.000 V-Bucks Bonus] und für satte 99,99 € 10.000 V-



Bucks [+3.500 V-Bucks Bonus]. De facto (und ohne Boni) entsprechen 1.000 V-Bucks damit umgerechnet 10,- €. Das sollte man keinesfalls vergessen, wenn man sich mit großen Augen im Item-Shop umschaut, denn die Preise hier sind – man muss es so sagen – ziemlich happig.

### ECHTES GELD FÜR VIRTUELLE GÜTER

Outfits kosten im Item-Shop beispielsweise 800 V-Bucks für ein ungewöhnliches (grünes) Skin. Für ein seltenes (blau) bezahlt man schon 1.200 V-Bucks, für 1.500 V-Bucks gibt's ein episches und für 2.000 V-Bucks ein legendäres Skin. Man lohnt also für ein einziges Outfit bis zu 20,- €! Und die übrigen Items sind auch nicht erschwinglicher: Während die Preisspanne bei Hängegleitern zwischen 800 und 1.200 V-Bucks liegt, musst du für neue Erntewerkzeuge mindestens 800 V-Bucks hinlegen, je nach Seltenheitsstufe. Bei Emotes dagegen richtet sich der Preis nach der Komplexität und Dauer einer Geste/eines Tanzmoves. Da kommt schnell ein ordentliches Sümmchen zusammen.

Aber natürlich muss jeder für sich selbst entscheiden, ob ihm sein Wunschoutfit dieses Geld wert

ist. Ich z. B. muss gestehen, dass ich vor allem bei Event-Outfits, wie sie zuletzt zum Release von Kinofilmen wie *Avengers: Endgame*, *Star Wars: Der Aufstieg Skywalker* und *John Wick: Kapitel 3* angeboten wurden, gern alle guten Vorsätze, sparsam zu sein, über Bord werfe, weil das Star-Lord-Outfit, die blutrote Sith-Trooper-Rüstung oder der Batman-Skin einfach zu cool sind, um sie nicht im Spind zu haben ...

Alle Outfits, Erntewerkzeuge und sonstige Accessoires sind rein kosmetischer Natur! Nichts davon hat irgendeinen Einfluss auf die Fähigkeiten deines Charakters!





# DER BATTLE PASS

In FBR gibt es Saisons, die im Schnitt jeweils ca. 10 Wochen dauern. Ist eine Saison vorüber, fängt die nächste an. Für jede laufende Saison kann man für 9,49 € einen sogenannten Battle Pass erwerben, der einem Zugriff auf 100 verschiedene Outfits, Hängegleiter, Emotes und allerlei andere Gimmicks verschafft. Für das Erreichen jeder neuen Battle Pass-Stufe gibt es eine andere Belohnung. Um eine der 100 Stufen aufzusteigen, musst du EP sammeln, indem du Matches bestreitest, Gegner eliminiert, Truhen öffnest, Herausforderungen meisterst, Medaillen gewinnst, etc. pp. Die Möglichkeiten, EP zu ergattern, sich seit Kapitel 2 überaus zahlreich und werden in einem eigenen Kapitel weiter hinten in diesem Buch näher beleuchtet.

## BEI NICHTGEFALLEN GELD ZURÜCK!

Nur die wenigsten wissen, dass es möglich ist, im Item-Shop gekaufte Gegenstände zurückzugeben und die dafür gezahlten V-Bucks erstattet zu bekommen. Das funktioniert allerdings nicht beliebig oft, sondern insgesamt drei Mal pro Account, und das auch nur bei Items, die du in den letzten 30 Tagen erworben hast. Doch sofern du noch entsprechende Tickets besitzt, ist eine Rückgabe problemlos möglich und innerhalb von Sekunden erledigt.

Um Gegenstände zurückzugeben, gehe in der LOBBY ins Hauptmenü [die drei übereinanderliegenden

Striche rechts oben in der Ecke] und dann zu den EINSTELLUNGEN. Klicke hier auf den Reiter »Konto und Datenschutz«, wo dir unter dem Punkt »Rückerstattungsanfragen« alle Items angezeigt werden, die du retournieren kannst. Gib einen Grund für die Rückgabe an (z. B. »versehentlicher Kauf«, »unautorisierter Kauf« oder »Artikel entspricht nicht den Erwartungen«), bestätige deine Anfrage, und schon landen die gezahlten V-Bucks wieder auf deinem Konto, während das entsprechende Item aus deinem Spind verschwindet. Beachte aber, dass die Rückgabefunktion ausschließlich bei Dingen aus dem Item-Shop funktioniert! Außerdem gibt es einige Sachen, die nicht zurückgegeben werden können, wie z. B. Battle Passes oder Battle-Pass-Stufen.

## ZURÜCKGEBEN KANNST DU:

Outfits, Rücken-Accessoires, Erntewerkzeuge, Hängegleiter, Kondensstreifen, Ladebildschirme, Emotes

## NICHT ZURÜCKGEBEN KANNST DU:

Battle Passes, Battle-Pass-Stufen, Startpaket, Gründerpaket, Gründerpaket-Upgrades



# DER SPIND

Sämtliche Outfits, Rücken-Accessoires, Erntewerkzeuge, Hängegleiter, Banner, Emotes – also alles, was du im Spiel auf die eine oder andere Art ergattern kannst, egal, ob durch Kauf im Shop, durch das Erfüllen bestimmter Herausforderungen im Rahmen des Battle Passes oder durch Promoaktionen – wandern in deinen Spind. Hier kannst du deine Figur deinen Vorlieben anpassen. Doch

vergiss nicht: Ganz egal, wie cool dein Charakter auch aussieht – die Ausrüstungsgegenstände, mit denen du deine Figur aufpeppst, sind rein kosmetischer Natur! Nichts davon hat Auswirkungen auf die Fähigkeiten des Charakters! Oder anders ausgedrückt: Es spielt absolut keine Rolle, in welchem Outfit du in die Schlacht ziehst – am Ende kommt es allein auf DEINE EIGENEN Skills an!

## EARLY ACCESS

Obwohl FBR seit mittlerweile fast drei Jahren auf dem Markt ist, befindet sich das Spiel nach wie vor in der sogenannten »Early Access«-Phase, was bedeutet, dass es gegenwärtig noch nicht zu 100% fertig ist. Epic Games aktualisiert das Game im Wochentakt, um bekannte Elemente zu verbessern, neue hinzuzufügen oder andere zu entfernen. Auch die Insel selbst ist ständigen Veränderungen unterworfen. Dementsprechend ist es möglich, dass sich das Spiel in den wenigen Wochen seit der Fertigstellung dieses Buches hier und da ein wenig verändert hat. Am grundlegenden Gameplay ändert sich dadurch aber nichts!



# DIE SPIELSTEUERUNG

Vermutlich stellst du nach ein paar Matches fest, dass die vorgegebene Tasten- oder Controllerbelegung für dich nicht optimal ist. Doch das lässt sich glücklicherweise ändern.

## FÜR PC/MAC

Als Computerspieler hast du den großen Vorteil, dass du sämtliche Tasten frei belegen kannst – was du auch unbedingt tun solltest, da z. B. die standardmäßige Belegung der Baufunktionen mit den Funktionstasten F1 bis F5 (je nach Tastatur) ziemlich nervig sein kann. Besser ist es, die am häufigsten verwendeten Funktionen auf Tasten zu legen, die sich in direkter »Finger-Reichweite« befinden. Um die Tastaturbelegung deinen Vorlieben anzupassen, musst du zu den EINSTELLUNGEN gehen und dann auf die Option TASTATURSTEUERUNG klicken.

### MAUSRAD? NEIN, DANKE!

Gerade in der Hitze des Gefechts neigt man dazu, die Waffe mit dem Mausrad wechseln zu wollen, weil das schneller geht, als die entsprechende Taste zu drücken. Doch leider ist das Mausrad extrem ungenau. Schon eine winzige Bewegung des Fingers zu viel genügt, und statt der gewünschten Schrotflinte hast du plötzlich einen Verband in den Händen. Verwende deshalb stattdessen IMMER die Shortkeys 1 bis 6, um ein Item auszuwählen! Wenn du die einzelne Waffentypen außerdem immer auf dieselben Slots legst, hast du so mit dem Betätigen der jeweiligen Taste genau die Waffe parat, die du haben willst!

Dasselbe gilt für alle Bauoptionen: Lege dir die einzelnen Funktionen und Bauelemente auf bestimmte, leicht zu erreichende Tasten, um nicht jedes Mal erst langwierig mit dem Mausrad durch sämtliche Möglichkeiten scrollen zu müssen, wenn du etwas bauen willst.

## FÜR PLAYSTATION 4, XBOX ONE UND NINTENDO SWITCH

Als Steuerung ist bei der PS4- und der Xbox One-Version standardmäßig die Controllerbelegung vom PvE-Modus »Rette die Welt« eingestellt. Da diese beiden Modi jedoch komplett unterschiedliche Strategien und Herangehensweisen erfordern, solltest du das schleunigst ändern. Wechsle hierzu zu den EINSTELLUNGEN und gehe dann auf CONTROLLER. Üblicherweise ist die Standard-Kampf/Bausteuerung namens »Old School« aktiv. Darüber hinaus gibt es noch drei weitere Controller-Layouts: »Kampf Pro«, »Baumeister Pro« und »Schnellbau« [siehe unten]. Zudem kannst du die Controller-Empfindlichkeit anpassen, aber im Gegensatz zur PC/MAC-Variante war's das dann auch schon mit der Möglichkeit, die Steuerung individuell zu konfigurieren.

## CONTROLLER-LAYOUTS



### OLD SCHOOL

Dies ist die klassische Controller-Standardbelegung von FBR und ideal für alle Neulinge und Spieler, die sich sozusagen auf das »Gesamtpaket« konzentrieren wollen: Kämpfen, Bauen und Erkunden.

### KAMPF PRO

Wenn dein Hauptaugenmerk auf der Action liegt, entscheide dich für »Kampf Pro«, da dieses Layout einen einfacheren, flinkeren Wechsel zwischen den Waffen- und den Bau-Optionen ermöglicht, was das Bauen deutlich einfacher und vor allem schneller macht, ohne dass das Kampfelement dabei zu

kurz kommt. Mit dieser Belegung bist du insgesamt schneller als mit der Standardeinstellung. Allerdings erfordert die Handhabung etwas Übung, weshalb sich dieses Layout eher an erfahrenere Kämpfer richtet als an blutige Anfänger.

## SCHNELLBAU

Sieht deine Strategie weniger Geballer und mehr Bauen vor, ist die »Turbobau«-Konfiguration die beste Wahl, da das Hauptaugenmerk hier auf dem schnellen Platzieren von Gebäudeteilen liegt. Wänden, Böden, Rampen und Dächern sind eigene Tasten auf dem Controller zugewiesen. Beim ersten Tastendruck wird das gewünschte Gebäudeteil aufgerufen, beim nächsten platziert. Auf diese Weise kannst du innerhalb kürzester Zeit beeindruckende Strukturen errichten.

## BAUMEISTER PRO

Diese Konfiguration ist eine Mischung aus »Kampf Pro« und »Schnellbau« und vereint sozusagen das »Beste aus beiden Welten«: schnell bauen und effektiv kämpfen. Welche dieser Button-Belegungen die »Beste« für dich ist, hängt zwar vor allem von deiner eigenen Spielweise ab, da jedes Layout den Schwerpunkt auf ein anderes Spielelement legt. Allerdings eignet sich »Baumeister Pro« klar für erfahrenere Spieler, da man hiermit extrem flott bauen kann, was vor allem im Endgame (also in der letzten Phase des Spiels, wenn nur noch wenige Spieler übrig sind, die sich im Auge des Sturms auf dichtestem Raum gegenüberstehen) meist DAS entscheidende Kriterium ist, um den Epischen Sieg zu erringen.

## SENSIBELCHEN!

Ein maßgeblicher Faktor, der Noobs von Pros unterscheidet, ist die Empfindlichkeit der Steuerung. Sprich: Wie schnell schaue ich irgendwo hin? Wie rasch wechsle ich die Blickrichtung? Eine hohe Umsehempfindlichkeit ist wichtig, nicht bloß für den Kampf, sondern vor allem fürs Bauen. Voreingestellt ist eine eher gemächliche Empfindlichkeit, was bedeutet, dass es einen Moment dauert, um sich umzudrehen – kostbare Zeit, die über »Leben« und »Ableben« entscheiden kann. Dementsprechend solltest du die Empfindlichkeit der Steuerung so weit wie möglich steigern – aber nicht von jetzt auf gleich, sondern nach und nach!

Lass dich nicht entmutigen, wenn nach dem Ändern von Controller-Layout oder Tastaturbelegung nicht sofort alles 100% besser läuft als vorher! Es braucht immer etwas Zeit, um sich an neue Einstellungen zu gewöhnen. Zudem wirst du einige Konfigurationen später garantiert nochmal anpassen, sobald du merkst, dass die Belegung eines bestimmten Buttons mit einer bestimmten Funktion für dich einfach besser passt. Mit der Zeit wirst du die für dich ideale Steuerung ganz allein herausfinden!

Sobald du dich an die aktuelle Empfindlichkeit gewöhnt hast, stelle sie noch einen Ticken höher. Dein Ziel muss es sein, das Maximum zu erreichen, denn jeder Sekundenbruchteil, den du schneller bist als deine Gegner, verschafft dir einen entscheidenden Vorteil!

Um die Empfindlichkeit der Steuerung zu ändern, wechsele in die EINSTELLUNGEN des Spiels. Hier kannst du unter dem Reiter »Maus und Tastatur« (PC/MAC) bzw. »Controller-Empfindlichkeit« (Konsolen/Switch) die Sensibilität beim Bewegen, beim Zielen und beim Verwenden des Zielfernrohrs so anpassen, wie es dir gefällt. Doch vergiss nicht: Letzten Endes ist das Wichtigste, dass du so spielst, für es FÜR DICH am besten ist!

