



in der Hungerleiste. Zusätzlich kann jeder Spieler eine von vier Klassen wählen. Jede dieser Klassen verfügt über eine aktive und eine passive Fähigkeit. Die aktive Fähigkeit ist ein Spezialitem, das eingesetzt werden kann und

welches einer Abklingzeit unterliegt. Die passive Fähigkeit ist eine immaterielle Fähigkeit, die einem immer und überall zur Verfügung steht. Darüber hinaus sind jeder Klasse zwei Attribute zugeordnet: Ein Rückstoß-Multiplikator, der beeinflusst wie stark sich der Rückstoßwert (◎) der Gegner erhöht und ein Standfestigkeit-Startwert, der beschreibt, mit welchem Rückstoßwert man startet.

Der **Stampfer** ist das Schwergewicht unter den Klassen. Bei jeder Landung nach einem Doppelsprung erzittert der Boden und stößt alle Spieler in der Nähe beiseite. Aber man ist keinesfalls träge. Mit dem Supersprung wird man hoch in die Luft geschleudert und kann sich aus den tiefsten Punkten der Arena retten.

Der **Schattenwanderer** hat herausgefunden, wie man den Schleier zwischen der materiellen Welt und der Schattenwelt durchbricht und diesen Zauber im Schattenstein bindet. In der Schattenwelt geht jede Interaktion mit den Mitspielern verloren. Dort kann man nicht angegriffen werden, aber auch nicht angreifen. Der Aufenthalt erfordert allerdings einen unglaublichen Kraftakt, weshalb man nicht lange bleiben kann. Bei dem Wiedereintritt in unsere Welt muss man sich sammeln und kann für einen kurzen Zeitraum nicht angreifen. Die permanente Nähe am Scheitelpunkt zwischen den Welten macht einen wesentlich agiler als andere Klassen, wodurch man höher und weiter springen kann.



Der **Berserker** hat eine Neigung zur rohen Gewalt. Alle paar Schläge überkommt ihn ein Rausch, der dem nächsten Schlag extra Stärke verleiht und die Gegner weiter schleudert. Mit dem Greifhaken kann man Gegner zudem auch aus den letzten Ecken der Arena zwingen.

Als **Jäger** erhält man statt einem Bogen eine Armbrust und kann einen Pfeil mehr lagern. Außerdem besitzt man eine hoch empfindliche Armbrust, die Schockwellenarmbrust, die eine Feuerwerksrakete abfeuert. Diese zerbirst beim Aufschlag mit einer Druckwelle, die alle Spieler in der Nähe beiseite schleudert.

Sollte man aus der Arena fallen, dann ist das nicht das Ende, denn jedes Team hat mehrere Leben. Erst wenn diese aufgebraucht sind, ist man für die Runde ausgeschieden. Nach einem Tod wird man in die Mitte der Arena teleportiert und kann sich aussuchen, wo man wiederbelebt werden möchte. Dazu muss man einfach in eine von vielen Partikelwolken fliegen, die in der Arena verteilt sind. Schafft man dies nicht bevor ein Timer abläuft, wird man an einem zufälligen Punkt in der Arena wiederbelebt.



Viel Spaß!