

Was tut man am besten, wenn man ein Niemand wird?

Von Yashe

Kapitel 4: Kampflektionen

Im folgenden Kapitel - es ist vermutlich das längste, des ganzen Ratgebers - wollen wir betrachten, was man bei einem Kampf nach Möglichkeit können sollte. Man sollte sich ein ausgewogenes Können in den Bereichen Magie, Nahkampf und Waffenkampf aneignen, um für jede Situation gewappnet zu sein.

A/N: Auch wenn es ein bisschen spät kommt: Ich muss gestehen, dass ich bisher nur Days gezockt habe und mich mit den anderen Spielen nicht sonderlich gut auskenne. CoM habe ich zwar, konnte mich aber bisher nicht dazu aufraffen, es zu spielen, KH I+II werde ich aller Wahrscheinlichkeit nie spielen, weil ich keine PS2 habe. Deshalb stütze ich mich mehr auf die Informationen, die man in Days erhält, weshalb grade dieses Kapitel ziemlich lückenhaft ist. Ich werde es ergänzen, wenn ich mich mal zu CoM - sofern es da mehr Informationen gibt - aufraffen kann, versprochen.

[Edit: Hab zu Weihnachten 'ne PS2 + KHII bekommen, auch schon angefangen, werde das Ergänzte aber in einem Extra-Chapter hochladen.]

Lektion I: Magie

Die Mitglieder der Organisation XIII können Magie aus fünf Bereichen anwenden:

[Feuer] Feuer/Feura/Feuga

[Eis] Eis/Eisra/Eisga

[Blitz] Blitz/Blitzra/Blitzga

[Wind] Aero/Aerora/Aeroga

[Heilung] Vita/Vitra/Vigra

Zunächst wollen wir uns die Magien im einzelnen betrachten:

[Feuer] Feuer/Feura/Feuga

Feuer: Ein zielsuchender Feuerball

Feura: Ein gradlinig fliegender Feuerball

Feuga: Ein bei Kontakt explodierender Feuerball

Die Feuermagie ist in der Lage, einen Gegner in Brand zu setzen, um ihn so mit der

Zeit immer mehr Energie zu nehmen.

Wenn man nicht allzu gut zielen kann, sollte man sich auf den einfachen Feuerzauber beschränken:

Shexya: Feuermagie ist absoluter Beschiss!

Axel: Ich weiß jetzt schon, dass ich es bereuen werde, aber was ist los?

Shexya: Ich treffe keinen einzigen Gegner!

Axel: Dann benutz die einfache Feuermagie, die zielt von selbst.

Shexya: Willst du damit sagen, dass ich nicht zielen kann?!?

Axel: Öhm...

[Eis] Eis/Eisra/Eisga

Eis: Ein Eiskristall, der den Gegner verfolgt

Eisra: Ein Eiskristall, der an einem Ort bleibt

Eisga: Eine bei Kontakt explodierende Eismine

Die Eismagie kann einen Gegner einfrieren. Dadurch kann sich dieser nicht mehr bewegen und erleidet dreifachen Schaden.

Eisra und Eisga erfordern ein bisschen Geschick, um den Gegner in ihre Reichweite zu locken, daher gilt auch hier, lieber die einfache Version:

Vexen: SHEXYA!

Shexya: Ähm... Upele?

Vexen: Du sollst die Herzlosen einfrieren, nicht mich!

Shexya: Dann renn auch nicht in meine Zauber!

[Blitz] Blitz/Blitzra/Blitzga

Blitz: Eine Reihe von Blitzen schlägt gradlinig in den Boden ein.

Blitzra: Mehrere Blitze schlagen in einem größeren Gebiet in den Boden ein

Blitzga: Ein Blitz schlägt in das Ziel ein

Die Blitzmagie kann einen Gegner in einen Schockzustand versetzen, in dem er höheren Schaden als normal erleidet.

Blitzmagie kann man eigentlich in jeder Situation einsetzen; steht man seinem Gegner gegenüber, so sollte man die einfache Version nutzen, ist man umzingelt Blitzra und hat man einen äußerst mächtigen Feind Blitzga.

Shexya: BLITZRA!

Novalurch: (guckt blöd, steht außerhalb des Gebiets)

Larxene: Falscher Zauber!

Shexya: Wieso?

Larxene: Du hättest BlitzGA nutzen müssen, Trottel!

Shexya: Wen nennst du hier Trottel?

[Wind] Aero/Aerora/Aeroga

Aero: Ein Windstoß wirft den Gegner durch die Luft

Aerora: Ein schnellerer Windstoß als bei Aero wirft den Gegner durch die Luft

Aeroga: Ein gewaltiger Windstoß wirft den Gegner durch die Luft.

Die Windmagie wirft einen Gegner durch die Luft und fügt ihm dabei dreifachen Schaden zu.

Aeroga bildet eine Art Schild um den Anwender, ist deshalb eine Nahkampftechnik. Die anderen Techniken verlangen ein gewisses Zielgeschick:

Shexya: Jetzt lasst euch endlich mal erwischen!

Xaldin: Dann nutz die Magie doch mal in die Richtung eines Herzlosen...

Shexya: Sag du mir nicht, was ich tun und lassen soll!

[Heilung] Vita/Vitra/Vigra

Vita: Regeneriert etwas Kraft und heilt Wunden

Vitra: Regeneriert mit der Zeit Kraft und heilt Wunden

Vigra: Erschafft ein Feld, in dem man seine Kraft regenerieren und Wunden heilen kann. Kann auch von Teamkameraden genutzt werden.

Heilungsmagie ist die einzige nicht offensive Magie, die ein Niemand nutzen kann.

Empfehlenswert sind Vita und Vitra, diese wirken überall. Abgesehen davon, dass Vigra nur um einen Buchstaben an einem Potenzmittel vorbeischrämmt, kann es jederzeit passieren, dass ein Gegner einen von diesem Feld runterschubst.

Shexya: (kommt total verschrämmt von ihrer Mission zurück)

Xemnas: Was ist mit dir passiert?

Shexya: Ich wurde vom Vigra-Feld geschubst und das jedes gottverdammte Mal, wenn ich mich heilen wollte.

Xemnas: Du weißt schon, dass du noch zwei andere Heilzauber nutzen kannst, oder?

Shexya: Echt jetzt?

Zu guter letzt bleibt noch zusagen, man sollte die Magie so nutzen, wie man am besten mit klarkommt. Kommt man zum Beispiel mit der Eismagie nicht klar, sollte man sie nur im Notfall einsetzen, genau dasselbe gilt auch für jede andere Magie.

Lektion II: Nahkampf

Hier wollen wir den waffenLOSEN Nahkampf betrachten. Dabei gibt es einige Möglichkeiten, Boxen, Karate, Judo, Ringen oder Freestyle. Da ich mich weder im Boxen noch beim Karate, Judo oder Ringen auskenne, bleiben wir aber ganz simpel beim Freestyle.

Hat Ihr Jemand aber eine Kampfsportart betrieben, so sollten Sie auf alle Fälle dabei bleiben.

Freestyle lässt sich einfach erklären: Hauen Sie drauf, bis ihr Gegner tot ist. Dabei den Angriffen des Feindes ab und zu mal ausweichen und die Sache ist geritzt.

Shexya: Endlich mal was, was ich kann (grinst)

Saix: Und jetzt mal bei einem ernsthafteren Gegner als einem Schattenlurch.

Shexya: Okay. (greift Novalurch an)

Novalurch: (schlägt zurück)

Shexya: (kracht in Saix) Mist.

Saix: Geh von mir runter!

Lektion III: Waffenkampf

Zunächst sollten Sie, wie in Kapitel eins beschrieben, eine Waffe finden.

Shexya: Urkomisch, ich hab keine!

Doch, das Kusarigama!

Shexya: Ach ja!

Da unsere Versuchs-... Verzeihung, meine Assistentin ein Kusarigama hat, werde ich den Umgang mit Waffen an diesem Beispiel erklären.

Achten Sie bitte auf die Besonderheiten Ihrer eigenen Waffe und nehmen Sie gegebenenfalls Unterricht, wenn Sie diese nicht kennen.

Ein Kusarigama ist eine Kettensichel mit einem Gewicht am anderen Ende der Kette. Dieses Gewicht ist keinesfall ausschließlich zur Gewichtsausgleichung gedacht, sondern vielmehr zum Angriff auf Distanz.

Aber erstmal der Reihe nach.

Fangen wir damit an, wie Sie das Kusarigama zu halten haben:

Den Griff der Sichel in der einen Hand und die geraffte Kette inklusive Gewicht in der anderen. Empfehlenswert ist es, das Gewicht in der starken, trainierten Hand zu halten, bei Rechtshändern ist es die Rechte. Linkshänder sollten unbedingt die andere nehmen.

Wichtig ist auch, dass Sie die Kette nicht bis auf den Boden hängen lassen.

Shexya: (kommt völlig zerschrammt von einer Mission)

Roxas: Was ist passiert?

Shexya: Ich bin eine Klippe runtergefallen.

Axel: Wieso machst du sowas?

Shexya: DAS WAR KEINE ABSICHT, ich bin gestolpert.

Saix: Wieder über die Kette deiner Waffe?

Shexya: ... Nein?

Saix: (Facepalm) Nicht schon wieder!

Beginnen wir bei der Nutzung mit dem Gewicht:

In erster Linie wird es im Fernkampf genutzt, darum ist der Großteil der Kette auch auf der Seite des Gewichts. Wenn ein Teil des Kusarigamas sinnvoll durch die Luft geschleudert werden soll, so sollte man auf alle Fälle das Gewicht wählen. Dadurch hält man seine Feinde auf Distanz.

Will man seinen Gegner verletzen, so zielt man in erster Linie auf den Kopf oder - wenn er eine Waffe hat - auf die Waffenhand, seltener auf die Rippen und die Weichteile. Die Nutzung des Gewichts ist auf Distanz ausgelegt und im begrenzten Raum nicht möglich.

(Auf einer Mission in Twilight Town)

Shexya: Na warte! (wirbelt das Gewicht durch die Luft, es prallt an einer Wand ab und

trifft Shexya an der Stirn) Aua...

Xemnas: Ein Kursarigama in einer Gasse einsetzen... Das nennt man dämlich!

Kommen wir nun zu der Kette:

Die Kette kann dazu genutzt werden, einen Feind zu erwürgen, aber da es eh weniger Sinn hat, einen Schattenlurch erwürgen zu wollen, belassen wir es bei der Erwähnung dieses Aspektes.

Die Kette wird ansonsten ausschließlich in Verbindung mit dem Gewicht genutzt, um den Gegner in die Reichweite der Sichel zu bekommen. Dabei sollte man aber darauf achten, dass dieser KEIN Schattenborn ist...

Shexya: (zieht Kette vom Kusarigama stramm) Oh, scheiße!

Schattenborn: (fällt auf sie drauf)

Saix: Einen Vorteil hat es ja, mit ihr auf Mission zu gehen... Es wird nie langweilig.

Und nun, last but not least, die Nutzung der Sichel:

Die Sichel. Ist. Nur. Eine. Schnittwaffe!

Vielleicht haben sie in Filmen einen Schurken mit einem Kusarigama gesehen, der die Sichel durch die Luft gewirbelt hat, allerdings ist davon abzuraten. Aufgrund der Asymmetrie der Sichel ist die Flugbahn instabil, ganz zu schweigen davon, dass sie sich nicht für Stiche eignet und mit hoher Wahrscheinlichkeit einfach abprallt.

Nutzen Sie lieber das Gewicht für den Fernkampf und die Kette um einen Feind in die Reichweite der Sichel zu ziehen, anstatt unnötig Energie zu verschwenden, damit die Sichel auch geworfen einen Effekt hat.

Shexya: (wirft die Sichel auf einen Gegner) Schon wieder abgeprallt!

Kann der mal einer sagen, dass das nie im Leben was wird?

Saix: Wieso, ist doch lustig?

Du hast was gegen sie, oder?

Saix: Wie kommst du denn darauf?

Lektion IV: Ausgleich und Stilfindung

Es ist wichtig, einen Ausgleich zwischen den drei Kampfkategorien, die wir zuvor behandelt haben, zu finden. Allerdings sollte man auch darauf achten, dass man nicht einfach alles in gleicher Menge einsetzt, sondern seine Stärken mehr nutzt, als seine Schwächen.

Nehmen wir mal an, Sie sind im Nahkampf begabt wie Chuck Norris, sprengen sich bei Magie aber regelmäßig selbst in die Luft und ihr Waffenkampf ist irgendwo dazwischen einzuordnen, so sollten Sie auf Magie verzichten und ihre Waffen nur herausholen, wenn es Ihre Mission oder die Situation, in der Sie sich befinden, verlangt.

Dies lässt sich auf jede Kombination anwenden, in der es vorkommt.

Kommen wir nun zum Stil.

Im Prinzip basiert der Stil immer auf dem persönlichen Ausgleich zwischen den Kampfkategorien, jedoch gibt es auch hier Unterschiede zwischen jedem Kämpfer.

Allerdings kann ich ihnen bei der Stilfindung nicht helfen, da Ihr Stil immer auch ihren Charakter widerspiegeln sollte. Nehmen wir als Beispiel den Aggressiven Stil: Wenn jemand immer nur auf seinen Gegner einschlägt, so kann man daraus deuten, dass er auch in einer Diskussion äußerst aggressiv argumentieren wird und eher rücksichtslos mit den Leuten in seiner Umgebung umgeht. Kämpfen Sie einfach so, wie Sie es für richtig halten.

Shexya: Menno~ Wieso krieg ich das nicht hin?

Axel: Weil du blöd bist?

Shexya: EY!

Roxas: Wirklich, wenn du jedesmal über die Kette stolperst... Warum machst du nicht einfach Nahkampf oder nutzt Magie?

Shexya: ... Weil das noch katastrophaler ist...

Axel&Roxas: (lachen los)

Saïx: Shexya bringt echt jeden zum Lachen...

Nun, vielleicht bringt sie ja irgendwann vielleicht einen Feind so sehr zum Lachen, dass er den Löffel abgibt?

P.S: Wie lange ist das letzte Kapitel jetzt her? Paar Monate, oder? Entschuldigt bitte, aber irgendwie fehlte mir die Motivation für den Ratgeber... Und als ich das Kapitel auf FF.de dieses Kapitel hochgeladen habe, hab ich vergessen, dass ich die Story ja auch auf Animexx hab... Mir ist das erst wieder eingefallen, als ich den Edit ergänzen wollte, vorsichtshalber hier noch mal nachgesehen hab und mir aufgefallen ist, dass dieses Kapitel noch gefehlt hat... Uppele, nich'?

Jedenfalls, jetzt schreibe ich endlich wieder, ich brauche aber noch immer ein paar Ideen... Einige Ideen hab ich zwar schon, konnte die aber teilweise nicht umsetzen, schlicht, weil ich die vergessen habe...

Ansonsten noch nachträglich Fröhliche Weihnachten und einen Guten Rutsch ins Neue!