

Keybinds

In der Arena ist es wichtig, dass ihr schnell reagieren könnt um mit der Geschwindigkeit eurer gegner mithalten, oder diese zu übertreffen. Gerade auf niedrigen Bereichen fehlt es den Spielern an dieser Stelle an Übung. Denkt euch immer, dass ihr das Maximum aus euren Globals rausholen müsst. Ein Spieler der hier und dort seine Tasten nicht schnell genug gedrückt bekommt wird defacto immer weniger Schaden/Heilung verursachen, als derjenige der seine Fähigkeiten on point einsetzt.

▪ Tastenbelegung:



- Optimal
- Kritisch
- Unbrauchbar

Im Grün gekennzeichneten Bereich solltet ihr alle Fähigkeiten unterbringen, die ihr häufig verwendet (normale DPS rotation) oder in bestimmten Situationen schnell abrufbereit sein müssen (Cooldowns) – also alle Fähigkeiten die euer Charakter eigentlich so besitzt und die im Kampf irgendeine Anwendung finden. Modifier wie Shift/Strg/Alt können hier den zusätzlich erforderlichen Platz schaffen (ich empfehle Shift). Keybinds auf der Maus sind ebenfalls vorteilhaft, vor allem weil man so effektiver mit beiden Händen arbeiten kann.

Fähigkeiten/Tastenbelgungen wie Interface Optionen, zurück flüstern etc. (also alles was ihr in der Arena nicht braucht) können auf weniger schnell erreichbare Tasten gelegt werden (oranger oder roter Bereich).

Es ist eine ABSOLUTE NOTWENDIGKEIT dass ihr JEDE Fähigkeit die ihr in einem PvP Szenario auch nur in irgendeiner Art und Weise einsetzen könnt gebinded habt!

- **Movement Binds:**

Die Bewegung eures Charakters solltet ihr auf W/A/D legen (optional sind auch Kombinationen wie A/S/D oder Q/W/E möglich). Dabei ist es wichtig, dass ihr vom „Keybind Turnen“ auf „Strafen“ umstellt, da es die schnellere Bewegung ist. Und wie bei den Globals zählt auch jede Sekunde eures Movements – es muss immer das Maximum rausgeholt werden!

Rückwärtslaufen kann im PvP zwar in wenigen Situationen sinnvoll eingesetzt werden, jedoch ist „S“ eine unheimlich günstig gelegene Taste, sodass sie von fast allen hoch gewerteten Spielern für eine andere Funktion eingesetzt wird. Diese Spieler bewegen sich rückwärts indem sie strafe jumpen und so mit der Geschwindigkeit einer vorwärts bewegung nach hinten Springen. Das erfordert ein bisschen Übung ist aber sehr sehr wichtig. Niedrige Spieler benutzen die „S“ Taste stark inflationär und verlieren so sehr viel Bewegungszeit um sich aus Gefahrenzonen zu begeben.



Einstellung: Esc → Interface → Keybinds → Movement Keys

- **Targeting Binds:**

Wie auch bei den vorherigen Anmerkungen wollt ihr auch beim Targeting keine Zeit verlieren. Das Targeten von Arenagegner (respektive Teammates für Heiler) in der Arena sollte daher auch im Idealfall gebinded sein (etwas fortgeschrittenere Technik – ich empfehle jedoch dennoch es einfach mal auszuprobieren. Das Musclememory gewöhnt sich recht schnell dran). In meinem Fall habe ich die

Arenagegner auf Mausrad hoch/runter/drücken gebinded – natürlich ist das jedem Spieler selbst überlassen.



Einstellung: Esc → Interface → Keybinds → Targeting

▪ Kamera Optionen:

Damit ihr während des Spiels auch die optimale Übersicht habt empfiehlt es sich die Kamera nicht an die Bewegung eures Charakters zu koppeln. So könnt ihr auch beim Weglaufen oder Verfolgen eines Gegners leichter in andere relevante Bereiche der Arena schauen.



Einstellung: Esc → Interface → Camera

Sich an diese Einstellungen zu gewöhnen erfordert etwas Zeit, helfen euch aber langfristig euren Charakter optimal in der Arena zu navigieren. Mein Tipp: Einfach umstellen und spielen! Gerade dann wenn man nicht aktiv spielen kann einfach mal an die Trainingspuppe und die Rotation mit den neuen Binds einstudieren bis sie im Musclememory verankert ist.