

Der Paladin im Gruppenspiel

Quelle: <http://forums.wow-europe.com/thread.html?topicId=13151404&sid=3&pageNo=1>

Eine Zusammenfassung der wichtigsten Beiträge aus dem o. g. Forum, geschrieben von Betty, zusammengefasst und editiert von Blen.

Inhalt:

1. Der Paladin als Tank
2. Als Heiler
3. Als DD (Damage Dealer = „Schadensmacher“)
4. Hinweise zu anderen Klassen

1. Der Paladin als Tank

Der Main Tank zieht die meisten oder die stärksten Gegner auf sich, und tut alles um sicher zu stellen, dass 'seine' Gegner ihn und nur ihn angreifen. Derjenige der von einem Gegner angegriffen wird hat die „Aggro“ dieses Gegners.

Bevor der Paladin überhaupt die Gegner auf sich zieht ("die Aggro zieht"), muss er sicherstellen, dass er es überlebt. Das heißt **ein Schild ist Pflicht**, außer in extremen Situationen. Ihr sollt angegriffen werden weil ihr dank eurer Rüstung mehr aushaltet (wenn ihr einen 2-Händer tragt steckt ihr jedoch fast gleich viel ein wie ein Schurke). Wenn ihr nur noch mit Zweihänder eure Rolle erfüllen könnt, dann erfüllt ihr sie nicht und solltet höchstens als Off-Tank dem Main-Tank aushelfen.

Der Paladin erregt die Aufmerksamkeit der Gegner am besten dadurch, dass er das Zorn der Gerechtigkeit wirkt (auf Stufe 16 kaufbar, nicht vergessen es etwa alle 20 Minuten neu zu wirken) und dann mit Siegel der Rechtschaffenheit abwechslungsweise auf die verschiedenen Gegner schlägt, bevor er seinen Mitspielern ein Signal gibt, dass sie jetzt angreifen dürfen. Solange es vom erlittenen Schaden her vertretbar ist, ist die Vergeltungsaure ein nützlicher Zusatz. Weihe ist auch gut, sollte jedoch nicht in der Nähe von Schafen benutzt werden (Magier verwandeln Gegner in Schafe). Siegel des Befehls ist zu unzuverlässig um richtig zu tanken.

Die Gruppe muss ihre Angriffe üblicherweise auf ein einzelnes Ziel fokussieren, so dass es möglichst schnell stirbt. Wie dieses Ziel ausgewählt wird ist Sache der Gruppe, funktioniert aber nicht ohne vorherige Absprache. Meist wird ein Jäger oder Schurke festgelegt dessen Ziel jeweils angegriffen wird. Dieses Ziel wählt man aus indem man erst das Gruppenmitglied auswählt, dann 'F' drückt (/assist). Das Ziel des Tanks anzugreifen macht wenig Sinn, da der Tank sein Ziel häufig wechseln muss um die Aggro von all seinen Gegnern zu behalten. Dieses eine Ziel sollte man mit deutlich mehr Schlägen eindecken als die anderen, und auch mit den Richturteilen und gegebenenfalls dem Hammer der Gerechtigkeit treffen, falls es ein anderes Gruppenmitglied angreifen will.

Falls der Paladin die Aggro verliert (ein Gegner entscheidet, dass er lieber jemand anderen angreift), dann hat der Paladin mehrere Möglichkeiten die Aggro zurückzugewinnen. Ein Richturteil erhöht die Aggro, der Hammer der Gerechtigkeit auch.

Wenn man die Gegner dazu bringen will sich, den Paladin, weiter anzugreifen, anstatt einen anderen Heiler, dann hilft es manchmal auch sich während dem Kampf selbst zu heilen. Dazu muss man jedoch 5 Talentpunkte auf 'Spirituelle Fokus' gesetzt haben, und man sollte währenddessen auf die Konzentrationsaura umschalten, so dass man beim Heilen nicht unterbrochen wird.

Wenn einer der Gegner entscheidet dass er trotz allem lieber jemand anderen angreifen möchte, speziell den Priester oder Magier, dann kann man sie mit 'Segen des Schutzes'

(Unverwundbarkeit) - welchen man auf das angegriffene Gruppenmitglied spricht - kurzzeitig dazu bringen von ihrem neuen Ziel abzulassen.

'Segen des Schutzes', 'Göttlicher Schutz' und auf höheren Leveln 'Gottesschild' veranlassen alle Gegner dazu sofort vom Ziel dieses Zaubers abzulassen, deshalb darf der Paladin als Tank diese Zauber nur mit äußerster Vorsicht anwenden.

Off-Tank

Der Off-Tank konzentriert sich darauf ein oder zwei Gegner auf sich zu ziehen, sowohl um den Main Tank vom Schaden zu entlasten, als auch um den Einsatz von starken flächendeckenden Attacken wie das 'Höllengefeuer' des Hexers gegen viele Gegner erst zu ermöglichen, ohne dass sie gleich das Todesurteil für den Caster (der der einen Zauber wirkt) bedeuten.

Ein Paladin ist ein vorzüglicher Off-Tank, da er problemlos zwei Gegner gleichzeitig für lange Zeit ohne Unterstützung beschäftigen kann. Wenn er sich nur auf ein oder zwei Gegner konzentriert, findet er auch die Zeit gleichzeitig andere Rollen zu übernehmen. Zum Heilen muss man jedoch 5 Talentpunkte auf 'Spirituelle Fokus' gesetzt haben, und man sollte während dem Heilen auf die Konzentrationsaura umschalten. Dazu jedoch mehr bei der Info über die Rolle als Heiler. Wenn er die Aggro auf sicher hat, und sonst nichts mehr zu tun hat sollte er hier und da auch den momentanen Hauptgegner der Gruppe angreifen. Und ein 'Richturteil des Lichts' ('Richturteil', mit aktivem 'Segen des Lichts', verfügbar ab Level 30) ist nie falsch.

Auch für den Paladin als Off-Tank gilt, dass er weder 'Göttlicher Schutz' einsetzen, noch 'Segen des Schutzes' auf sich selbst wirken sollte. Aber er soll mit 'Segen des Schutzes' weiterhin die zaubernden Klassen retten, wenn sie angegriffen werden.

Falls der Main Tank stirbt ist es die Rolle der Off-Tanks die Gegner schnellstmöglich auf sich zu ziehen. Es ist auch nicht verkehrt die Aggro von einzelnen Gegnern welche den anderen Tanks entkommen auf sich zu ziehen.

Wenn jemand anders die Gegner anlockt, und der Paladin Main-Tank ist, dann ist es seine Aufgabe all die Gegner auf sich zu ziehen. Dies geht problemlos mit einem Heilspruch, falls derjenige der die Gegner angelockt hat nicht zuviel Schaden ausgeteilt hat und auch ein wenig Schaden eingefangen hat (so dass der Heilspruch etwas bewirkt). Falls derjenige der die Gegner angelockt hat dies mit dem stärksten Angriffspruch gemacht hat, statt mit dem schwächsten, oder einfach 5-mal auf sie gefeuert hat bevor der Paladin überhaupt bei den Gegnern ist, dann ist eine Standpauke angebracht.

Für den Fall dass man zu viele Gegner angelockt hat, welche die Gruppe ausradieren würden, hat man - falls es in der Gruppe noch jemanden gibt der wiederbeleben kann - die Aufgabe sich selbst zu opfern und abschlachten zu lassen, anstatt zur Gruppe zurückzugehen.

Wipe und Antiwipe

Ein Wipe ist wenn die gesamte Gruppe ausgelöscht wurde. Wenn dies in einer Instanz passiert werdet ihr direkt beim Eingang wiederbelebt sobald euer Geist die Instanz betritt, und meist sind alle Gegner wieder da, sprich ihr dürft von vorne anfangen. Dies gilt es abzuwenden.

Es gibt mehrere Sachen die man tun kann um einen Wipe zu verhindern, das wichtigste ist, dass man nicht wegrennt. Gegner brechen die Verfolgung in einer Instanz nicht ab, das einzige was ihr tun könnt ist stehen bleiben und kämpfen.

Ein Paladin hat selbst zwei Möglichkeiten eine Wipe zu verhindern. Die eine ist nur möglich, wenn es wirklich knapp wird, und die halbe Gruppe schon tot ist. Der Paladin ignoriert sich ein, nimmt Schwert und Schild zur Hand, Segen der Weisheit, und fängt an zu kämpfen. Mit der

richtigen Ausrüstung überlebt der Paladin in Situationen wo niemand sonst überlebt, der Kampf kann einfach 5 Minuten oder länger dauern. Während der Schilde Bandagen nutzen, und mit Konzentrationsaura selbst heilen, dann könnt ihr mit Glück als letzter Überlebender aus dem Kampf kommen und alle anderen wiederbeleben.

Der bessere Weg ist ab Level 30 verfügbar. Wenn der Kampf verloren ist müsst ihr euch mit 'Göttliche Intervention' (oder 'Göttlicher Eingriff') opfern und damit irgendjemanden der wiederbeleben kann, retten. Der Zauber tötet euch und nimmt das Ziel für 30 Sekunden aus dem Kampf, platziert ihn also nicht irgendwo auf der Skilleiste wo ihr häufig hinklickt. Das Ziel kann sich während 30 Sekunden nicht bewegen, wird aber danach nicht mehr angegriffen (falls nicht gerade ein Gegner daneben steht wenn er abläuft - achtet also darauf wo das Ziel ist und wo die Gegner vorher waren).

Die Reagenz für den Zauber könnt ihr zum Beispiel in der Kathedrale in Stormwind kaufen.

Bufs(Stärkungszauber) und Aura

Bei den Auren ist meist aus der Situation klar welche man als Paladin benutzen sollte, gegen ***langsam dreinschlagende Gegner die Hingabe Aura und gegen schnell dreinschlagende Gegner die Vergeltungsaura.***

Gegen zaubernde Gegner sind die Resistenzaura gefragt, und wenn man während man getroffen wird heilen soll, dann sollte man kurz auf die Konzentrationsaura umschalten.

2. Der Paladin als Heiler

Wie bei den Tanks gibt es auch 2 sehr häufig angewendete Strategien:

A) Der Hauptheiler heilt alles, bis er kein Mana mehr hat. Dann springt der Ersatzheiler für ihn ein, der bis dahin etwas anderes gemacht hat.

B) Man spricht sich ab wer wen heilt (zB der Paladin heilt den Main Tank, der Druide alle anderen). Sobald einer kein Mana mehr hat springt der andere für ihn ein.

Was in Anfängergruppen selten angewendet wird, aber auch sehr nützlich ist, ist dass der Paladin den Main-Tank das erste Mal heilt (wenn einer der Gegner auf den Paladin zugerannt kommt ist's nicht weiter schlimm), und dann erst die Gruppe zu kämpfen anfängt. Dies bedeutet dass der Main-Tank gegenüber Hauptheiler und DDs („Damage Dealer“ = die den Schaden machen sollen) einen Vorsprung im "Wettlauf um die Aggro" hat, was seine Aufgabe für ihn viel einfacher macht.

Der Heiler heilt üblicherweise die Tanks und im äußersten Notfall auch die DDs oder sich selbst, wenn viel schief gegangen ist. Falls sich ein DD unpässlich verhält und es dem Tank unmöglich macht den Gegner den der DD auf sich gezogen hat wieder zurückzuziehen, ist es auch die Aufgabe des Heilers zu entscheiden ob es im Kampf besser ist den DD sterben zu lassen. Dies kann der Fall sein wenn sonst als nächstes der Heiler angegriffen wird.

Übereifrige DDs zu heilen ist genauso falsch wie DDs gar nicht zu heilen, es gilt einen gesunden Mittelweg zu gehen.

Der Paladin ist prinzipiell ein guter Heiler, jedoch ist sein Mana meist sehr schnell gelehrt. Deshalb kann ein einzelner Paladin gegen schwere Gegner nur selten als alleiniger Gruppenheiler dienen, aber zwei Paladine können es sehr wohl. Auf höheren Leveln, sobald Plattenrüstung mit mehr Intellekt öfters zu finden ist, ändert sich dies und ein Paladin kann eine Gruppe auch gut alleine am Leben halten, wenn er ein wenig Übung hat.

Ein Paladin ist auch eine gute Ergänzung zu einer der beiden stärkeren Heilklassen, dem Priester und dem Druiden.

Der Paladin als Heiler sollte Siegel der Weisheit auf sich sprechen und sollte von Beginn an Heilen, also sobald die DDs in den Kampf eingreifen. Und dann durchgehend Lichtblitz benutzen, da er so am wenigsten Mana verbraucht. Heiliges Licht benutzt er nur wenn er sieht dass Lichtblitz nicht mehr schnell genug heilt. Auf keinen Fall sollte ein Paladin 'Segen des Schutzes' auf den Main Tank sprechen, der Grund ist derselbe weswegen er es als Main Tank nicht auf sich sprechen darf - der Main-Tank verliert sämtliche Aggro (wird nicht mehr angegriffen) und dadurch seine Funktion.

Wenn kurzfristig keine Heilung benötigt wird darf/sollte der Paladin auch angreifen, und jederzeit darf er den Hammer der Gerechtigkeit wirken um den ausgeteilten Schaden eines Gegners zu reduzieren, oder Richturteile sprechen. Später dann muss er zwischendurch sogar angreifen und dazu Siegel der Weisheit aktiv haben (regeneriert Mana wenn er einen Gegner trifft). Sobald das Mana zur Neige geht, hat man als Paladin immer noch einige Möglichkeiten den Kampf zu beeinflussen, die offensichtlichste ist Handauflegen, welches man sich in einer Instanz jedoch für Zwischen- oder Endgegner aufspart. (Dann aber gefälligst einsetzt!)

Zusätzlich entlastet man den Main Tank indem man ein oder zwei seiner Gegner dazu bringt sich selbst, den Paladin, anzugreifen, wenn man dies nicht schon seit Beginn des Kampfes getan hat. Denkt daran, dass Tränke das Mana im Notfall wieder auffüllen, ein Paladin braucht selten Lebenstränke.

Sehr ausführliche Informationen über Paladine welche auf's Heilen ausgerichtet sind findet ihr hier: <http://forums-de.wow-europe.com/thread.aspx?FN=wow-paladin-de&T=10934&P=1>

Der Paladin als DD (Damage Dealer = „Schadensmacher“)

Es gibt zwei Arten von DDs, solche die sich alle auf ein Ziel konzentrieren um es möglichst schnell auszuschalten, und solche, die flächenwirkenden Schaden machen. Grundsätzlich gilt für beide, dass es nicht nur die Pflicht der Tanks ist dafür zu sorgen das sie nicht angegriffen werden, sondern auch ihre eigene. Sobald ein DD merkt, das ein Gegner bald ihn angreifen wird wenn er weiter soviel Schaden austeilt, sollte er kurzzeitig einen anderen Gegner angreifen, oder gar seinen Angriff ganz einstellen. Die Erfahrung sagt ihm wann.

Grundsätzlich ist ein Paladin eine schlechte bis sehr schlechte Wahl als reiner DD, hat aber die Möglichkeit erst als DD zu fungieren und wenn der Tank oder der Heiler ausfällt deren Rolle zu übernehmen, oder in die Rolle eines Off-Tanks zu schlüpfen sobald weitere Gegner auftauchen.

Als DD hat der Paladin immer eine zweihändig geführte Waffe in der Hand, und hat üblicherweise das Siegel der Rechtschaffenheit, des Kreuzfahrers, oder (idealerweise) des Befehls aktiviert. Je nach den Umständen des Kampfes wird er mit den Richturteilen die anderen Gruppenmitgliedern nicht nur durch Schaden unterstützen wollen, sondern beispielsweise mit Richturteil des Lichts, welches alle Nahkämpfer heilt und somit den Heiler entlastet.

Prinzipiell sollte ein Paladin der Schaden macht, immer auf seine anderen Aufgaben achten: das Tanken (das heisst auch, dem echten Tank keine Gegner zu 'stehlen', erst recht nicht absichtlich), und das Heilen.

Nur zwischen Level 20 und 30 kann der Paladin mit Verigans Faust (eine Waffe aus dem Klassenquest) und 'Siegel des Befehls' (ein Talent auf dem Vergeltungsbaum) als wirklich ernsthafter DD fungieren. Dabei gilt jedoch, dass der Paladin dem Tank nicht die Aggro stehlen darf, auch wenn er es kann - also Zorn der Gerechtigkeit weglassen. Und immer das

Hauptziel angreifen, welches dadurch markiert ist, dass es von Spieler X angegriffen wird, und vielleicht noch einen großen leuchtenden Pfeil über seinem Kopf hat (wenn ein Jäger in der Gruppe ist).

Das Ziel von 'Spieler X' wählt ihr automatisch an indem ihr 'Spieler X' anwählt, und dann einmal 'f' drückt. 'Spieler X' wird anfangs durch Absprache bestimmt.

4. Hinweise zu anderen Klassen

Noch ein paar letzte Worte zu den Fähigkeiten der anderen Klassen. Beachtet jedoch dass nicht jeder seine Klasse perfekt spielen kann und ich meist nur die Möglichkeiten der Klassen schreibe, von denen erst auf höheren Level wirklich alle gebrauch machen. Auch zu beachten ist, dass nicht alle Möglichkeiten ab Level 1 zur Verfügung stehen.

Druide

Wenn ihr mit Druiden spielt solltet ihr wissen, dass sie Gegner zwar verwurzeln können, so dass sie ohne Fernkampfangriff fast wehrlos sind, aber dies funktioniert nur "draußen", unter freiem Himmel.

Druiden können als Bär **fast** so gut tanken wie ein Paladin, und als Mensch/Elf **fast** so gut heilen wie ein Priester. Die Katzenform kann gut Schaden austeilen, ist dafür aber sehr verwundbar. Das Wechseln zwischen den Formen braucht jedoch sehr viel Mana, weshalb sie im Kampf selten mehr als einmal die Form wechseln werden.

Druiden können als einzige Klasse im Kampf wiederbeleben, was als Antiwipe benutzt werden kann. Wenn ihr wiederbelebt werdet, aber seht das der Kampf trotzdem verloren ist, wartet mit annehmen bis der Kampf vorbei ist und die Gegner weg sind.

Druiden können aber nur einmal alle 30 Minuten wiederbeleben.

Jäger

Jäger sind gefährlich für eine Gruppe, da die meisten - wie auch viele Paladine - lange Zeit alleine unterwegs sind und keine Ahnung haben wie man in einer Gruppe spielt.

Sie können jedoch beachtlichen Schaden machen, mit ihrem Tier einen Off-Tank stellen der einen einzelnen Gegner in Schach hält, euch vor Patrouillen warnen, und mit ihrer Eisfalle einen Gegner am Anfang des Kampfes für ein paar Sekunden ausschalten.

Mit "Tod stellen" können sie auch einen missglückten Pull (Heranlocken von Gegnern) frühzeitig abbrechen. Falls ein Gegner in ihre Eisfalle getappt ist, wird er durch jeglichen Schaden daraus befreit.

Das Tier eines erfahrenen Jägers ist eine große Hilfe, aber das Tier eines schlechten Jägers schwächt die ganze Gruppe deutlich. Versucht dem mit konstruktiver Kritik zu begegnen, macht ihm falls nötig klar, dass er allein für das Verhalten seines Tieres verantwortlich ist und nicht das Tier selbst.

Meist ist es nützlich den Jäger das aktuelle Ziel der Gruppe auswählen zu lassen, da er aus der Entfernung einen Überblick hat und es auch mit einem leuchtenden Pfeil klar markieren kann.

Noch ein letzter Tipp: Der Jäger hat eine Mindestangriffsdistanz. Wenn die Gegner zu nahe sind, muss er weiter weg oder in den Nahkampf, also achtet darauf, dass ihr Distanz zu ihm habt.

Magier

Ein schlechter Magier wird in schwierigen Kämpfen sicherstellen dass die Gruppe stirbt. Dies tut er dadurch, dass er erst alles was er hat auf einen herannahenden Gegner entlädt bevor dieser auch nur annähernd bei den Tanks ist. Dann macht er Manaschild an, und macht weiter Schaden bis er kein Mana mehr hat. Dann stirbt erst der Magier, dann derjenige der ihn geheilt hat, dann der Rest.

Sagt dem Magier, dass ihr einen Vorsprung von ein paar Sekunden braucht um die Aggro sicher zu halten. Währenddessen soll der Magier einen Gegner in ein Schaf verwandeln, aber sonst nichts tun. Danach soll der Magier nicht gleich mit flächendeckenden Zaubern kommen, da gegen diese auch ein Krieger machtlos ist, ohne vernünftigen Vorsprung.

Zum Schaf noch etwas das ihr wissen müsst: Der Magier kann jeweils einen einzigen Gegner in ein Schaf verwandeln, aber nur einen Humanoiden, ein Wildtier, oder ein Tier. Falls der Gegner mehr als 2 Level über dem Magier ist, ist der Zauber jedoch extrem unzuverlässig.

Priester

Über Priester gibt es nicht viel zu wissen, außer, das sie es nicht gerne haben wenn ihr ihnen dazwischenheilt. Ein guter Priester benutzt die Heilzauber die halt etwas länger dauern bis sie gewirkt sind und platziert sie so, dass sie ihr Ziel möglichst komplett heilen. Wenn ihr dazwischenheilt verschwenden sie nur Mana.

Sehr wichtig bei Priestern, wie auch bei anderen zauberwirkenden Klassen (wie dem Paladin ja auch) ist, dass ihr nicht zum nächsten Kampf weiter rennt wenn sie kein Mana mehr haben.

Schurke

Die meisten Schurken stehen lieber hinter ihrem Gegner als vor ihm, zum einen weil Gegner dann weder blocken noch parieren, und zum anderen weil sie dann einige Spezialfertigkeiten mehr einsetzen können. Stellt euch also wenn ihr Tank seid so hin, dass der Gegner nicht mit dem Rücken zu einer Wand steht.

Schurken haben Vorteile davon länger dasselbe Ziel anzugreifen (Combo Punkte), werden also nicht allzu gerne einen neuen Gegner abfangen gehen.

Schurken können einen Humanoiden Gegner an den sie sich anschleichen mit 'Prügeln' eine Weile einschläfern, falls sie nahe genug herankommen. Wenn dieser Gegner jedoch Schaden erleidet wacht er auf.

Hexenmeister

Hexenmeister sind sehr vielseitig. Zum einen haben sie ihre Flüche von denen man kaum etwas merkt, außer das damit alles einfacher geht.

Ihr Pet ist ähnlich wie das des Jägers sehr wertvoll (wenn sie damit umgehen können) und sehr wertlos wenn sie nicht damit umgehen können.

Die Succubus des Hexers kann ein Humanoides Ziel bezirzen, so dass es nicht angreift, doch dieser Effekt wird, wie so viele Effekte solcher Art, gebrochen wenn das Ziel angegriffen wird.

Ein Hexenmeister kann einen Seelenstein auf ein Ziel zaubern, der es diesem erlaubt sich selbst wiederzubeleben. Wenn ihr das Ziel dieses Zaubers wart, dann solltet ihr mit wiederbeleben warten bis der Kampf vorbei ist und dann erst euch, dann alle anderen wiederbeleben. Der Spruch hält 30 Minuten und hat eine Abklingzeit von 30 Minuten.

Krieger

Der Krieger ist der Tank schlechthin. Der Paladin kann zwar fast so gut tanken wie ein Krieger, aber wenn der Krieger von einem Paladin dadurch unterstützt wird, dass der Paladin 'Siegel der Rettung' auf den Rest der Gruppe zaubert, dann kann der Paladin nicht mithalten.

Wenn ihr jedoch auf einen Krieger stoßt der mit einem Zweihänder tanken will, lasst ihr es lieber sein und tankt selbst. Ein Krieger will getroffen werden, er generiert mehr Wut (seine Form von Mana) wenn er angegriffen wird und kann dann auch mehr Fertigkeiten nutzen die Aggro erzeugen oder halt Schaden austeilen. Ihr tut ihm also keinen Gefallen wenn ihr ihm Gegner abnehmt mit denen er selbst fertig wird.