

Stats & Attribute

In dem aktuellem Combatsystem besitzen die Statpunkte eine sehr hohe Gewichtung.. von ihnen hängt ab, wie genau ihr euere Gegner trifft bzw. auch wie viel Schaden ihr anrichtet. Ein Stat kann nicht höher als maximal 30 Punkte gelevelt werden.

{tab=Focus} Ballistic Accuracy Bonus

- gibt an, wie genau ihr auf einen Gegner schießt (Trefferchance).Ballistic Resistance Bonus

- gibt an, wie viel Schaden ihr absorbiert, wenn ihr von einer Waffe getroffen werdet (Trefferresistenz).Melee Damage Bonus

- gibt an, wie viel Schaden ihr anrichtet, wenn ihr einen Gegner mit einer Melee Attacke trifft. (Im und außerhalb des Interlocks.)Melee Defense Bonus

- gibt an, wie schwierig es für eueren Gegner ist, euch mit einer Melee Attacke zu treffen. (Im und außerhalb des Interlocks.)Force Combat Bonus

- gibt an, wie schnell ihr das Evade Schild eines Gegners zerstören könnt.Heal Damage Bonus

- erhöht die Punkte, die eine Heal Ability wieder herstellen kann.Root Duration Bonus

- gibt die Zeit an, wie lange ein Root Effekt auf eurem Gegner andauert.Stun Duration Bonus

- gibt die Zeit an, wie lange ein Stun Effekt auf eurem Gegner andauert.{tab=Perception}Thrown Accuracy Bonus

- gibt an, wie genau ihr einen Gegner mit einer Spy Attacke trifft (Trefferchance).

Thrown Resistance Bonus

- gibt an, wie viel Schaden ihr absorbiert, wenn ihr mit einer Spy Attacke getroffen werdet (Trefferresistenz).Ballistic Damage Bonus

- gibt an, wie viel Schaden ihr anrichtet, wenn ihr einen Gegner mit einer Waffe trifft. (Im und außerhalb des Interlocks.)Ballistic Defense Bonus

- gibt an, wie schwierig es für eueren Gegner ist, euch mit einer Waffe zu treffen. (Im und außerhalb des Interlocks.)Evade Interlock Bonus

- gibt an, wie stark euer Evade Schild ist.Sneak Movement Speed Bonus

- gibt euere Geschwindigkeit, während ihr die Sneak Ability benutzt, an.

Invisible Movement Speed Bonus

- gibt euere Geschwindigkeit an, während ihr eine Unsichtbarkeits Ability (Gürtel) benutzt.Sweep Bonus

- (Noch nicht implementiert){tab=Vitality}Maximum Inner Strength Bonus

- gibt an, wie viel IS ihr maximal haben könnt (fast jede Ability in The Matrix Online benötigt zur Ausführung IS). Maximum Health Bonus

- gibt an, wie viele Healthpoints ihr maximal haben könnt (Trefferpunkte).

Health Regeneration Rate Bonus

- gibt an, wie schnell ihr euere Healthpoints wieder aufladen könnt, nachdem ihr Schaden genommen habt.Health Sitting Regeneration Rate Bonus

- gibt an, wie schnell ihr euere Healthpoints im Sitzen wieder aufladen könnt, nachdem ihr Schaden genommen habt.Health Standing Regeneration Rate Bonus

- gibt an wie schnell ihr euere Healthpoints im Stehen wieder aufladen könnt nachdem ihr Schaden genommen habt.Determination Bonus

- verkürzt die Dauer, in der ein negativer Status Effekte euere RSI beeinflusst.Inner Strength Regeneration Rate Bonus

- gibt an, wie schnell sich euere IS wieder auflädt.Inner Strength Sitting Regeneration Rate Bonus

- gibt an, wie schnell sich euere IS im Sitzen wieder auflädt.Inner Strength Standing Regeneration Rate Bonus

- gibt an wie schnell sich euere IS im Stehen wieder auflädt.Contested Withdraw Bonus

- erhöht eueren Roll wenn ihr versucht euch aus dem Close Combat zu entkommen.Initiative Bonus

- bestimmt die Genauigkeit aller Interlock Attacken.{tab=Belief}Melee Accuracy Bonus

- gibt euere Taktik Punkte an, wenn ihr im Melee (Nahkampf) Style gegen einen Gegner kämpft. (Trefferchance)Melee Resistance Bonus

- gibt an, wie viel Schaden ihr absorbiert, wenn ihr von einer Melee Attacke getroffen werdet (Trefferresistenz). Viral Damage Bonus

- gibt an, wie viel Schaden ihr anrichtet, wenn ihr einen Gegner mit einer Viral Attacke trifft.Viral Defense Bonus

- gibt an, wie schwierig es für eueren Gegner ist, euch mit einer Hackerattacke zu treffen.Movement Speed Bonus

- gibt an, wie schnell ihr euch fortbewegen könnt.Buff Area Radius Bonus

- gibt an, welche Reichweite euere Area Buffs haben.Debuff Area Radius Bonus

- gibt an, welche Reichweite euere Area Debuffs haben.Blind Duration Bonus

- gibt an, wie lange der Blind Effekt auf eueren Gegner wirkt.Pacify Duration Bonus

- gibt die Zeit an, wie lange der Pacify Effekt auf eurem Gegner andauert.{tab=Reason}Viral Resistance Bonus

- gibt an, wie viel Schaden ihr absorbiert, wenn ihr von einem Gegner mit einer Viral Attacke getroffen werdet (Trefferresistenz)Viral Accuracy Bonus

- gibt euere Chance an, einen Gegner unter Verwendung einer Viral Ability zu treffen (Trefferchance).

Thrown Damage Bonus

- gibt an, wie viel Schaden ihr anrichtet, wenn ihr einen Gegner mit einer Spy Attacke trifft.Thrown Defense Bonus

- gibt an, wie schwierig es für euren Gegner ist, euch mit einer Spy Attacke zu treffen.Inner Strength Cost Modifier Bonus
- gibt die Effektivität von Abilities an, die den IS Verbrauch reduzieren.Powerlessness Duration Bonus
- gibt die Zeit an, wie lange der Powerless Effekt auf euerem Gegner andauert.Confuse Duration Bonus
- gibt an, wie lange der Confuse Effekt auf euerem Gegner andauert.{/tabs}