

Spacing

Um zu [spacen](#) müssen Spieler die Reichweite sowohl von ihren eigenen als auch von den gegnerischen Attacken kennen und sich in der idealen Distanz vom Gegner aufhalten. Ziel des Spacings ist es, die eigenen Attacken zu treffen, während die des Gegners nicht treffen. Hierzu spielt nicht nur die Reichweite der Attacken eine [Rolle](#), sondern auch die Geschwindigkeit des Charakters auf dem Boden und in der Luft. Auch mit Projektilen kann man Gegner sehr gut [spacen](#).