

„Błyskawica”

by Grimgroth(BD)

“Stylem i pięknem gry nie zadowolisz każdego...ale każdego możesz pokonać”

WSTĘP

Tom ten służy poznaniu sposobów walki używając ataków elementarnych wojownikiem. Mówiąc o atakach elementarnych oczywiście mówimy o dostępnych fire i lightning damage oferowanych przez przedmioty(te legalne) ale ograniczymy się (z wyjątkiem niektórych sytuacji) do obrażeń od błyskawic. Dlaczego? Na to pytanie odpowiemy sobie w dalszej części tego Tomu.

Wiele osób błędnie interpretuje Walkę Na Lajty. Nie jest to tak banalne zagadnienie jak większość osób zwykła do tego właśnie sprowadzać. Lajt to nie podejście do przeciwnika i machanie aż palec spuchnie z prostych względów – bo w taki sposób ułatwiamy przeciwnikowi zabicie nas (mówię tu o przeciwniku który potrafi się posługiwać lajtem). Gra na lajty stanowi o wiele większe wyzwanie, jest bardziej rozbudowana i trudniejsza do opanowania. Zawiera w sobie wszystko to co wiadomo o grze na „czyste miecze” (mamy tu na myśli brak obrażeń od elementów), oraz wiele innych aspektów których się nie da rozwinąć w walce na czyste. Choćby najprostsza sprawa- dochodzą nowe obrażenia a co za tym idzie nowe przedmioty. Ważną częścią w grze na lajty jest to, że wbrew pozorom każdy config jaki założymy w grze na lajty ma swoje mocne i słabe strony. Innymi słowy każdy config przeciwnika można zniszczyć innym configiem, zaś gra na czyste jest tylko najbardziej prymitywną wersją jednego z wielu configów. Czy ktoś kto używa czystych mieczy ma szansę rozwalenia kogoś kto używa lajta? Zapewne tak (i sami się pewnie o tym kiedyś przekonacie) gdyż lag jest bezlitosny i nie opowiada się po żadnej ze stron. Oczywiście przy dużym szczęściu itd. możliwe jest w tej grze wszystko ale raczej marne szanse, że wygracie aż 3 walki (czyli duela do którego się wszystko sprowadza).

Ważnym aspektem jest samo zdefiniowanie gry na lajty. Używanie TYLKO sprzętu zadającego obrażenia elementarne jest pozbawione sensu bo tak naprawdę mało co tym zdołamy. Jak się sami przekonacie lajt to tylko udoskonalenie pewnych rzeczy, sprawienie, że woj będzie bardziej wszechstronny a nie biegał ze szparką na sobie i Szaferem w ręku ganiając po planszy jak opętany. Na pewno nie skończy się to dla niego dobrze. Gra na lajty to mix gry na czyste i obrażeń od błyskawic z ogromnym naciskiem na wkład od gry na czyste. Gra lajtami to w 80%-tach gra na czyste i wszystkie niezbędne do takiej gry umiejętności, pozostałe 20% pochodzi dopiero od innych już przedmiotów i umiejętności posługiwania się nimi. Co więcej, tylko te 20% tak wzbogaca nasz arsenał, że dobry woj. wytrenowany na lajty potrafi mocno zamieszać w szeregach wroga. Gra na lajty to wyższe stadium zwykłego woja, jego wyższa forma, doskonalsza i o wiele bardziej niebezpieczna.

PODSTAWOWE WIADOMOŚCI O GRZE

Wyjaśnimy teraz wszystko do początku.

Dual, Tripple Damage?

Pamiętajmy, że gra wygląda niewinnie gdy walczymy na czyste. Nie dostajemy strzał w miejscu gdy dysponujemy odpowiednio dużym DEX itd. Zabawa komplikuje się gdy w grę wchodzi dodatkowe obrażenia od żywiołów. Pamiętajmy, że woj. zawsze zadaje obrażenia fizyczne (te właśnie od miecza) ale dodatkowe obrażenia od żywiołów to już coś co należy do innej klasy obrażeń. Póki woj. broni się tylko przed obrażeniami fizycznymi nie interesują go odporności. Problem się komplikuje gdy woj. przyjmuje dual damage (fizyczne + od jednego z żywiołów). Jeśli woj. nie będzie dysponował odpornościami na ten rodzaj obrażeń elementarnych, to woj. najpierw na tarcze przyjmie „obrażenia od żywiołu” ale obrażenia fizyczne już wejdą i spadnie nam o ilość dmg hp. Prowadzi to do tego co śni się wojom po nocach – obrażeń zadawanych w miejscu. Gdy jednak dysponujemy resistami na ten rodzaj obrażeń to woj. będzie dzielnie blokował tarczą obrażenia fizyczne zaś obrażenia elementarne będą nam wchodzić pomniejszone o odporności jakimi dysponujemy. Narzuca to już nam bardzo ważny wymóg na grę – trzeba dysponować resistami. Co gdy przeciwnik używa tripple damage (fizyczne + obrażenia od błyskawic + obrażenia od ognia)? Wtedy trzeba dysponować już resistami na lajt i na ogień aby nam się nic złego nie działo (w sensie nie przyjmowania kolosalnych obrażeń fizycznych). Idealnym przedmiotem załatwiającym oba te problemy jest obsidian ring of zodiak.

Co jest istotne w grze?

Należy rozwiać pewien mit o lajcie. Sam lajt bardzo rzadko kiedy zabija. Nie radziłbym wychodzić z założenia, że to kwestia maksymalnego hp, zmaksymalizowania dmg od lajta i nawalania w przeciwnika aż się wykrwawi. Grę zazwyczaj przesądzają obrażenia fizyczne (z uwagi na ich kolosalną moc w porównaniu z obrażeniami od błyskawic i braku odporności na nie). Sam lajt najczęściej służy do przestraszenia przeciwnika, zmuszenia go do błędu, poskubania jego hp, dobitcia przeciwnika a czasem do zupełnego go wykończenia zbijając mu całe hp. O tym wszystkim powiemy dalej. Należy jednak przyzwyczać się do tego, że od gry na czyste nie da się tu odejść – TO ABSOLUTNA PODSTAWA.

Przytoczę tu najczęściej spotykane przedmioty w grze na lajta, umówię wady i zalety i podsunę pewne pomysły.

Schaefer's Hammer – piękna broń, po pierwsze dodaje 50 hp co w przypadku wymiana Sparking Mail vs Schaefer's Hammer już na wejściu daje mu potężną przewagę. Automatycznie daje resist lightning 75% (kolejny plus dla Szafera w wymianie z Szparką). Dodaje Największe obrażenia od lajta spotykane w tej grze od jednego przedmiotu (1-50) i jest kolosalna różnica w porównaniu z innymi przedmiotami tego typu. Wkońcu zwiększa CTH o 30% (niesamowicie ważna rzecz, bo przez to Szafer znajduje też inne zastosowania). Kolejną BARDZO WAŻNĄ zaletą jest to, że aby Szaferem zadawać obrażenia od lajta nie jesteśmy zmuszeni do diametralnej utraty AC a AC odgrywa nawet nie wiem czy nie kluczową rolę w grze na lajty.

Wady:

1. Brak dopalacza ataku (choć w wytrenowanych rękach to niezbyt uciążliwa wada)
2. Zakładając Szafera stajemy się wybitnie upośledzenia pod względem CTH co wbrew pozorom sprawia, że nie jest najlepszym przedmiotem w grze dla woja ogólnie.

Sparking Mail – Zbroja o wybitnie upośledzonym Ac i wybitnie upośledzonych statkach. Posiada dwie zalety. Jest jedyną zbroją zadającą obrażenia od błyskawic. Po drugie, Szparka jako zbroja, nie ma wpływu na CTH woja a to znaczy, że możemy trafić w pełni uzbrojonego woja i go kasać obrażenia od błyskawic. Dlatego gdy złapiemy woja tak, że u nas stoi nam pod mieczem a u niego nie, szparka jest tak przydatna bo woj. nie wyjdzie spod kosy, a jeśli czegoś nie zrobi wykrwawi się na śmierć.

Wady

1. Obniża diametralnie AC a to sprawia, że staje się łatwym kąskiem na Szafera i dla takich przedmiotów jak Lightning sword of Haste Czy flaming sword of swiftness.
2. Na dłuższą metę nie ma najmniejszych szans w bezpośredniej wymianie z Szaferem (pomimo faktu, że będzie o wiele częściej zadawać obrażenia z faktu, że miecz będzie miał haste'a najprawdopodobniej). Dochodzi do tego jeszcze brak bonusów do resistów (przy 75% z Szafera) i fakt, że będziemy posiadaczem Szparki bez problemów trafiać Szaferem lub wyżej wymienionymi mieczami.

Lightnin Sword Of Haste – miecz, ma dwa plusy: ma najszybszy dopalacza ataku i zadaje dość duże obrażenia od błyskawic (1-20) co tworzy z niego użyteczną broń przeciwko szparce. Niestety nie ma bonusów do CTH co czyni go bezużytecznym przy innych konfrontacjach.

Flaming Sword of Swiftness – niezły dopalacza szybkości ataku i obrażenia od ognia 1-10. Użyteczny tylko na gapowatych przeciwników którzy musieliby nosić szaprkę (aby ich w ogóle trafić) i nie mieć kompletnie resistów na fire. Ogólnie miecz do kosza.

Obsidian Ring of Zodiac – najważniejszy pierścień w grze na lajty. Mnóstwo plusów +20 all (zwrasta hp o 40, cth, dex, obrażenia) i daje 40% res all (nie musimy się martwić o resisty oddzielne na lajty i ogień) a 40%-owa redukcja obrażeń to dużo.

Oczywiście nie są to wszystkie przydatne przedmioty, które mogą nam pomóc wygrać. Zabawa polega na tym aby też samemu poszperać i poszukać czegoś co się może przydać. Jednak z tą czynnością radziłbym się wstrzymać, bo w dalszych częściach tego tomu dowiemy się co NAPRAWDĘ jest ważne. Oczywiście nasuwa się pewnie na myśl najprostsze rozwiązanie czyli jak najwięcej HP, resisty i duży dmg od lajta. Zabawa polega niestety (lub stety) na tym, że dużo hp jest zawsze dobrze mieć ale zawsze coś jest kosztem czegoś innego. Zaniedbanie rzeczy naprawdę ważnych sprawi, że 600 hp będzie bezużyteczne bo po jednym zwykłym ciosie szparką w dobrym ustawieniu masz już 4xx jeśli w ogóle z tego wyjedziesz żywy a przeciwnika nawet nie draśniesz. Dlatego w grze na lajty woj już nie jest ciężko opancerzonym czołgiem z dużym AC, HP i DMG. Musi postawić na resisty, na większe AC, musi być inaczej uzbrojony a to wszystko kosztem hp i dmg.

DLACZEGO AC?

AC to chyba najistotniejszy składnik dueli na lajty i przede wszystkim punkt wyjścia do dobierania sprzętu. Najgorsze, co może się nam przydarzyć to trafianie nas przez przeciwnika używającego Szafera gdy my będziemy w ruchu lub w miejscu. Po prostu już jak raz się wpakujemy pod Szafera to już wtedy nie damy rady wyjść a nawet jeśli się nie ruszymy to i tak się wykrwawimy. Oczywiście ktoś może powiedzieć „Po co AC skoro taka sytuacja i tak może się przydarzyć gdy przeciwnik nas złapie szparką?”. Tak, wtedy także jesteśmy w opałach. Jednak zabawa polega na tym, że nawet wtedy dzierżąc Szafera można zrobić krok w kierunku przeciwnika (dostać obrażenia, choć nie zawsze – o tym dalej) i zacząć walić kolesia w szparce Szaferem. Z tego co pisałem wyżej o silnych i słabych stronach obu broni jasno widać w teorii (i w praktyce), że na dłuższą metę Szafer zdewastuje szparkę. Dlatego jak widzimy owy młot daje spore pole do popisu.

Antidotum na Szafera jest duże AC. Szafer jest upośledzonym przedmiotem pod względem CTH. Mając odpowiednio duże AC możemy śmiało wchodzić i wychodzić spod Szafera nie obrywając przy tym (dostając tylko obrażenia od lajta). Pamiętajmy, że aby dostać obrażenia od lajta, woj. przeciwnika musi wyprowadzić cios tak abyśmy stali pod kosą. Odpowiednio szybko chodząc dookoła przeciwnika nawet obrażeń od błyskawic nie dostaniemy. Należy jednak uważać. Strategią przeciwnika może być config stawiający na CTH przez co możemy się niemiło rozczarować gdy niedoceniamy przeciwnika i nawet przy naszym dość wysokim AC zostaniemy trafieni (Szafer + max % do CTH z biżuterii). W praktyce i tak prędzej czy później nawet przy stosunkowo niskim CTH dostaniemy sporadycznie jakiś cios od Szafera jeśli będziemy się zbyt mocno kręcić w jego polu rażenia dlatego nie należy zbyt śmiało biegać dookoła przeciwnika. Kolejnym ciekawym pomysłem może być fakt, żeby zamiast zwykłego miecza ssoha użyć Strange Flail Of

Haste. Dlaczego? Otóż zauważmy, że gdy ktoś używa ssoha i zmienia go na Szafera to w grze to od razu widać – w dłoni przeciwnika pokazuje się maczuga zamiast miecza i wiemy kiedy trzymać się na baczności – kiedy już nie wybiegniemy i tak spod kosy nawet z największym AC. Sfoh ma tę zaletę, że go w grze nie rozróżnimy od Szafera (wygląda tak samo w dłoni przeciwnika) i można takim zmienianiem sprzętu Szafer-Sfoh sporo zamieszać. Dla uważnych to i tak nie będzie stanowić przeszkody. Szafer dodaje 50 hp więc po życiu przeciwnika od razu będzie widać co na co zmienił. Jednak na takie rzeczy idzie się czasem nabrać. Teraz chyba już wiadomo dlaczego AC jest takie ważne. Nie można dać się zaskoczyć i nie docenić przeciwnika dysponując zbyt małym AC – może założyć wtedy biżuterię dająca max do CTH (gold of perf) i możemy mieć potężne kłopoty. Zalecałbym AC co najmniej 320.

Jak uzyskać takie AC? Ano podstawą są dwa wspaniałe przedmioty, Godly Shield i Gotter. Tak tak – Got wcale nie jest bezużyteczny. To prawda, że nie jest to bezpieczny hełm ale pamiętajmy, że duel to TYLKO 3 rundy. A podczas rund nie można doczytywać przedmiotów. Mając Gottera na głowie i spore AC nawet Szafer nam mocno nie zaszkodzi. Będziemy dostawać co prawda 100% obrażeń od lajta (co w wypadku Szafera jest dość sporo) ale nie dostaniemy obrażeń fizycznych gdyż przy takim AC nie będziemy trafiani Szaferem. A suchego przeciwnika niezgranego, który tylko się posługuje Szaferem jest dość prosto zdjąć już wtedy nawet czystym mieczem (dzięki lagowi). Oczywiście sztuczka, którą możemy zaskoczyć przeciwnika może przynieść 3 wygrane rundy zanim się połapie o co chodzi. Należy jednak uważać bo doświadczony gracz gdy szybko zrozumie o co chodzi, jak dorwie nasz szparką zanim nie zmienimy hełmu i nie wzbogacimy się o resisty to zmieli nas na proch.

Wielu ludzi uważa, że szparka to taki mały śmieszny dodatek do tej całej kolorowej zabawy. Zbývá jej użyteczność (lub bezużyteczność) faktem pisząc, iż lsoh kładzie szparke, Szafer kładzie szparke. To prawda ALE tak jest tylko w wymianie bezpośredniej! Zabawa polega na tym, że szparka żadko kiedy służyć to walki w wymianie bezpośredniej ciosów. Szparka to potężna broń. Dzięki niej, gdy dzięki lagowi złapiemy woja tak, że my go jesteśmy w stanie walić gdy u niego nie jesteśmy przy nim to wtedy jest w sporych tarapatkach. Nietrudno sobie wyobrazić, że gdy dołączymy do całej gry na dodatek lagi to owa sztuka nie jest specjalnie trudna. Szparka jest właśnie stworzona po to aby była przeciw wagą dla Szafera. Posiada jak widać wspaniałą siłę bojowa ale objawiająca się w innych sytuacjach niż Szafer. Szparka nie redukuje CTH dzięki czemu spod niej nie wyjdziemy. Posługując się umiejętnie szparką można naprawdę ostro nabroić (jeśli nie od razu zabić). Na pewno nasuwa się od razu na myśl posunięcie aby założyć Szafera, podejść wtedy do przeciwnika (oberwać) i wtedy go zdmuchnąć Szaferem. Sprawa właśnie nie jest taka prosta i to bzdura gdy ktoś pisze „Szafer pokonuje szparke”. Po pierwsze dla uważnego gracza, zmiana broni na Szafera i samo podejście do przeciwnika to aż zbyt wiele czasu aby spokojnie ze szparką uciec. Gdy ktoś już jest przy nas z Szaferem? Wtedy szybciej zmieniamy zbroję na standardową i bezczelnie wychodzimy mu spod Szafera. Teraz to już szparką NAPRAWDĘ można nabroić. Jeśli uważacie, że zmienienie Szafera z powrotem na sfoh i złapanie uciekającego jest takie proste to się mylicie. Dlaczego? Poczytajcie to co napisane jest niżej...

ZMIANA SPRZĘTU PODCZAS WALKI

Najtrudniejsza, najniebezpieczniejsza i najwolniejsza rzecz na świecie.

Z czasem zobaczycie, że w grze na lajty na odpowiednim poziomie rzeczą najważniejszą jest szybkość. Ona i tylko ona decyduje o wygranej (lag pomijam bo to rzecz tak wszechobecna, że zawsze jest uwzględniona). Gra na lajty nie ma sensu gdy nie zmieniamy przedmiotów. Co więcej, to właśnie to wprowadza wspaniałe możliwości w tym stylu właśnie. Problem polega na tym, że to najtrudniejsza rzecz w grze na lajty. Szybko zobaczycie, że dość często będziecie tracić HP podczas zmian sprzętu. Co najważniejsze – im wolniej będziecie zmieniać sprzęt tym większe prawdopodobieństwo, że to właśnie zmiana sprzętu was pogrąży. Zmiana sprzętu (tak nieodłączna część tego rodzaju gry) posiada bardzo dużo wad i zalet. Zaleta jest jedna i to podstawowa – zmiana sprzętu umożliwia zwyciężanie. Jakie są wady?

1. Jest powolna.

Aby zmienić dowolny przedmiot w INV nasza postać musi przestać machać mieczem. Dopóki nie przestanie, naciskanie na przedmiot nic nie da – nie ruszy się go z miejsca (sami sprawdźcie). Dopiero kiedy wojownik przestanie machać możemy dokonać jakiejś zmiany. Tutaj właśnie pojawia się ten problem z szybkością. Wprawny przeciwnik widzi, że na chwilę przestajemy walić i może w tym momencie szybko zareagować albo po prostu bezczelnie wyjść nad spod kosy gdy my będziemy skupieni na zmianie przedmiotu.

2. Jest niebezpieczna.

Zmiana sprzętu oznacza przerwę w machaniu. Jak wszyscy wiemy z doświadczenia, wtedy nawet gdy trzymamy Shift gra może wygenerować nasz ruch. Nasz ruch oznacza zazwyczaj wyłapanie kilku strzałów. I tu właśnie przewaga może się szybko przerodzić z klęskę.

3. Jest trudna.

Wbrew pozorom w praktyce, podczas duela np. zmiana sprzętu dla nie wprawionego gracza nie jest zbyt prosta. Często przedmioty nie trafiają od razu gdzie miały trafić. Luzie gubią przedmioty a to jest problem. Wyobraźmy sobie, że nam wypadł Szafer a cwany przeciwnik przechwycił go i szybko schował do inva. (Wg mnie to na czas jednej rundy jak najbardziej dozwolone posunięcie). Mamy problem bo teraz on może zupełnie inaczej zaplanować duela i zacząć nas bezkarnie ścigać szparką. Oczywiście istnieje prawdopodobieństwo, że nam się uda mimo wszystko szybciej go dorwać szparką ale niewątpliwie przeciwnik ma przewagę.

Wskazówka dla graczy mniej wprawionych i nie tylko: nie tachajcie pełnego plecaka zavalonego sprzętem aby móc złożyć z niego 101 konfigów. Zanim zaczniecie zakładać jeden conf to już przeciwnik pewnie się skapnie o co chodzi i już cały wasz misterny plan będzie do niczego. Zapewne połowa sprzętu wam wyleci albo przy tak dużej liczbie itemów nie dadź borze zapomnieć założyć jakiegoś istotnego lub kluczowego przedmiotów na jego właściwe miejsce i nagle się wpakujecie w tarapaty z których nie będzie już wyjścia. Wyobraźcie sobie jaki jest chaos mając już w inv 3 pierścienie same, które z wyglądu zewnętrznego nie są odróżnialne. Nawet gdy je sobie poukładacie, w zamieszaniu duela możecie je gdzieś odłożyć byle do inv i się

wszystko pomiesza. Poza tym w praktyce nikomu 101 konfigow do skutecznej gry na lajty nie jest potrzebne.

Jedynie istotną rzeczą to zmieniać przedmioty jak najszybciej, jak najpłynniej i mieć w inv naprawdę potrzebne rzeczy a nie pół zbrojowni – to nie zdaje egzaminu.

GENIUSZ BLIZZARDA

Chciałem abyście z czasem nauki gry na lajty przyjrzeni się jak wspaniale Blizzard wyważył te przedmioty. Jedno jest odpowiedzią na drugie i na odwrót. Nie ma przedmiotu na lajty, który w góry przekreślałby przydatność innych. Najwspanialszym przykładem jest wyważenie mocy Szafer – Szparka. Każdy z tych przedmiotów ma swoje plusy i minusy. Jedno bez drugiego byłoby za silne. Wbrew pozorom w całym tym chaosie jest duże uporządkowanie siły i równe jej rozłożenie. Gra jest dobrze przemyślana i wbrew opinii niektórych uważam, że gra na lajty jest doskonale zorganizowana i pasuje jak ulał do tej gry. Tu nie ma tych wszystkich śmiesznych rzeczy w stylu „kto pierwszy zada cios ten wygrywa”. Sami powinniście zrozumieć już po przeczytaniu tego co napisałem powyżej, że to wcale nie jest takie banalne jakby się teoretykom mogło wydawać. Może tak było w czasach Lightforge'a ale eliminując przedmioty „nielegalne” gra na lajty naprawdę nabiera rumieńców. Szybko się przekonacie, że to nie same walenie Szparką albo Szaferem tylko naprawdę potężna i urozmaicona gra wersji na czyste miecze. Kolejną wspaniałą zaletą tego stylu gry jest jego uniwersalność. Gra wzbogacona o lajty to język uniwersalny – całego BN'u. Niewiele osób na całym BN kuma grę na czyste (i chyba nic w tym dziwnego? Czy logiczne jest granie po to aby gry wreszcie koleś koło nas stoi go lać lajtem ile wlezie aż padnie, a zamiast tego trzeba mu pozwolić się wycofać i zaczynać wszystko od nowa?). Zaś zasady na lajta są większości takich krajów podobne – przeciwnik ma gryźć głębie i koniec. Czy można wymyślić doskonalsze zasady nie używając magii i bardziej fair? Zdaję sobie sprawę, że większości ludzi nie przekonam do tej gry ale może choć trochę zmienię ich wypaczony obraz tego wszystkiego.

ZASADY

Podstawowa zasada – zabij wroga bo póki stoi jest niebezpieczny. W praktyce na lajty dalej obowiązuje zasada, że nawet najbardziej wykrwawiony woj. jest niebezpieczny ale nie jest już taka niebezpieczny jak w grze na czyste. Sprawny wojak w miarę szybko dobije lajtem przeciwnika zanim szczęście przyjdzie mu z pomocą (choć czasem przychodzi).

Oczywiście należy poruszyć sprawę najciekawszą – plecy.

W lajcie wg mnie podstawę dobrej gry stanowią dwie niepisane reguły. Zabawa polega na tym, że teoretycznie to nigdy nie ma pleców i chamsko możemy się odwrócić gdy koleś odchodzi od zwarcia i mu wpakować serię w tył. Pytanie jednak wtedy należy postawić czy jest sens? Nie ma. Po pierwsze jak ktoś ma jaja może zrobić krok do przeciwnika, dostać seryjkę ale wtedy wyciągnąć odpowiedni sprzęt i go bić lajtem. Najgłupsza rzecz na świecie to akcja gdy koleś wiedząc, że nie ma czegoś takiego jak plecy, udają, że są. Np. wyobraźmy sobie woja u którego jest zwarcie a jego przeciwnik zwarcia nie widzi ale wie co widzi przeciwnik i stoi w miejscu. Śmieszne by było aby

woj. u którego jest zwanie stał i do końca świata machał w przeciwnika, aż ten się ruszy. Po co? Mógłby wyciągnąć szparkę, skroić kołosa w minutkę, walka by się szybko zakończyła i nikt nie miałby do nikogo pretensji. Tak naprawdę to my sami sobie komplikujemy grę. Moje dwie niepisane reguły to:

1. Jeśli jest sytuacja patowa, nikt się nie chce ruszyć i nikt nie zamierza nikogo lajtem przeżegnać to porostu dajmy zwykłe rozejście jak w czyste.
2. Jeśli ktoś jest w stanie przeżegnać kogoś po żebrach to niech to zrobi a co już będzie dalej to zmartwienie przeciwnika jak się z tego wydostanie.

Te dwie reguły całkowicie rozwiązują problem, który jest przytoczony wyżej. Po prostu bądźmy humanitarni i jeśli możemy kogoś skroić lajtem zamiast się bawić w obłęzenie ze zwaniami do końca życia, do go skrójmy lajtem – mniej stresu, szybsze wygrane, brak niedopowiedzeń.

Co z Ghostem?

To już zależy od samych duelerów. Ghost jest spoko w grze na lajty gdy nie jest stosowany bezczelnie gdy gra „toczy się na czyste”. Osobiście uważam, że ghost powinien być tylko dozwolony przy zabijaniu ludzi, który akurat dzierżą Szafera (można wjechać pod niego nie dostając ciosu przy dużym AC). Używanie Ghosta w trakcie fazy gry na czyste przerodzi duel w rzeźnię.

Oczywiście gra nic nie traci (a nawet robi się ciekawsza) gdy w ogóle nie używamy ghosta i tak bym zalecał.

Co z dościami?

Jak najbardziej! Niektórym się to wyda szalony pomysł, ale w praktyce to nie jest aż takie straszne a poza tym dlaczego mielibyśmy zabronić komuś dojść do przeciwnika aby go zabić lajtem?!

PODSUMOWANIE

NIE podam tu przeróżnych sposobów na walkę.

NIE pokażę pewnych zagrań.

NIE pokażę pewnych schematów.

Dlaczego?

Z uwagi na „surowy stan BN” jeśli chodzi o walkę na lajty. Zbierzcie odpowiedni sprzęt i sami popróbujcie pograć z innymi ludźmi aby samemu coś wymyślić. Większość z was startuje z równymi szansami. Moim zamysłem było pokazanie wam elementów skomplikowanej układanki która jest trudna. Co ułożycie z tych podstawowych elementów? To zależy zupełnie od was. Jeśli ktoś chce się przekonać na co go stać – zapraszam na uklepaną ziemię, chętnie zagram i pokażę. A jeśli ktoś nie wierzy w to co jest napisane to też zapraszam...

Podziękowania dla Brother'a[Eh], który służył jako godny przeciwnik i jako poligon dla najróżniejszych doświadczeń potrzebnych do spisania wymienionych tu rzeczy.

Grimgroth(BD)