



Łuk vs Woj

Na woja można grać na różne sposoby, łukiem, mieczem oraz łajtem, ale po kolei.

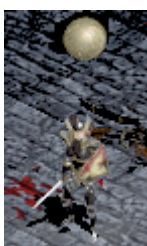
1. Grając z łukiem dobrze jest założyć taki config: Gotterdamerung, Massive Bow Of



Swiffness, Awensome Plate Of Stars, Dragons Amulet Of Zodiac oraz 2 x Dragons Ring Of Zodiac. Jest to dobry config, ponieważ mamy z nim duże AC, ja z nim mam 315. Nie pozwoli to wojowi grać na duże HP i większą ilość, Many, ponieważ będzie musiał grać na duże CTH. Nie polecam jednak tego configu dla początkujących graczy, gdyż o wiele łatwiej na początku jest grać z RC zamiast Gotterdamerung`a, dopiero później można w pełni

wykorzystać jego zalety. Jeśli config już mamy, to trzeba przejść do taktyki. Najlepiej jest cały czas „pilnować” woja, aby ten znajdował się pod naszym ostrzałem i nie mógł zmienić skosu. Robimy to stosując teleporty, ale musimy pamiętać, żeby nie robić tego schematycznie, bo po pewnym czasie przeciwnik może znać miejsce, do którego zamierzamy się teleportować i może nam zgotować nie miłą niespodziankę, dlatego też powinniśmy robić teleporty nad skosem, którym chodzi woj, jak również pod tym skosem. Ta technika ma jeszcze 1 dobrą zaletę, ponieważ jeśli woj. Nie będzie zmieniał u siebie skosu, to u nas po pewnym czasie wygeneruje się przesunięcie jego skosu, co należy tylko wykorzystać. Jeśli jednak zdarzyłoby się, iż woj. Jest niebezpiecznie blisko, polecam ucieczkę, phasingiem, aby woj nie wiedział gdzie się przemieścimy, a wtedy dalej kontynuujemy „pilnowanie” woja. Gdyby znaleźli się amatorzy stania w miejscu, to strzelając w tarcze szybciej ją zniszczycie, niż wam rozwali się łuk (o ile na początku walki był naprawiony). Nie możemy tak sobie strzelać, jeśli lag jest zbyt duży, bo wtedy woj może do nas dojechać, mimo iż u nas będzie stał w miejscu. Jeśli zdarzyłoby się, że woj na nas idzie, a nam spada życie, należy cofnąć się do góry, i ostrzelać woja, który u nas na lagu znajduje się wtedy, tam gdzie już był kilka sekund temu na swoim komputerze. Jeśli woj wykończy się z Many, możemy dla bezpieczeństwa pójść do dolnego, bądź górnego rogu i stamtąd ostrzeliwać woja, który będzie próbował do nas podejść, co jednak jest prawie, że nie realne. Taktykę ostrzeliwania woja z rogu możemy również zastosować, gdy sami już stracimy Many, jednak wtedy woj może zrobić nam teleport pod sam nos. Trzeba dużo praktyki, aby wiedzieć, kiedy woj będzie się do nas wtedy teleportować, aby odejść stamtąd i ostrzelać woja, który będzie wówczas stał w rogu, z którego nie damy mu wyjść. To tyle o granii z łukiem na woja i należy pamiętać, że jeśli lag jest zbyt duży, to granie z łukiem nie jest wskazane.

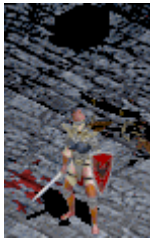
2. Grając z mieczem najlepiej jest grać z wojem na MS. Proponowany config:



Gotterdamerung, Strange Sword Of Haste, Stromshield, Awensome Plate Of Stars, Dragons Amulet Of Zodiac oraz 2 x Dragons Ring Of Zodiac. Ja w tym configu mam 355 AC. Jest to dużo jak dla woja, dlatego będzie miał problemy z trafianiem nas. Dalej powinno się grać tak jak w walce woj

vs. woj, ale musimy pamiętać o tym, że łuk z mieczem macha wolniej, niż woj (w czasie gdy woj. zdąży machnąć 7 razy mieczem, łuk zrobi to tylko 6 razy) oraz ma mniejszy zasięg (głupio brzmi zasięg, jak trzeba dojść do przeciwnika, ale woj czasami potrafi trafić idącego na niego woja z większej odległości niż to zrobi łuk z mieczem). Nie będę teraz tutaj rozpisywał się o walce woj vs. woj, bo na to trzeba by poświęcić oddzielny poradnik.

3. Grając z lajtem, czyli granie na miecze z dodatkowym DMG, np. Lightning. Wyróżniamy 3 podstawowe confy grając łukiem na lajta:



- a) Godly Helm Of Whale, Schaefer's Hammer, Stromshield, Awensome Plate Of Lion, Gold Amulet Of Heavens, 2 x Gold Ring Of Heavens,
- b) Godly Helm Of Whale, King`s Sword Of Haste, Stromshield, Sparking Mail, Gold Amulet Of Heavens, Obsydian Ring Of Zodiac, Gold Ring Of Life,
- c) Godly Helm Of Whale, King`s Sword Of Haste, Stromshield, Awensome Plate Of Lion, Gold Amulet Of Heavens, Obsydian Ring Of Zodiac, Gold Ring Of Life,

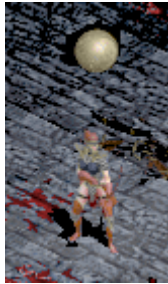
I teraz rzecz bardzo ważna, oprócz tego, że będziemy grać podobnie jak woj vs. woj, to gramy bez rozejść. Dlatego będziemy w większości przypadków ubić woja w zwarciu. Co za tym idzie, config A bije B, B bije C, a C bije A. Dlatego, że na lajty gra się Free Style, czyli ze zmianą sprzętu podczas rundy, musimy się przygotować na nagłe zmienianie poszczególnych configów. Woj będzie grał z 1 z 3 wymienionych przeze mnie configów, odpowiednio zmodyfikowanych dla swojej klasy postaci, ale reguła pozostaje ta sama. W przypadku A-B, B-C dążymy tylko do zwarcia i staramy się w nim ubić przeciwnika, natomiast przypadku C-A to nasz przeciwnik będzie dążył do zwarcia, a nasza rola polega na uciekaniu mu i zadawaniu przy tym obrażeń, gdy delikwent jest w ruchu. W razie gdyby woj osiągnął zwarcie, powinniśmy bez problemu z niego odejść, ponieważ nasze duże AC, nie pozwoli mu z jego niskim CTH na szansę pomyślnego ataku. Zdarza się czasami podczas gry, że przeciwnik stoi kilka kratek od nas i macha mieczem, podczas gdy nam spada życie od Lightning DMG. Jest to spowodowane tym, iż u przeciwnika jest przesunięcie na ekranie i on stoi przy nas, podczas gdy u nas na ekranie jest nieco dalej. Najgorszym posunięciem teraz byłoby odejście od przeciwnika (u nas nie ma zwarcia to, czemu nie?), ale u przeciwnika to by wyglądało jakbyśmy odchodzili od zwarcia, co może okazać się dla nas śmiertelne. Najlepiej takiej sytuacji po prostu podejść do machającego w naszą stronę przeciwnika. Mimo, iż u nas dostaniemy mieczem, podczas gdy będziemy podchodzić, to nam nie powinno spaść życie! Wtedy wszystko wraca do normy u nas jest zwarcie i u przeciwnika. Patrząc na configi nie trudno zauważyć, że w każdym ma się Resist Lightning 40% lub więcej. Otóż, gdy nie mamy Resist Lightning, to dostajemy przebitki. Żeby tego uniknąć musimy mieć Resist Lightning, jednak nie trzeba MAX 75%, a wystarczy już 40% i możemy być spokojni. Jest to dosyć elementarna sprawa, więc nie należy o niej zapominać.

Łuk vs Mag

Na maga możemy zagrać zarówno z mieczem jak również z łukiem.

- 1. Grając z łukiem** mamy możliwość zagrania z healingiem lub z MS. Uniwersalny zestaw do tego, to: Rubby Helm Of Whale, Massive Bow Of Swifness, Rubby Mail Of Whale, Dragons Amulet Of Zodiac oraz 2 x Dragons Ring Of Zodiac (dodatkowo grając z healingiem możemy zamiast Dragons Amulet/Ring Of Zodiac założyć Dragons Amulet/Ring Of Lion aby osiągnąć większą ilość HP kosztem Many oraz DMG),

- a) Grając z MS, dobrze jest używać trochę phasingów jak i trochę skosów, a



gdy nam MS spadnie, będziemy musieli już tylko chodzić, co jest główną wadą tego configu. Jest natomiast 1 niebagatelna zaleta, albowiem gdy złapiemy maga, a ten nam zdoła odejść u siebie na laga, to będzie potrzebował ok. 5 FB żeby nas powalić (3 na MS i 2 na klatę ;p) co jest duży plusem, w porównaniu do grania z healem, gdzie

wystarcza zwykle 2 FB żeby nas powalić. Dlatego też będziemy się starali złapać maga przy każdej okazji, a nie strzelać pojedynczymi naprowadzanymi strzałkami. Ten sposób grania polecam początkujący, jak również bardziej już zaawansowanym graczom, którym się trafi mag z lagiem niepozwalającym na skuteczne granie z healingiem.

- b) Grając z healingiem, nasza gra będzie głównie polegała na ciągłym



używaniu, phasingów+strzelanie naprowadzanych strzałek, z rzadka możemy użyć skosu, gdy istnieje duże prawdopodobieństwo, że wyrwiemy FB przy następnej próbie użycia phasinga, zwłaszcza, gdy mamy już mało Life. Możemy sobie pozwolić na strzelanie na oślepie, gdy nie widzimy przeciwnika a się

phasingujemy, ponieważ często zdarza się, że taki delikwent oberwie naszą zaginioną strzałką. Łapiemy przeciwnika tylko i tylko wtedy, gdy jesteśmy pewni, że przeciwnik nie zniknie nam z ekranu i nie pojawi się za chwilę za naszymi plecami, podczas gdy będziemy stali w miejscu. Jest to zależne od laga, dlatego nie polecam tego stylu grania początkującym, ponieważ wyczucie laga nabiera się dopiero z czasem i doświadczeniem. Możemy sobie również pozwolić na krótkie stanie w miejscu i strzelanie na oślepie, jeśli jesteśmy pewni, że przeciwnik znajduje się w znacznej odległości i nie jest nas w stanie zaatakować w ciągu najbliższych 2 sekund. Niektórzy magowie decydują się grać z 20 lvl FB, co za tym idzie z laską. Wtedy będziemy martwi po 2 FB, ale za to gdy przeciwnik przystanie u nas na chwile na ekranie, to zawsze dostanie od nas pojedynczą strzałkę, a nie jak to bywa gdy gra z Dreamflange i tarczą, gdy może blokować pojedyncze strzały stojąc w miejscu. Za to przeciwnik grający z Dreamflange nie zawsze jest w stanie po 2 FB na 19 lvl nas zabić, czasami potrzeba aż 3, co jest dla maga bardzo trudne, trafić łuka 3 razy z rzędu (oczywiście, gdy przylaguje, nie sprawia to kłopotu). Napisałem wcześniej, że możemy zagrać z Dragons Amulet/Ring Of Lion. Możemy tego użyć, gdy przeciwnik gra z Dreamflange, aby zwiększyć nasze prawdopodobieństwo, iż przeżyjemy po 2 FB (w przypadku

gdy przeciwnik ma łaskę, ta technika się nie sprawdza), ale za to będziemy mieli mniej Many i mniejszy DMG, wybór należy do Ciebie! Grając z healingiem zdarza się również, że mag jest już na wykończeniu Many, a my mamy jeszcze połowę baku Many, albo i więcej. Można wtedy założyć MS dla pewności, że nie trafią nas jakieś 2 zagubione FB i padniemy. Zwiększa to, zatem naszą szansę na wygraną walkę.

2. **Grając z mieczem** używamy takich przedmiotów jak: Rubby Helm Of Whale, King's Sword Of Haste, Obsydian Shield Of Tiger, Sapphire Armor Of Whale, Dragons Amulet Of Zodiac i 2 x Dragons Ring Of Zodiac (podobnie jak i przy grze z łukiem, możemy zamiast Dragons Amulet Of Zodiac i 2 x Dragons Ring Of Zodiac założyć Dragons Amulet Of Lion i 2 x Dragons Ring Of Lion, oczywiście nie trzeba zamieniać, aż wszystkie ringów, można tylko 1 lub 2, ale to zależy jak komu wygodniej). Nie radzę grać w ten sposób osobą, które jeszcze nie grały wojem na magów, ponieważ granie z łuczniczką z mieczem na magów jest o wiele bardziej skomplikowane i wymaga doświadczenia.

- a) Grając z MS nie ma potrzeby zakładania itemów Dragons Of Lion (lepiej



mieć o 10 więcej many niż życia, ponieważ MS redukuje otrzymywane przez nas obrażenia o 1/3). Z mieczem gramy podobnie jak woj, ale tylko podobnie. Należy zauważyć, iż nasza postać szybciej czaruje od woja, co jest przydatne w szybkim doskakiwaniu do maga, ale nie ma róży bez

kolców. Jak już wcześniej wspomniałem przy graniu łuczniczką z mieczem, nasza postać macha wolniej od woja. Daje to możliwość magowi odejścia od zwarcia i władowania nam paru FB, z czym należy się liczyć. Umiejętne wykorzystanie plusów i minusów tego rozwiązania może dać sukces (mi nigdy nie starczyło czasu i chęci, żeby opracować tą sztukę do mistrzostwa ;p).

- b) Grając bez MS na korzyść Healinga, można dodatkowo zamienić w naszym



confie itemy Dragons Of Zodiac na Dragons Of Lion, aby uzyskać więcej HP. Nie każdemu to będzie pasowało ze względu na różnice między zadawanymi obrażeniami. Na upartego udało mi się maksymalnie uzyskać łuczniczką z mieczem na 48 lvl 617 HP.

Jednak małe obrażenia zadawane przy takim configu skutecznie utrudniają grę. Grając bez MS możemy sobie pozwolić częściej na próby dojścia do maga, ponieważ po nieudanej, zawsze można się wyleczyć (o ile nie dostaniemy 3-4 FB, tak „przy okazji”). Gdy maga nie widać na ekranie, można spróbować chwilę stanąć i machać mieczem, tak żeby jeszcze nie oberwać. Nie wiedzieć, czemu, magowie „lubią” w takim momencie wpaść pod miecz phasingiem. Można jeszcze spróbować jednocześnie zrobić teleport na maga, gdy ten się phasinguje, aby pojawić się przy nim, gdy będzie już po phasingu.

Łuk vs Łuk

Do likwidacji innych łuczniczek, służyć nam może łuk jak również miecz (gdy wroga nam łuczniczka zdecyduje się zagrać z mieczem, postępujemy podobnie jak w grze łuk vs woj).

1. Grając z łukiem założymy: Gotterdamerung(albo RC dla początkujących), Massive



Bow Of Swiftness, Awesome Plate Of Harmony, Dragons Amulet Of Zodiac oraz 2 x Dragons Ring Of Zodiac.

Ważne w tym configu jest aby mieć FHR (Fastest Hit Recovery) ponieważ przydaje się on przy wymianach. Przy wymianie liczy się: lvl, sprzęt i kto 1 rozpocznie atak.

Wiążą się z tym różne techniki grania. Możemy chodzić skosami, używając czarów rzadko, przez co dążymy tylko do wymiany. Można tak pokonać przeciwnika słabszego od

nas lvlem czy sprzętem. Nie polecałbym tego jeśli sytuacja miała być odwrotna.

Wtedy najlepiej sprawdza się robienie dużej ilości phasingów i naprowadzanych strzałek.

Trzeba wtedy grać bardzo ofensywnie, gdy tylko jest możliwość ataku, musimy zrobić to natychmiast.

Najlepszym dla nas wyjściem jest złapanie łuka, który próbuje czarować.

Zyskujemy automatycznie znaczną przewagę na wymianie.

Czasami lag może nam skutecznie utrudnić grę z łukiem, gdy jest za duży.

Wtedy zamiast ryzykować, możemy spróbować innego wariantu gry – z mieczem.

2. Grając z mieczem musimy się zdecydować czy będziemy grać z MS czy z



Healingiem. Ja zdecydowanie polecam MS.

Grając z MS użyjemy: Gotterdamerung, Strange Sword Of Haste, Stromshield, Awesome Plate Of Stars, Dragons Amulet Of Zodiac oraz 2 x Dragons Ring Of Zodiac. Jeśli nasz przeciwnik nie będzie grał z dużym AC, używając np. RC zamiast Gotterdamerung, możemy założyć King's Sword Of Haste zamiast Strange Sword Of Haste, dla uzyskania większych obrażeń zadawanych naszemu przeciwnikowi.

Natomiast sama technika gry jest następująca. Gdy przeciwnik gra używając notorycznie teleportów, staramy się dostrzec schemat, jakim się porusza.

Najczęściej łuczniczki robią to nad naszym skosem, teleportując się w 2 miejsca, podczas gdy my chodzimy.

Nasze działanie w tym momencie jest proste, gdy przeciwnik będzie robił kolejny teleport, aby nas ostrzeliwać, my robimy to samo w miejsce, w którym przewidujemy, że nasz przeciwnik się pojawi.

Jeśli udało nam się dobrze wydedukować, wystarczy tylko dokończyć dzieła zniszczenia.

Częściej możemy się spotkać z łuczniczkami (nad)używającymi phasinga.

Możemy wtedy zatrzymać się co jakiś czas podczas gdy wroga nam łuczniczka się phasinguje i zacząć machać mieczem, aby ta wpadła nam pod miecz.

Musimy starać się przewidywać zagrania naszego przeciwnika, znając jego ruchy, pozbawimy go szans na wygraną, ale do tego trzeba mieć doświadczenie i wiele stoczonych pojedynków za sobą.

Jeśli ktoś jednak by się uparł na granie z Healingiem, to może założyć na siebie: Godly Helm Of Whale, Strange Sword Of Haste, Stromshield, Awesome Plate Of Lion (lub Plate Of Whale), Dragons Amulet Of Zodiac oraz 2 x Dragons Ring Of Zodiac.

