

Chlewik na turnieju

L2 Classic Skelth

April 14, 2018



1 Skład

1. Quash - Titan
2. Vools - Titan
3. Rayot7 - Wind Rider
4. asQQ - Cardinal
5. Neu - Shilien Saint (quendi)
6. DronkKnightRizez - Hierophant (vipek)
7. CzarnyGlad - Dominator (skun)
8. Kazel - Sword Muse
9. JohnRambo - Spectral Dancer (sikor)

2 Przed turniejem

Przed turniejem musimy sciagnac klient inny niz ten na ktorym gramy na Skelth. Instrukcje znajduja sie pod tym linkiem: <https://eu.4gameforum.com/threads/656409/>. Na kazdym koncie zrobilem odpowiednie postacie i pozmienialem profki. Serwer nazywa sie Seresin.

3 Sprzet

Wszystkie postacie sa w gm roomie, ktory ma podstawionych odpowiednich npc. W wh znajduja sie wszystkie dozwolone itemy. Tutaj link jak to sa itemy <https://eu.4gameforum.com/threads/656167/>. Nie bede tu pisal kto co ubiera, ale warto wspomniec, ze niektore postacie powinny miec 2 sety i **kazda postac musi miec na pasku wyciagniete poty na ww/haste/cast (bedziemy walczyc z konikami, wiec perma mage/warrior bane na pizde)**. Z takich wazniejszych itemkow to tez **Scroll: Castle Blessing**, ktory dziala tutaj jak nobless - musimy miec to wrzucone przed kazda walka. Warto jeszcze miec healing poty na pasku, zawsze cos szczegolnie ze tu lepiej dzialaja. Jesli chodzi o przygotowanie postaci to oczywiscie trzeba tez wbic dye i runki do broni. No i jeszcze Zaken Cloak dla kazdego + spirit ore kto potrzebuje.

4 Przed walka

Przez czas buffowania bedziemy ciagle mieli regane mp/hp/cp, dopiero przy odliczaniu reganie jest wylaczone. Przez to, ze OL na klasiku to kadlub musimy dobuffowac brakujacy syf. Buffowanie wyglada nastepujaco: **OL** p.atk/berek/ww/cast/pdef/mdef **PP** haste/focus/dw/g might-shield/bts/btb **SE** vamp/mental/empower. Opcjonlanie jeszcze **OL** moze dac evasion/accuracya, **PP/SE** pof/pow. Co do dance to BD wali standardowy zestaw 3x woj + prot/conc, a sws w zalezności od enemy champion/veng/warding na zmianę (do dogadania jeszcze). OL w momencie song/dance rzuca tez VOP + ew. paagrio fist (ktore dziala tu jak gówno nie wiem czy warto w ogole). Wazna role ma tutaj pp i sws, bo **btb/vitality song/pof** rzucamy na destro dopiero na sygnal do zbijania HP. Cale buffowanie ma wygladac tak: **standardowy buff(odpalamy nobless scrolla) ⇒ vop ⇒ song/dance bez vitality ⇒ zaczyna sie odliczanie do walki ⇒ deski zbijaja hp ⇒ leci vitality i btb na nich ⇒ zbijamy hp destro healerami ⇒ heal do fulla po odpaleniu frenzy/zealot.**

5 Postacie i role

Kilka slow kto na co ma zwrocic uwage i co robic w trakcie walki.

5.1 Destro - Vols i Quash

Duzy ogar bedzie wymagany przy zbijaniu sie, bo od tego zalezy cala walka. Na wszystkie itemy do zbijania trzeba zrobic makro. Proces zbijania wyglada nastepujaco: w trakcie buffowania stoimy z MJ HV (-con) i bronia othell w rece **BEZ peleryny ⇒ leci buff btb/vitality song/pof ⇒ zmieniacie itemy na DOOM HV +6, bron B z wbita Super Sigel Rune +maxHP, tarcza doom na 6 i pelerynka ⇒ odpalacie OVER THE BODY (w tym momencie juz jestecie na luzie w stanie spalic frenzy bez zealota, wiec jak cos sie spierdoli to yolo) ⇒ walka sie rozpoczyna, healerzy zbijaja wam po 300-400 hp i mozece spalic zealota/frenzy ⇒ zmieniacie itemy na mj hv/bw heavy i bron z othelem ⇒ ogien**

Jesli chodzi o sama walke to warto jedynie wspomniec o mozliwosci /attack i puszczeniu klawiatury, w ten sposob nie zadziala na was agro - spoko na poczatek, gdy leciecie na pierwszy target. Destro na klasiku ma tam troche nowych skilli, ale ogarniecie z opisow (jakis tam fear, celka, toggle i nowy self). Target beda wyznaczane na tsie w zalezności od tego kogo zdebuffuje PP/PW. Jesli bedzie chaos i nie wiecie kogo targetowac to rozgladajcie sie za kims na root'cie, bo jednak mamy ich w pt 5. Po minucie zejdzcie Wam Over The Body, wiec trzeba bedzie przebuffowac pofem/powem - warto przypomniec o tym na ts.

5.2 Bish - ASQ

Raczej standard nic ciekawego nie ma co tu pisac, jedynie to, ze bedzie pomagal dobic deski do zealota. Poza tym nic nadzwyczajnego.

5.3 PW - Rayot

Tez nie ma co tutaj duzo pisac, musi byc w chuj asasynski i dobrze palic hide, bo magical(Daniel hehehh) backfire go zniszczy. Dobra komunikacja z destro musi leciec, bo jego slow pw z 76 jest nieresistowalny.

5.4 PP - Vipek

Bede rzucal Block WW/Shield na kluczowe target i darl morde jak w kogos wejdzie. Do tego mystic immunity, heal (bron z healing power) i rootowanie + rebuff jak potrzeba (pof/pow). Jeszcze fear i jakies tam inne pierdoly.

5.5 SE - Quendi

Drugi healer, bo w przeciwienstwie do EE ma group heala na klasiku. **Stigma** to bardzo wazny element, musi byc rzucana w glowne targety - asistowac dd albo PP. Jesli nie bedzie trzeba duzo healowac to root ew. wind shackle zawsze spoko sprawa. Moze czasem jakis recharge na OL/PW albo rebuff powa - ciezko powiedziec. Na pasku tez wyciagnij Mass Purify. Priorytet to heal/res, potem stigma. Warto wspomniec, ze SE/EE/PP maja tu enli, wiec palimy bez ziewania jak beda dymy.

5.6 OL - Skun

W chuj wazna postac vs koniki. Jakos bardzo duzo sie nie zmienila - inne paagrio fist i czasy na niektorych debuffach mniejsze. Moze byc calkiem spoko, bo do walki ol wyjdzie z full mp, a jeszcze bedzie mial BTS i moze jakies SA w broni (pomyslmy jeszcze). Caly pomysl na walke taki jak zawsze - debuffy i spam cp z naciskiem na debuffy raczej. Wszystkie debuffy OL rozwija po 76, takze wchodzi bardzo dobrze. W walce z konikami warto usypiac im konie, poza tym to standard susp/silence. Fear tez spoko na bank sie przyda czasem. W sumie to w walce z konikami Ol musi nam wycarrowac gierke suspem i silencem, bo inaczej to pizda mysle.

5.7 SWS/BD - Kazel i Sikor

Standardowo XDD Debuffy i agro na odpowiednie targety. Hex/arrest/agro to glowne skille chyba. No i bicie z deadly strike, bo zmniejsza p def. Raczej bedziecie full con.