

Tutorial: Jedi/Sith - **Avançado**



Jedi/Sith - Time: Rebelde / **Imperial** - Dificuldade: **Difícil**



Jedi/Sith é a classe mais selecionada por iniciantes, um erro que muitos cometem, pois é a classe mais difícil de se aprender. Um bom Jedi/Sith deverá dar suporte ao time, ao mesmo tempo que avança contra a linha inimiga.



(Fotos do nosso servidor de Duel :BR: QUEBRA GALO, ideal para iniciantes que desejam treinar e aprender sobre a mecânica de duelo do jogo)

Antes de ler esse tutorial, pedimos a todos que tenham lido o tutorial de **Jedi/Sith – Básico** e **Jedi/Sith – Intermediário**, para que fique mais claro prosseguirmos adiante para o **Jedi/Sith – Avançado**.

Sugerimos que durante a leitura do guia, esteja no nosso servidor de Duel treinando e testando cada tópico do tutorial, para ficar melhor o entendimento e a prática das explicações.

Após você terminar de ler esse guia Avançado, você irá entender o motivo o qual você pergunta para todo mundo: "Porque eu perco BP tanto assim?", "Porque eu não consigo tirar BP do meu oponente?", "Porque ele é tão bom assim, e eu não consigo supera-lo?".

Sumário

SEÇÃO 01: DFA e Counter	03
SEÇÃO 02: Force Focus	04
SEÇÃO 03: Parry	04
SEÇÃO 04: Swing Block	05
SEÇÃO 05: Perfect Block	05
SEÇÃO 06: ACC	10
SEÇÃO 07: MBlock	12
SEÇÃO 08: Movimentação	21

A Seção de Estilos de Sabre (Como jogar com cada Estilo):

SEÇÃO 09: Estilo de Sabre - Azul Escuro (Blue)	22
SEÇÃO 10: Estilo de Sabre - Azul Claro (Cyan)	23
SEÇÃO 11: Estilo de Sabre - Amarelo (Yellow)	23
SEÇÃO 12: Estilo de Sabre - Sabre Duplo (Dual Saber)	25
SEÇÃO 13: Estilo de Sabre - Staff	25
SEÇÃO 14: Estilo de Sabre - Vermelho (Red)	25
SEÇÃO 15: Estilo de Sabre - Roxo (Purple)	27
SEÇÃO 16: Combinando Estilos de Sabre	28



SEÇÃO 01: DFA e Counter

No final do guia anterior, descobrimos que o uso do especial DFA de sabre amarelo, permite que o oponente consiga tirar bastante bp sua caso atingi-lo, vamos relembrar:

DFA(Death from Above), que é o especial de Amarelo, tira bastante bp do inimigo caso consiga atingi-lo. Aproveite dessa oportunidade e durante o duelo derrube o inimigo com o Slap, e logo em seguida use o DFA nele. Dessa forma dificilmente o inimigo irá conseguir escapar do seu golpe.



Veja ao lado que fui derrubado e até agora a minha barra de BP está cheia:



Veja que logo em seguida, o inimigo usou DFA em mim. Olha como ficou a minha barra de BP após o ataque dele.

Agora que sabemos como usar no oponente, precisamos também aprender a como evitar de que isso seja usado contra nós. Iremos aprender a como Counterar essa habilidade do oponente, e evitar de que você perca bp caso seja usada contra você.

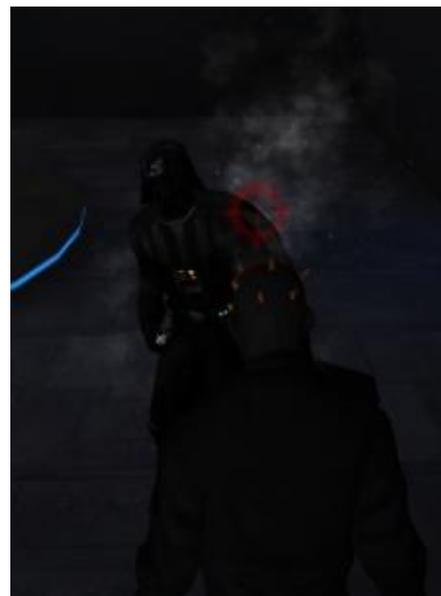
Counter: Para counterar, basta apenas atacar com o seu sabre (de qualquer maneira que desejar), no momento que o DFA do inimigo for atingir você, conforme exemplo ao lado:



SEÇÃO 02: Force Focus

Force Focus (FF), acontece quando você mantém a sua mira do mouse no inimigo, em um tempo suficiente para lhe garantir o foco de força. Fazendo com que você consiga quebrar a defesa de força inimiga, e usar poderes de força nele independentemente do level de Force Block que ele tiver. O visual de animação é como se fosse uma pequena névoa em torno do oponente quando você mira nele.

Ele poderá evitar que isso aconteça ao se movimentar para os lados evitando que você consiga manter a mira do mouse há um tempo suficiente para usar contra ele. Ele também poderá evitar de ser derrubado ao segurar a defesa, mas o Force Focus permitirá o uso de poderes como Grip e Mind Trick no oponente.



SEÇÃO 03: Parry

Feito por Fergus

Você está sem BP, o seu oponente está correndo para cima de você sabrando!!!
O que você pode fazer?!
Parries!

Parry ocorre quando o seu sabre colide com o do oponente durante uma sabrada de ambos, quando ocorrer, as duas sabradas serão canceladas, ninguém vai perder BP ou ganhar ACC (Seção 6).

Quando ocorrer um Parry, você verá os dois sabres se colidindo, uma luz branca surgindo e um som bem diferente de um body hit.

O Parry, juntamente com o Perfect Block são as suas duas técnicas principais de defesa, quando você estiver sem BP, pode sabrar junto com seu oponente para cancelar o Swing dele e, conseqüente recuperar o seu BP.

Se o seu oponente combar em cima de você, você pode combar em cima dele e cancelar o combo completo.

SEÇÃO 04: Swing Block

Feito por Fergus

"Ferguinhos, eu não paro de receber slaps no duelo, o que posso fazer?"
"Fergoulxious, eles não param de me desarmar, como faço para evitar?"
"Fergod, não consigo ficar em pé no duelo, como faz?"

Swing Block, para que serve o Swing Block?

Ele serve para se proteger de *Knockdowns*, *Mblocks* e ajuda a recuperar o BP.

Existem dois tipos de swings, os swings normais e os swing blocks, um swing normal vai retirar 20% + Bp do que um Swing Block, porém você fica vulnerável a slaps e desarme.

Sempre que você executar um swing, pode segurar defesa no meio dele, forçando seu personagem a andar e fazer um Swing Block.

Eu, Fergus, particularmente não recomendo usar o Swing Block em todo hit devido a sua redução de drenagem de BP, os duelistas só devem usar o swingblock quando pensam que o oponente vai usar um Slap ou um Mblock, pois fora destas circunstâncias o swing normal vai ser mais efetivo.

Alguns duelistas tentam sempre executar o Mblock (Desarme) no primeiro hit do seu combo, recomendo usar o Swing Block nesse momento SEMPRE.

Preveja quando seu oponente costuma usar o slap e execute o Swing Block neste momento, se conseguir terá uma vantagem extrema no duelo, pois inutilizará o slap, uma grande técnica defensiva.

SEÇÃO 05: Perfect Block (PB)

No duelo do Mb2, essa é a habilidade defensiva mais importante que você aprenderá, então eu sugiro que você treine bastante para melhorar a sua jogabilidade.

O Perfect Block, ou *PB* como chamamos, é quando você bloqueia o ataque do seu oponente, fazendo com que você não perca BP.

Na prática, você deverá mover a mira do seu mouse para o local de onde o inimigo irá te sabrar.

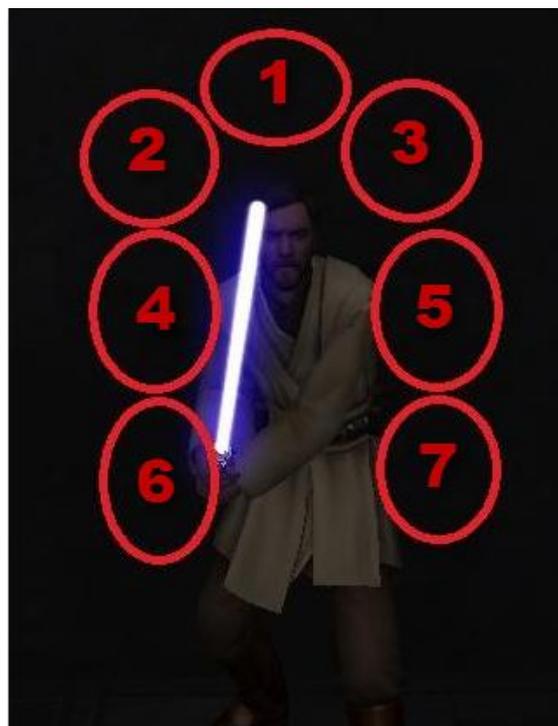
Exemplo: Se ele te sabrar pela sua esquerda, no momento que ele for te atacar coloque a mira do seu mouse nesse mesmo lado, que você perceberá que a sua mira e interface irá ficar sinalizada com a cor verde, indicando que você deu Perfect Block no oponente, conforme demonstrado abaixo:



É bem simples de fazer PB, mas precisa de praticar para ficar bom. No início você terá dificuldade e irá errar bastante, não se preocupe pois é assim mesmo, aos poucos de tanto praticar você irá estar fazendo sem mesmo perceber.

Há 7 zonas para dar PB, uma para cada tipo de ataque diferente que o oponente te sabrar:

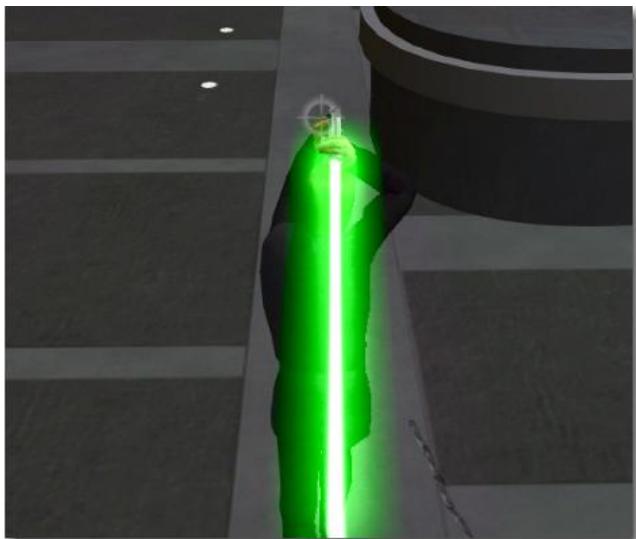
- 1-** Ataque Frontal (**pela frente**, o inimigo irá te atacar pressionando a tecla **W ou S**).
- 2-** Ataque Diagonal por Cima (**pela direita na sua visão**, o inimigo irá te atacar pressionando a tecla **WA**).
- 3-** Ataque Diagonal por Cima (**pela esquerda na sua visão**, o inimigo irá te atacar pressionando a tecla **Wd**).
- 4-** Ataque de Lado (**pela esquerda na sua visão**, o inimigo irá te atacar pressionando a tecla **D**).
- 5-** Ataque de Lado (**pela direita na sua visão**, o inimigo irá te atacar pressionando a tecla **A**).
- 6-** Ataque Diagonal por Baixo (**pela direita na sua visão**, o inimigo irá te atacar pressionando a tecla **SD**).
- 7-** Ataque Diagonal por Baixo (**pela esquerda na sua visão**, o inimigo irá te atacar pressionando a tecla **SA**).



1) Inimigo com Ataque Frontal (W ou S)

Veja que o oponente irá **atacar por cima**, logo você deverá mirar o mouse **em cima da cabeça de seu oponente**. Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar PB no ataque dele:

Visão do Inimigo



Como irei dar PB nele



2) Inimigo com Ataque Diagonal por Cima, para a esquerda – pela direita na sua visão (WA)

Veja que o oponente irá **atacar pela diagonal** para a **esquerda** na visão dele, logo você deverá mirar o mouse para o **alto** de seu oponente, para o seu lado **esquerdo**. Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar PB no ataque dele:

Visão do Inimigo



Como irei dar PB nele



3) Inimigo com Ataque Diagonal por Cima, para a direita – pela esquerda na sua visão (WD)

Veja que o oponente irá **atacar pela diagonal** para a **direita** na visão dele, logo você deverá mirar o mouse para o **alto** de seu oponente, para o seu lado **direito**. Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar PB no ataque dele:

Visão do Inimigo



Como irei dar PB nele



4) Inimigo com Ataque de Lado pela direita – pela esquerda na sua visão (A)

Veja que o oponente irá **atacar de lado**, **da direita para a esquerda** na visão dele, logo você deverá mirar o mouse **na altura dele**, para o seu lado **esquerdo**. Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar PB no ataque dele:

Visão do Inimigo



Como irei dar PB nele



5) Inimigo com Ataque de Lado pela esquerda – pela direita na sua visão (D)

Veja que o oponente irá **atacar de lado, da esquerda para a direita** na visão dele, logo você deverá mirar o mouse **na altura dele**, para o seu lado **direito**. Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar PB no ataque dele:

Visão do Inimigo



Como irei dar PB nele



6) Inimigo com Ataque Diagonal por Baixo, pela esquerda – pela direita na sua visão (SD)

Veja que o oponente irá atacar de **diagonal vindo por baixo**, para a **esquerda** na visão dele, logo você deverá mirar o mouse na **perna** dele, para o seu lado **direito**. Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar PB no ataque dele:

Visão do Inimigo



Como irei dar PB nele



7) Inimigo com Ataque Diagonal por Baixo, pela direita – pela esquerda na sua visão (SA)

Veja que o oponente irá atacar de **diagonal vindo por baixo**, para a **direita** na visão dele, logo você deverá mirar o mouse na **perna** dele, para o seu lado **esquerdo**. Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar PB no ataque dele:

Visão do Inimigo



Como irei dar PB nele



SEÇÃO 06: ACC – Uma leitura grande, mas essencial.

Para entender o conceito de **ACC (Attack Chain Count)**, traduzindo para o português *Contagem de Ataques em Sequência*, precisamos primeiramente explicar o que são os chamados 'bodyhits'.

Um bodyhit é um ataque que não poderá ser bloqueado por **Perfect Block (PB)** – por isso que deixamos o ACC para depois que você aprender Perfect Block. Você irá ver uma linha de flash de luz na sua mira se você conseguir um bodyhit, e o som de impacto é também diferente do som de PB. Um PB irá ter um som de que você bloqueou um ataque com o sabre de luz, e um bodyhit um som mais como se fosse tivesse atingido no corpo do inimigo, então preste atenção no som se você quiser saber o tanto de dano que você está causando.

Quando você conseguir um bodyhit no seu oponente, você irá conseguir **+1 ACC** e ela irá conseguir **-1 ACC**. Você pode somente conseguir **+1 ACC** de cada combo que fizer. Para esclarecer aos novos jogadores, ataques feitos rapidamente após o outro sem o tempo de reset entre eles é ainda contado como um combo. Um reset é quando o sabre retorna inteiramente da animação de ataque para a animação de defesa.

Portanto que você somente consiga **+1 ACC** de cada combo, isso significa que com estilos de sabre rápido (**azul escuro e azul claro**), é geralmente bom fazer em sequência vários rápidos ataques únicos, ao em vez de apenas um único combo, para construir a força dos seus ataques. É dessa forma que os usuários da cor azul

ganham a maioria das lutas. É sem dúvida efetivo por causa que o azul tem um baixo tempo de recuo/tempo de reset de ataque, fazendo com que seja possível resetar o seu combo extremamente rápido e então conseguir muito mais ACC do que o normal. É um dos conceitos mais importantes para os duelistas que desejam se tornar melhores. Apenas saber e agir com cautela não é suficiente, você deve utiliza-la como vantagem do sistema de **ACC e ACM** para conseguir ataques mais fortes do que o seu oponente.

Agora que entendemos ACC, e aprendemos anteriormente no guia Intermediário o ACM, podemos agora juntar os dois e explicar como ambos funcionam em conjunto:

Fato: A partir do momento que você acumular uma certa quantidade de **ACC**, você irá conseguir **ACM**, o qual irá fazer os seus ataques se tornarem mais fortes.

Estilos Rápidos: 1 ACM = 3 ACC. Você consegue 1 ACM no seu terceiro ACC.

Estilos Médios: 1 ACM = 2 ACC. Você consegue 1 ACM a cada segundo de ACC.

Estilos Fortes: 1 ACM = 1 ACC. Você consegue ACM a cada bodyhit.

O interessante é que qualquer ACM que você conseguir é sempre salvo no estilo atual que você conseguiu ele, para caso você alternar entre estilos de sabre contra o oponente específico. Saiba que você não pode simplesmente trocar de estilos para salvar o seu ACM para ser usado no próximo estilo, isso não funciona. O ACM é apenas 'guardado' naquele estilo que você o conseguiu.

Isso é por conta que qualquer bodyhit contra o seu estilo atual, drena ACC de outros estilos, a menos que o estilo em que você estiver estar com pouco de ACC nele também, nesse caso o ACC será drenado primeiro. Mas assim que o ACC dos estilos alcançar 0, então os bodyhits drenam ACC de suas outras instâncias.

Dicas:

- **Perfect Block** irá reduzir o tanto de **ACC** que o seu oponente consegue, 0.25 ao em vez de 1. E você não irá levar dano de BP. Isso é apenas um lembrete para você, de que PB é muito importante de se aprender.
- Na interface padrão do jogo, o ACM aparece como uma luz brilhante em torno do seu sabre, mas de qualquer maneira, se você deseja ver o ACM exato que você tem, você pode habilitar o modo '**Simple HUD**' (*ESC -> SETUP -> Visual Options -> Simple HUD*).
- Quando você tem alta ACM porém baixa BP, tente regenerar BP e manter o seu ACM, para que então você possa atacar de forma bruta e destruir o seu oponente com segurança. Se o seu oponente tiver ACM mais alto, é importante você tentar removê-lo. Desvie dos ataques dele e dê Perfect Block para prevenir qualquer futuro ACM novamente. Tente ao máximo derrubar o oponente (através do Slap) para que você possa de forma segura remover o ACM. Se tudo falhar, tente uma estratégia de atacar fora em conjunto com pulos de desvios para recarregar seus

combos. Blue Lunge (retratado no guia Intermediário) é muito bom em remover ACM ou pelo menos desacelerar a carga.

- Se você quiser remover ACM de si mesmo, use o gesto de se curvar disponível nas teclas de configuração dos controles. Você faz isso quando você está treinando com alguém e precisa remover para não prejudicar o oponente devido ao seu ataque ampliado por conta do ACM.

SEÇÃO 07: Mblock – Desarmar o oponente

A opção de desarmar o oponente, ou também chamado de Mblock, é feita ao pressionar ambos os botões do mouse e a tecla direcional do seu teclado, correspondente ao ataque de seu oponente. Em adição a isso, você também precisa fazer Perfect Block para o seu disarme ser efetivo.

Mblock é uma tática bastante avançada e difícil de ser feita inicialmente, para que você consiga fazê-la com precisão, você precisa primeiramente aperfeiçoar o seu Perfect Block, para que depois consiga aplicar o Mblock em conjunto.



Segure todas essas três teclas sem parar: **SHIFT + Mouse1 + Mouse2**, com essas três segurando, aperte alguma **tecla direcional** do seu teclado (exemplo: A, D, AW, WD, SA, SD), veja que você estará vendo a animação do Mblock acontecer. Caso você ande para algum lado, irá perceber que a direção do seu sabre irá se mover de acordo com a tecla de direção pressionada.



Como dar o Mblock: Primeiramente, **mantenha segurando a opção de andar (padrão SHIFT), em conjunto com o botão direito do mouse**. No momento que o seu oponente for sabrar, **você deverá estar mirando o mouse na direção em que ele estiver atacando (assim como você faz com Perfect Block)**. **Alguns segundos antes de você dar o PB, você deverá apertar a tecla direcional que correspondente à direção do ataque do seu oponente.**

Exemplo: Se ele estiver te sabrando na sua visão do lado esquerdo, você deverá apertar a tecla direcional que o seu personagem irá movimentar para a esquerda, ou seja, A. Se ele te sabrar na sua visão do lado direito, você deverá apertar D pois é a tecla que você movimenta para a direita.

A hora certa de desarmar será no momento que o seu oponente atacar a sua direção, que é na verdade alguns segundos antes de acontecer o Perfect Block. Na prática, você deve já está segurando SHIFT + MOUSE1, e apenas apertar a tecla direcional (W

ou A ou WA ou SA ou D ou WD ou SD – **irá depender de qual lado o seu oponente te sabrar**) no momento em que o seu inimigo te atacar.

Importante: O mblock não irá funcionar caso você tentar fazê-lo no momento em que a sua mira ficar verde (devido ao Perfect Block), você deverá dar mblock alguns segundos **ANTES** de acontecer o Perfect Block.

Estando todos cientes de que o mblock só acontece quando é feito alguns segundo de dar Perfect Block, podemos prosseguir com as informações abaixo:

1) Inimigo com Ataque Frontal (Ele irá atacar com W, mas o nosso mblock será com a tecla direcional **S**)

Mantenha anteriormente já segurando a opção de andar (padrão SHIFT), em conjunto com o botão direito do mouse.

No momento que o seu oponente for sabrar, **você deverá estar mirando o mouse em cima da cabeça dele** (assim como você faz com Perfect Block), e em alguns segundos **ANTES** de você dar o PB, você deverá apertar a **tecla direcional S**.

Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar Mblock no ataque:

Visão do Inimigo: Como irei dar Mblock nele:



estarei mirando o mouse para cima da cabeça dele, e quando ele me atacar irei apertar **S e mouse1 ao mesmo tempo.**

Veja abaixo como ficou, após ter dado mblock no oponente:



2) Inimigo com Ataque de Lado, da direita para a esquerda(Ele irá atacar com A, o nosso mblock também será com a tecla direcional **A**)

Mantenha anteriormente já segurando a opção de andar (*padrão SHIFT*), em conjunto com o botão **direito do mouse.**

No momento que o seu oponente for sabrar, **você deverá estar mirando o mouse na mesma direção que ele está te sabrando, como ele está atacando na nossa visão do lado esquerdo, iremos colocar também a **nossa mira do mouse no lado esquerdo** (assim como você faz com *Perfect Block*), e em alguns segundos **ANTES** de você dar o PB, você deverá apertar a **tecla direcional A**.**

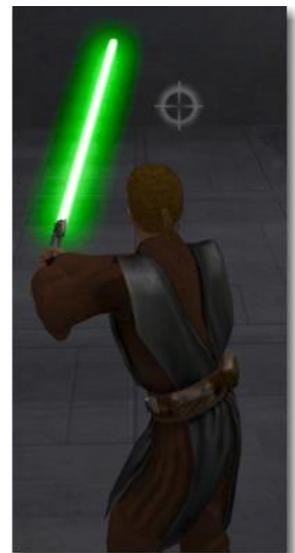
Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar Mblock no ataque:

Visão do Inimigo:



Como irei dar Mblock nele:

estarei mirando o mouse para a minha esquerda, e quando ele me atacar irei apertar **A** e **mouse1** ao mesmo tempo.



Veja abaixo como ficou, após ter dado mblock no oponente:



3) Inimigo com Ataque de Lado, da esquerda para a direita(Ele irá atacar com D, o nosso mblock também será com a tecla direcional **D**)

Mantenha anteriormente já segurando a opção de andar (*padrão SHIFT*), em conjunto com o botão **direito do mouse.**

No momento que o seu oponente for sabrar, **você deverá estar mirando o mouse na mesma direção que ele está te sabrando, como ele está atacando na nossa visão do lado direito, iremos colocar a nossa mira do mouse também no lado direito** (*assim como você faz com Perfect Block*), e em alguns segundos **ANTES** de você dar o PB, **você deverá apertar a tecla direcional **D****.

Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar Mblock no ataque:

Visão do Inimigo:



Como irei dar Mblock nele:

estarei mirando o mouse para a minha direita, e quando ele me atacar irei apertar **D** e **mouse1** ao mesmo tempo.



Veja abaixo como ficou, após ter dado mblock no oponente:



4) Inimigo com Ataque Diagonal por Cima, para a esquerda(Ele irá atacar com WA, o nosso mblock será com a tecla inversa, logo iremos usar com a tecla direcional **SA**)

Mantenha anteriormente já segurando a opção de andar (**padrão SHIFT**), em conjunto com o botão **direito** do mouse.

No momento que o seu oponente for sabrar, **você deverá estar mirando o mouse no sentido ao que ele está te sabrando. Como ele está atacando com Diagonal por Cima para a esquerda, iremos colocar a nossa mira do mouse também na diagonal de cima no lado esquerdo** (*assim como você faz com Perfect Block*), e em alguns segundos **ANTES** de você dar o PB, **você deverá apertar a tecla direcional SA** (para diagonais, usamos o sentido inverso da tecla que o inimigo pressionou)

Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar Mblock no ataque:

Visão do Inimigo:



Como irei dar Mblock nele:

estarei mirando o mouse para a diagonal de cima à esquerda, e quando ele me atacar irei apertar **SA** e **mouse1** ao mesmo tempo.



Veja abaixo como ficou, após ter dado mblock no oponente:



5) Inimigo com Ataque Diagonal por Cima, para a direita(Ele irá atacar com WD, o nosso mblock será com a tecla inversa, logo iremos usar com a tecla direcional **SD**)

Mantenha anteriormente já segurando a opção de andar (***padrão SHIFT***), em conjunto com o botão **direito** do mouse.

No momento que o seu oponente for sabrar, **você deverá estar mirando o mouse no sentido ao que ele está te sabrando. Como ele está atacando com Diagonal por cima para a direita, iremos colocar a nossa mira do mouse também na diagonal de cima no lado direito** (*assim como você faz com Perfect Block*), e em alguns segundos **ANTES** de você dar o PB, **você deverá apertar a tecla direcional SD** (para diagonais, usamos o sentido inverso da tecla que o inimigo pressionou)

Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar Mblock no ataque:

Visão do Inimigo:

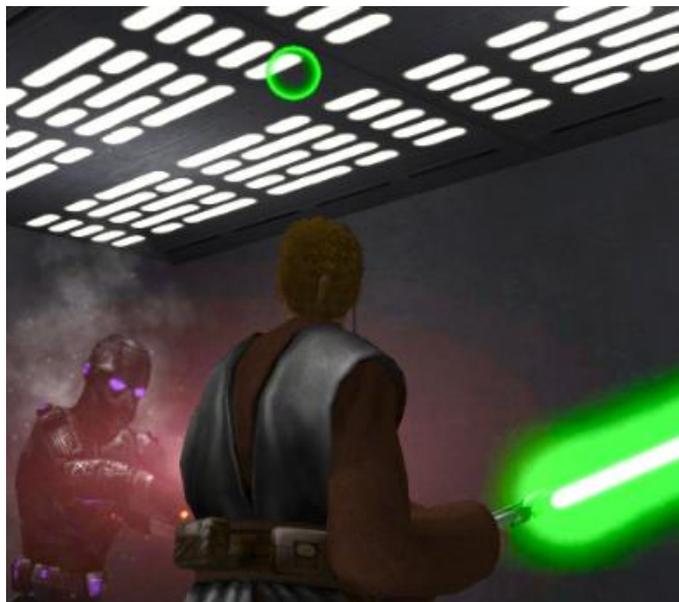


Como irei dar Mblock nele:

estarei mirando o mouse para o lado diagonal cima à direita e quando ele me atacar irei apertar **SD** e **mouse1** ao mesmo tempo.



Veja abaixo como ficou, após ter dado mblock no oponente:



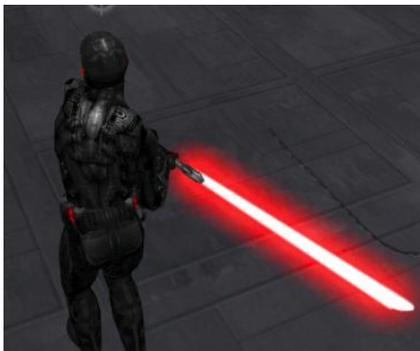
6) Inimigo com Ataque Diagonal por Baixo, pela direita (Ele irá atacar com SA, o nosso mblock será com a tecla inversa, logo iremos usar com a tecla direcional **WA**)

Mantenha anteriormente já segurando a opção de andar (***padrão SHIFT***), em conjunto com o botão **direito** do mouse.

No momento que o seu oponente for sabrar, **você deverá estar mirando o mouse no sentido ao que ele está te sabrando. Como ele está atacando com Diagonal por Baixo pela direita, iremos colocar a nossa mira do mouse também na parte de baixo no lado direito** (*assim como você faz com Perfect Block*), e em alguns segundos **ANTES** de você dar o PB, **você deverá apertar a tecla direcional WA** (para diagonais, usamos o sentido inverso da tecla que o inimigo pressionou)

Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar Mblock no ataque:

Visão do Inimigo:



Como irei dar Mblock nele:

estarei mirando o mouse para o lado diagonal baixo à direita, e quando ele me atacar irei apertar **WA** e **mouse1** ao mesmo tempo.



Veja abaixo como ficou, após ter dado mblock no oponente:



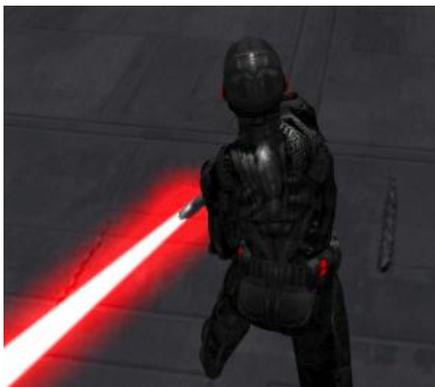
7) Inimigo com Ataque Diagonal por Baixo, pela esquerda(Ele irá atacar com SD, o nosso mblock será com a tecla inversa, logo iremos usar com a tecla direcional **WD**)

Mantenha anteriormente já segurando a opção de andar (**padrão SHIFT**), em conjunto com o botão **direito** do mouse.

No momento que o seu oponente for sabrar, **você deverá estar mirando o mouse no sentido ao que ele está te sabrando. Como ele está atacando com Diagonal por Baixo pela esquerda, iremos colocar a nossa mira do mouse também na parte de baixo no lado esquerdo** (assim como você faz com *Perfect Block*), e em alguns segundos **ANTES** de você dar o PB, **você deverá apertar a tecla direcional WD** (para diagonais, usamos o sentido inverso da tecla que o inimigo pressionou)

Abaixo mostro a visão do Inimigo me atacando, e como eu irei dar Mblock no ataque:

Visão do Inimigo:

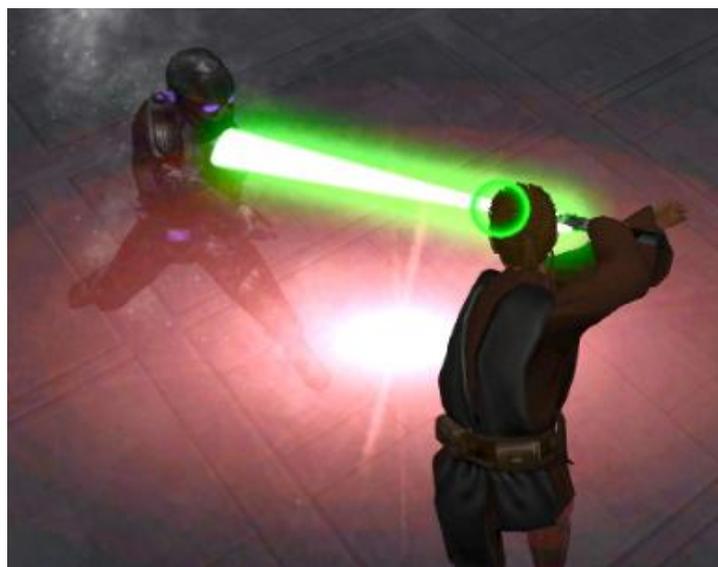


Como irei dar Mblock nele:

estarei mirando o mouse para o lado diagonal baixo à esquerda, e quando ele me atacar irei apertar **WD e mouse1 ao mesmo tempo.**



Veja abaixo como ficou, após ter dado mblock no oponente:



Dicas:

- Conseguir o mblock no início é difícil pois além de ter que fazer PB também, é como todas as outras mecânicas a qual dependem de treino para serem aperfeiçoadas pelo usuário.
- Você não poderá dar spam de disarm por conta que é o cooldown é de 1 segundo. Você pode e também deveria tentar disarmar em qualquer oportunidade que tiver, pois não custa nada a ser feito e irá lhe ajudar caso consiga. Mesmo que não funcione, você ainda terá dado PB e counter em seguida, portanto não irá lhe prejudicar caso tente fazer Mblock e falhe.
- Azul escuro (Blue) é especialmente bom em conseguir mortes de desarme devido ao seu counter ser instantâneo. Eu recomendo counterar na direção que você disarmar, apenas tire do bloqueio e use rapidamente o ataque ainda segurando a direção de desarme.
- Previsibilidade é a nova moda dos duelistas. A habilidade de prever o ataque dos seus oponentes irá lhe ajudar a fazer PB, Mblock, ou até mesmo Slap. É apenas com o tempo que você irá conseguir essa percepção Jedáica!

Importante:

- **Counter** (Evitar de que você sofra MBlock por outros oponentes):

É muito fácil de evitar disarmes. Para fazer isso você deverá fazer o conceito de swingblock, que é atacar e quase no final da animação do ataque segurar a defesa (*ou seja, você irá apertar mouse1 e rapidamente segurar mouse2*). O interessante é que o swingblock também lhe evita de ser derrubado pelo slap e poderes de força de empurrar/puxar.

Observação: Caso você tomar desarme mesmo tendo realizado o swingblock, não é um bug e sim uma indicação do fato de que você fez o swingblock muito tarde, ou fez porém parou de bloquear exatamente no momento que foi disarmado. Para ter certeza que você fique seguro, o correto é segurar a defesa até o término do ataque, a menos que você esteja realizando combo.

SEÇÃO 08: Movimentação

As razões pelas quais a Movimentação merece o seu próprio tópico são múltiplas. Primeiro, o movimento pode eliminar PB, segundo, o movimento pode eliminar o adversário. Em terceiro lugar, o movimento pode aumentar a sua defensiva e ofensiva.

No geral, a movimentação é como algo extra que você pode adicionar ao seu repertório para jogar melhor que o adversário. Na maioria das vezes, o jogador com o melhor movimento leva o duelo. Se você comparar o movimento de jogadores novos com o movimento de veteranos qualificados, você pode ver uma clara diferença. No entanto, mesmo os veteranos qualificados pode não saber a história toda.

1) Vamos começar com a forma como a movimentação afeta PB. Se você se lembra do que eu disse que as zonas de PB estão ligadas às áreas, você vai perceber porquê. Se você se move, o inimigo terá que ajustar sua mira e tem uma chance muito maior de perder seu PB. Isto é extremamente útil para saber quando você está tentando derrubar um cara teimoso com baixa BP que só não vai morrer, porque ele mantém usando PB apenas o suficiente para sobreviver. Bem, agora você sabe o que fazer.

2) Você também pode usar o movimento para lançar o seu adversário fora e perturbá-lo. Você já enfrentou um daqueles jogadores que apenas anda para a frente e humilha você o tempo todo? O que eles dependem é que você continue andando para trás em uma linha reta, e se você fizer isso você está caindo para sua armadilha. Como quebrar isso? Círculo bem ao redor! Usando ataques bem planejados, atingindo enquanto se movimentando e circulando ao redor lhe dará uma grande chance para até mesmo atingir as costas de um adversário desprevenido. Mesmo se não funcionar, você está jogando o seu adversário fora de seu ritmo, deixando-o confuso.

3) Quando dois jogadores estão a uma distância, os ataques são perceptíveis através do movimento. Em outras palavras, antes que alguém comece a balançar, eles se movem na direção que eles querem balançar, então você já pode mover sua mira para a direção do PB, ou prepare-se para esquivar o ataque e contra-atacar, mesmo antes de o adversário atacar realmente.

Seu oponente, muitas vezes, inicia um ataque sem reflexo e você pode tirar proveito disso, porque você sabe que está chegando o ataque e exatamente em qual direção, isso tudo porque você viu a movimentação dele e por onde ele irá te atacar.

4) Outro truque de movimentação pode ser usado para trazer ao inimigo uma idéia falsa de que você está baixo de bp. Comece atacando longe do oponente em corridas curtas e alternadas correndo pela área. Corra para o máximo de 0,8 seg antes de retomar a defesa e repita. Isto leva o seu oponente a pensar que você está baixo de BP e que você está a tentar recuperá-la ao esquivar de distância. Ele, muitas vezes, irá extrapolar tentando atingi-lo, fazendo com que você possa desarmá-lo com mblock, ou até mesmo contra-atacar.

Uma variação deste tipo de ataque de movimento é primeiro ataque (com amarelo, por exemplo), em seguida, se esquivar do adversário correndo e depois dele errar o ataque, contra-atacar com um combo de 3 hits. Se você pegar o timing certo, você pode bater o adversário e causar um bom dano de BP.

Então, como você pode ver acima, o movimento é realmente muito importante para dominar, se você quiser ser um bom duelista.

A Seção de Estilos de Sabre (Como jogar com cada Estilo)

SEÇÃO 09: Estilo de Sabre - Azul Escuro (Blue)

Vantagem:

- 1.5x mais rápido de foco de força em usuários que não usam a cor azul escuro. Oponentes também levam 1.5x mais longo para usar o force focus em você. Isso significa que usar o estilo de sabre de cor azul escuro + pull, é uma possível combinação de jogo defensivo irritante contra estilos de sabre médios e fortes.
- Possível interromper os ataques dos inimigos mais facilmente ou até mesmo sobrecarregar o oponente. Eles são também ataques rápidos e difíceis de sofrer PB.

Ataques com SA, SD, WA, WD são ótimos para contra atacar e você poderá também utilizar entre eles A, W e D para uma combinação agressiva e muito efetiva.

Jogando de azul escuro se baseia em velocidade de ataque rápido. Tome vantagem disso para ser agressivo contra o seu oponente, e caso você fique com baixa BP, jogando defensivamente de azul é também muito bom se usado certo usando counter de diagonais, parries, blue lunge + force focus pull.

Outro detalhe a ser lembrado, que utilizar mblock com azul escuro é bom, pois ao disarmar o seu oponente, ele terá durante um breve tempo a possibilidade de escapar antes que você o elimine, se você usar a cor azul que são ataques mais rápidos, é mais fácil de conseguir atingir e elimina-lo.

SEÇÃO 10: Estilo de Sabre - Azul Claro (Cyan)

Vantagem:

- Drena bp equivalente a um bodyhit em um parry. Pode somente ocorrer uma vez a cada combo. Um dos principais motivos que torna o Azul claro único entre todos os outros estilos. A sua defesa não é tão excelente, mas tem ataques rápidos.

Levado isso em consideração, jogar de azul claro é tudo sobre tentar fazer parries com o seu primeiro ataque, e então resetar. Basear a sua jogabilidade em torno da vantagem de cyan é uma obrigação.

Usar PB com azul claro não é tão importante comparado com PB de Vermelho e Roxo, assim como não é importante de usar PB contra alguém que está com o estilo de Azul Claro. Isso porque os seus ataques são bem rápidos e dificilmente o seu oponente irá conseguir usar PB em vários dos seus ataques (se feitos com variações e combos rápidos). Tome vantagem disso e joga de azul claro agressivamente, dividindo a sua defesa entre parry e PB igualmente ou um pouco mais em parry.

SEÇÃO 11: Estilo de Sabre – Amarelo (Yellow)

É o Estilo de Sabre mais balanceado, o mais fácil de aprender, porém um dos mais difíceis de se tornar expert. Pode combater até 4 ataques em um combo.

Há diversos estilos de jogabilidade com o Amarelo. Um jeito comum de se ver é jogadores usando combos de 4 sabradas na maioria do tempo, isso não é recomendado. O ideal é que seja feito uma junção de ataques únicos, combos de 2 sabradas, ou 3 sabradas porém com um tempo curto de ataque na última sabrada.

Você deve variar os seus ataques e utilizar a sua movimentação para seu favor. Uma das maneiras bem conhecidas, é de se movimentar para confundir o seu oponente, fazendo movimentações aleatórias para que o seu ataque não seja previsível, evitando assim de tomar PB no seu primeiro ataque. A técnica de utilizar ataque+slap é crucial.

O amarelo não pode de imediato sobressair contra outras stances como o Vermelho pode, você deve se aproveitar de tudo ao seu favor, usando combinações de combos, PB e parry.

Como mencionado anteriormente na seção sobre ACM e ACC, como você pode somente conseguir +1 ACC por combo, sempre usando combos de 3 ou 4 sabradas não será muito eficaz de agilizar o seu ACM. Combos de 2 hits em conjunto com sabradas rápidas é a melhor maneira de construir o seu ACM com o amarelo rapidamente. Depois que você conseguir um pouco de ACM, você poderá trocar a sua forma de ataque e utilizar os combos de 3 a 4 sabradas.

Amarelo x Amarelo: Não fique tentando se sobresair ao utilizar combo de 4 sabradas. Em uma batalha de combo, quem atacar primeiro estará em desvantagem. Isso é devido ao oponente poder fazer PB e counter facilmente, e então dar parry nos próximos 3 com combo, fazendo com que o seu ataque em seguida seja um bodyhit garantido. Faça a técnica de 1 hit+Slap e tente sobresair o seu ACM com o do oponente .

Amarelo x Vermelho: Espere pelo ataque do oponente para você dar PB ou usar Parry+Combo. Use PB o máximo possível e tome cuidado com os ataques do oponente que poderão te tirar bastante BP, utilize a sua movimentação para esquivar dos ataques de vermelho, podendo assim contra ataca-lo. Você deverá primeiramente carregar o seu ACM, para que depois possa destruir o seu oponente. Se você tiver baixa BP, pare de atacar e espere, pois os ataques de vermelho irão tirar bastante bp sua, saiba quando for necessário se esquivar para evitar que tome hit.

Amarelo x Azul Escuro: A primeira opção mais importante é de não deixar o oponente conseguir ACM, você deverá conseguir o máximo de bodyhits possíveis. Saiba guardar os seus Slaps para o momento que ele te atacar, podendo facilmente derruba-lo e conseguir contra atacar. Tome cuidado com o especial Blue Lunge, pois irá dar ACC a ele. Utilize a sua movimentação ampliada para se movimentar e circular em torno do oponente.

Amarelo x Azul Claro: Azul Claro pode conseguir ACM quase tão rapido quanto Azul Escuro. Contra Azul Claro é importante usar combos de swingblock, o usuário do azul claro tentará drenar BP através da vantagem de parry e irá usar hits únicos. Se ele for forçado em uma batalha de combo e continuar além dos seus 4 hits, ele é sobrecarregado e você poderá usar slap nele. Faça uso de counters e contracombos e tente usar o seus ataques nas horas certas para evitar que não se cruze com o ataque do oponente (devido à vantagem de parry do azul claro).

Amarelo x Roxo: Novamente você pode tentar tomar vantagem de combos de 4 hit vs combos de 3 hits. Você deverá estar ciente do ganho de ACM do Roxo. Ele pode conseguir +1 ACM através de um PB para cada um de seus combos. Ofensiva de roxo é mais fraca que o vermelho, mas pode ser mortal caso consiga ACM. O seu objetivo é manter o ACM dele o mais baixo possível.

Amarelo x Staff: Essa é como a luta entre Amarelo x Amarelo, mas Staff pode usar ataques rápidos em mais direções (w+a/s+a/a) e também tem a vantagem de disarme.

Amarelo x Sabre Duplo: Essa luta é tudo sobre ACM. Sabre Duplos conseguem ACM rapidamente com o especial de Saber Stab, você deverá tentar o máximo possível counter-lo. Use movimentações e acrobacias. Use PB o máximo possível e NUNCA seja derrubado por Slap.

SEÇÃO 12: Estilo de Sabre - Sabre Duplo (Dual Sabers)

Vantagem:

- Drena 16 de BP em um Slap que consiga derrubar o oponente, ou outra forma que consiga derrubar o oponente.

Usuários de Dual tentam com objetivo de sobrecarregar os seus oponentes através de ataques agressivos, conseguindo ACC consistentemente.

Use ataques rápidos e o especial de Side Stab, tente evitar de ser derrubado com Slap e tente usar o Slap no inimigo o máximo de vezes possíveis. Conseguir um slap para derrubar o inimigo é tão bom quanto ganhar o duelo, devido à utilização de slap + combo – combo – combo + slap denovo, e assim por diante. Jogadores bons não irão perder o seu slap, e irão esperar que você use combos de várias sabradas, para que ele use o slap no momento da troca de ataques para derruba-lo.

SEÇÃO 13: Estilo de Sabre - Staff

Vantagem:

- Mblock com Staff não requer PB e conta como um PB independentemente de onde estiver a sua mira do mouse.

O estilo de jogabilidade de Staff é primeiramente defensiva, baseada em torno de usar mblocks para despencar o oponente. Staff também pode usar a sabrada rápida com WA, A e AS. Isso permite ao usuário de Staff usar ataques rápidos e aleatórios no oponente. Staff é bem similar ao amarelo, porém pode usar sabradas rápidas em mais de uma direção.

SEÇÃO 14: Estilo de Sabre – Vermelho (Red)

Vantagem:

- Drena 8 de bp do inimigo por cada PB. Terceiro Hit em um combo desacelera o inimigo.

O estilo vermelho gira em torno de usar counter e as vantagens de seu Estilo de sabre mencionadas.

Possui um grande tempo e duração de ataque, fazendo com que você consiga salvar os seus counters por um período maior, se comparado ao modo amarelo e azul escuro. Em outras palavras, você não tem que counterar imediatamente com vermelho, você pode esperar um pouco caso seja necessário. Acertando combos de 3 hits com vermelho é crucial, mas é também importante de counterar com apenas um ataque na maioria das vezes. Isso é devido ao slap, se você sempre usar combo com várias sabradas, você poderá ser derrubado e eliminado facilmente.

O ataque WA é o mais rápido do Vermelho, então use próximo do oponente caso queira ser o primeiro a atacar. WD também é possível como um inicial, mas saiba que caso você sempre usar ataques iguais e previsíveis, poderá estar sendo bloqueado por Parry e PB.

Vermelho x Vermelho: É uma batalha de tempo e precisão. Uma batalha de Slap. Uma batalha de BP. Tente usar o seu primeiro swing sem que seja bloqueado por PB. Se conseguir, use o especial de costas agachado, irá drenar bastante bp.

Vermelho x Amarelo: Fique defensivo, faça PB+counter e evite de tomar slap. Quando o Slap do oponente estiver em tempo de recarga, vá para um combo de 3 hits. Tente ficar o mais próximo do oponente para evitar a conhecida 'Hit and Run', em que o seu oponente ataca e foge de você para desviar de sua sabrada.

Vermelho x Azul Escuro: Faça PB+counters de um hit e combos de 3 hits quando o Slap dele estiver em tempo de recarga.

Vermelho x Staff: Tente fazer os seus ataques sem que tome pb, countere os ataques dele.

SEÇÃO 15: Estilo de Sabre – Roxo

Vantagem:

- Consiga +1 ACC por um PB. Apenas uma vez a cada combo do inimigo.

1 ACC = ACM para Roxo, isso significa que a cada PB que você fizer, faz os seus ataques se tornarem mais fortes. É por isso que usuários de Roxo tentam fazer o máximo possível de PB que conseguirem.

Pense do Roxo como um estilo de sabre mais especializado do Amarelo. Mais poderoso, menos defesa. Roxo pode usar sabradas rápidas bem rapidamente considerando o fato de que é um Estilo de Sabre Forte, como exemplo o Vermelho. Tomar vantagem desses ataques rápidos é a chave do Roxo.

SA e A são os mais rápidos com WA vindo logo atrás deles. Misture esses três ataques rápidos e você estará a caminho de começar a se dar bem com Roxo.

O especial de sabre do Roxo, que chamamos de Kata, é bem poderosa quando se tem ACM ou o inimigo estiver derrubado, use isso ao seu favor.

SEÇÃO 16: Combinando Estilos de Sabre

Certas combinações de estilos de sabre se dão bem em conjunto e promovem um determinado estilo de jogo. O exemplo mais óbvio é o estilo **Staff** + **Vermelho**. Se profissionalizado, esta combinação é extremamente poderosa (Quem sabe até super poderosa). Uma variação deste é mudar de vermelho para o roxo como uma questão de preferência. A Staff é usada principalmente para a defesa, enquanto vermelho / roxo é usado para causar dano.

Outra combinação notável é **Azul Escuro** + **Vermelho**. Combinando estilos desta forma, com um estilo que tem alta defesa e ataques rápidos e um outro estilo que tem baixa defesa e ataques lentos, prepara você para muitas situações diferentes. Você pode mudar de estilos rapidamente, um momento você pode estar olhando para o seu adversário no estilo vermelho defensivo, o próximo pode ser azul se lançando em uma combinação agressiva e vice-versa. Você também pode ocultar o fato de que você mudou para vermelho e começar a usar PB. Se o oponente não estiver ciente dessa tática, ele praticamente irá ter a sua BP drenada facilmente.

Azul Claro + **Roxo** também é uma boa combinação por um número de razões. Os estilos em si mesmos são bons, mas eles também têm animações de ataques semelhantes. Isto significa que a mudança entre os dois podem facilmente confundir seu adversário, se ele não é experiente. Fazendo com que em um ataque você utilize combos, enquanto no outro você ataca mas drenando mais bp ao oponente.

Para **Dois Sabres**, se você quiser um estilo adicional, eu recomendo **Azul Escuro** ou **Amarelo**. Isso ocorre porque Dois Sabres tem defesa fraca e algumas vezes você precisa de maior defesa. Caso contrário Dois Sabres deve ser jogado sozinho. Outro estilo não é necessário (como é o caso na maioria das situações).

As combinações acima são simplesmente estilos que se sincronizam bem juntos, mas você não precisa de mais do que um estilo se você está qualificado no mesmo). Na verdade, eu recomendo que você escolha um estilo e fique extremamente bom com ele antes de tentar combinar estilos. Isso é para evitar confusão, mas também para acelerar a sua habilidade de crescimento.

Se você espalhar seu treinamento para dois estilos, em seguida, você será apenas diluindo a sua formação e, em seguida, você vai acabar sendo medíocre em dois estilos, ao em vez de ser um mestre de um estilo. Claro, duelistas avançados vão querer tirar proveito de combinações de estilo, mas para iniciantes é mais útil escolher um estilo e cumpri-lo.

Espero que tenham gostado das três partes do Tutorial de Jedi e Sith. Finalmente chegamos na conclusão épica dessa jornada, e esperamos muito que você consiga utilizar essas dicas como uma forma de aproveitamento e aprendizado na sua carreira de Mestre de Jedi ou Lord Sith. Até mais!

Autor: Snk

*Sugestões enviar para snakepablo@hotmail.com

Agradecimentos: kg e Darkzero, por me ajudarem a montar as prints. Fergus, pela revisão do guia e acréscimo de informações necessárias.

Referência: algumas informações foram consultadas e retiradas do tutorial '**Dueling compendium**', disponível no site oficial.

Contatos:

Site - www.mb2brasil.com

Página Facebook - www.facebook.com/mb2brasil

Grupo Facebook - <https://www.facebook.com/groups/241129489348865/?ref=bookmarks>

