

Movement Mechanics

Rallentamenti

- ◆ **Backpedaling**
- ◆ **Cambio di oggetti**
- ◆ **Swings**
- ◆ **Casting spells**
- ◆ **L'equipaggiamento stesso**

Saltare mantiene momentum, altamente consigliato saltare per evitare di essere rallentati

Dimenticare il tasto "s", per andare indietro girarsi di 90° e usare "a" e "d"

"x" per disequipaggiare le armi questo ti rende **sempre** più veloce di un nemico con le armi in mano

Esiste il b-hopping utilizzare per mantenere il momentum mentre si è rallentato

Schivare

si può **manipolare il corpo** per evitare attacchi

- ◆ jump crouching
- ◆ crouching looking down

essenziale in pvp

- ◆ essenziale rendersi imprevedibili

Kiting

il tenersi a distanza per evitare gli attacchi nemici

PVE **evitare l'attacco e rispondere**

- ◆ attaccare e **allontanarsi**
 - ◆ attaccare e **girargli intorno**
- di solito una delle due tecniche funziona o una combinazione, **evitare gli attacchi o pararli è ancora più efficiente**

Ranged

Preferire ambienti aperti e molto spazio per farsi inseguire

Spacing

mantenersi sempre abbastanza lontani per **non essere presi mentre si carica il colpo** dopo

Usare l'environnement

porte e strettoie sono **colpi gratuiti**

- ◆ soprattutto per evitare coltelli da lancio o asce che rallentano

Melee

Preferire ambienti stretti e mettere i nemici al angolo

- ◆ facile schivare gli attacchi da distanza
- ◆ se non si può schivare un attacco avvicinarsi a
Ingaggio utilizzare armi da lontano o coltelli da lancio
tre punti principali:

Spacing

saper gestire lo spacing consente di fare **attacchi e fuga evitando molti danni**

- ◆ attaccando e uscendo dal raggio di contrattacco

il **danno** delle armi dipende dal **punto con cui colpiscono**

- ◆ se ci si avvicina ai personaggi si
- ◆ armi lunghe permettono di attaccare **senza entrare** in range d'attacco del nemico

per un personaggio melee mantenersi a distanza dipende **molto dalla velocità di movimento**

Contrattacchi, Parate e Baiting

Lo scudo non protegge bene come fa vedere il modello **bisogna puntarlo verso l'attacco**

- ◆ **attenzione alle gambe sono sempre scoperte**
- ◆ se si attacca subito dopo ad una parata il **colpo è assicurato**
 - ◆ coltelli e armi piccole sono molto veloci
- ◆ se si ha la velocità far credere al nemico che si è in range e farlo **swingare a vuoto garantisce una finestra di attacco**
 - ◆ mini rincorsa + salto + attacco

Abilità

le abilità che servono per gap-close come sprint per il guerriero

- ◆ utili usati anche da vicino per confondere l'avversario