

Star Wars

Jedi Knight : Jedi Academy



Руководство по бою

Боевое руководство от Ka0ii достаточно известный материал среди игроков JK:JA. Так получилось, что в России и в странах ближнего зарубежья об этом знают не многие. Это показалось нам странным ведь игра требует несколько другого подхода, чем в обычных стрелялках от первого лица. Некоторые просто не могут справиться и забывают на игру. Мы решили если не исправить положение, то хоть как-то попробовать помочь начинающим и предоставили этот перевод...

[RUS]^PATRIOT
[RUS]^M@L@K
24.01.08

ОГЛАВЛЕНИЕ

- x.) Список версий
- I.) Введение
- II.) Single. Перемещение и комбо
 - A. Yellow
 - B. Blue
 - C. Red
- III.) Duals. Перемещение и комбо
 - A. Duals
 - B. Single Blue
- IV.) Staff. Перемещение и комбо
 - A. Staff
 - B. Single Yellow
- V.) Стратегия/Тактика и применение
 - A. Акробатика
 - B. Single
 - C. Duals
 - D. Staff
- VI.) Полезная информация
 - A. Общие условия
 - B. Философия
 - C. Полезные ссылки
 - D. Мои настройки (для ссылки)
- VII.) Часто задаваемые вопросы
- VIII.) Контактная информация

ж) Список версий

v2.2 - Внесены изменения в руководство. Эта версия содержит материал, который я не смог в полной мере реализовать в v0.8. Были внесены некоторые поправки касательно стратегии и боя. Это руководство даст более полный ответ на многие вопросы касательно ЖКА в онлайнe. (4/28/06)

v0.8 - Я попробовал внести весь мой опыт и знания в это руководство, возможно что-то я пропустил, в будущем я вернусь к этому материалу и исправлю его, если будет необходимо. (6/8/05)

I) Введение

Привет =P. Это руководство оставалось в течений года без всяких обновлений. Я наконец вернулся к этой теме. Изучив материал заново, я понял, что много чего было упущено, и много информации отсутствует. Я сделал несколько изменений к руководству и добавил больше информации о стратегии и тактике. Теперь это руководство является самым всесторонним для JA:JK.

Для начала я бы хотел немного рассказать о себе, хотел бы что бы вы обратили внимание на то, что ваш покорный слуга является человеком, не взявшим эту информацию с потолка. В прошлом я был одним из лидеров в лиге BWN. Я бывший лидер двух кланов (включая IW, который поднялся с 61 на 1 в то время, после чего я ушел), так же я возглавлял несколько профессиональных турниров три года, в которых я играл.. В настоящее время я являюсь одним из лидеров растущего клана по имени NSE, в котором я являюсь также главным тренером.

Я прочитал другие руководства на сайтах, типа GameFAQs и IGN, которые затрагивают эту тему, но я обнаружил, что они не дают столько информации, сколько хотелось бы. Они не дают информацию относительно того, как фактически убить вашего противника, только какие шаги необходимо предпринимать. Это руководство для игрока новичка, который хочет попробовать себя в профессиональных лигах и для тех, кто хочет произвести впечатление на друзей!

Это руководство можно использовать, как инструмент, чтобы облегчить труд преподавателя в игре (тренера в клане), если потребуется объяснить своему ученику базовые элементы боя или просто ввести в курс дела.

Наслаждайтесь моим руководством. Если вы заинтересованы и хотите обсудить со мной что-то, пишите мне. Я отвечаю на все вопросы, которые мои читатели присылают мне по почте или когда они противостоят мне в игре!

- Ka0ii

II) Single Saber

Это – самое распространенное оружие в онлайнe. Есть невероятное количество игроков, которые будут использовать только его. Я не сомневаюсь, что Вы столкнетесь со многими из них в онлайнe.

Пройдем по плюсам и минусам Saber'a.

Плюсы

- Мощная атака.
- Выпад.
- Вы не будете получать жалобы от ньютиков, если они умрут от такого оружия
- В вашем распоряжении много приемов включая роке, wiggle и задержки при колебаниях.

Минусы

- Большинство специальных ударов бесполезно.
- Бесполезные удары справа.
- Наиболее мощные удары в красном, на которые уходит время.
- Вы не можете делать бесконечное число цепочек, как на dualax и staffax.

- A. Yellow

Основной стиль во всей игре.

Первый стиль который Вы изучите в одиночной игре. Он имеет баланс между защитой и нападением.

Плюсы

- Уравновешенное колебание (возможно делать цепочки ударов более продолжительные чем на красном) применимо как в защите, так и в атаке.
- Цепочка из ударов и комбо, с которой можно противостоять неопытному, умеренно опытному staffery не говоря о сингле, речь может идти о шинке так же.
- задержка.

Минусы

- Специальные удары бесполезны.
- Слабый против duals.

Сейчас поговорим о специальных ударах:

BACKSTAB
(BACK + ATTACK)

DEATH FROM ABOVE
(Когда враг перед Вами + FORWARD +
JUMP + ATTACK)

КАТА
(ATTACK + ALTERNATE ATTACK)

CARTWHEEL
(STRAFE LEFT/RIGHT/DIAGONALLY + ATTACK + JUMP)

Теперь о комбо:

FORWARD DIAGONAL COMBOS
(DIAGONAL FORWARD RIGHT ATTACK + DIAGONAL FORWARD
LEFT ATTACK)
Other Names: None
Хорошая вещь, но открывает вас.

DIAGONAL COUNTER
(DIAGONAL FORWARD RIGHT ATTACK + DIAGONAL BACKWARDS
LEFT ATTACK)
Other Names: None

Никто действительно не использует эти комбо, но они действительно работают. Вы будете использовать их особенно много с Дуалами и Стаффом. Это - хорошая защитная комбинация. И помните, Вы не должны вращаться, иначе Вы откроетесь и умрете.

COUNTER

(STRAFE LEFT ATTACK + STRAFE RIGHT ATTACK)

Other Names: Fan, Slice, Spam, Sweep

Эта комбинация используется в желтом для того (например), чтобы при игре со стаффером не рисковать красным. Требуется тренировки. Используя с мышкой получите шинк, способный пробить что угодно. Требуется дополнительных тренировок.

- Все комбо могут быть реверсными. Они могут работать в противоположных направлениях (Left -> Right, Right -> Left).

Чтобы справляться с комбо, это важно, Вы должны быть способны сделать их все в трех вариантах (прыжки, приседание, и ходьба). Вы также должны быть в состоянии сделать их в тот момент, когда это необходимо, действовать по ситуации чтобы достигнуть мастерства.

- В. Blue

Синий - самый быстрый стиль в игре. Он является также и самым слабым, но есть некоторые моменты, которые могут сделать его полезным.

Плюсы

- Быстрое колебание.
- Мощный выпад, специальный удар.
- Позволяет бороться против красного стиля и даже против стаффа (рассмотрено в стратегии) если используется правильно.

Минусы

- Все колебания чрезвычайно слабы.
- Полностью бесполезны удары с права.
- Используется не регулярно.
- Короткая дистанция.

специальные удары:

LUNGE

(CROUCH + FOWARD + ATTACK)

Это - в основном самая важная вещь, которую Вы будете использовать в Синем стиле. Это быстро, мощно, и может противостоять в основном каждому специальному движению во всей игре. Так, если Вы видите дуалера или стаффера, который использует бабочку или вращается, надо принимать ответные меры с выпадом. Однако помните, выпад действительно имеет две слабости. Один, это уходит немного силы. Два, то, что Вы видите то и получаете. Как только Вы начинаете специальный удар, Вы не можете двигаться некоторое время.

BACKSTAB

(Когда враг позади Вас, BACK + ATTACK)

Абсолютно бесполезная вещь.

КАТА

(ATTACK + ALTERNATE ATTACK)

CARTWHEEL

(STRAFE LEFT/RIGHT/DIAGONALLY + ATTACK + JUMP)

комбо:

COUNTER

(STRAFE LEFT ATTACK + STRAFE RIGHT ATTACK)

Other Names: Fan, Slice, Spam, Sweep

DIAGONAL COUNTER
(DIAGONAL FORWARD RIGHT ATTACK + DIAGONAL BACKWARDS
LEFT ATTACK)
Other Names: None

-Все комбо могут быть реверсными. Они могут работать в противоположных направлениях(Left -> Right, Right -> Left).

- C. Red
Наиболее широко используемый стиль.

Плюсы

- Очень мощный.
- Разнообразии различных комбинации.

Минусы

- Очень, очень медленный.
- Каждое нападение оставляет Вас открытыми в течение короткого времени.
- Долгое обучение.
- Все специальные удары полностью бесполезны.

Special Moves:

DEATH FROM ABOVE

(FORWARD + JUMP + ATTACK)

Использует это только тот, кто кричит, "я - noob."

BACKSTAB

(Когда враг позади Вас, BACK + ATTACK)

Точно такой же как желтый backstab. Вы имеете более чем достаточную возможность убить вашего противника без backstab.

КАТА

(ATTACK + ALTERNATE ATTACK)

CARTWHEEL

(STRAFE LEFT/RIGHT/DIAGONALLY + ATTACK + JUMP)

Комбо:

В предыдущей версии руководства, я просто оставил Вас с иллюстрацией. На сей раз, я учу трем самым основным комбинациям, что Вы должны использовать.

Помните, что все комбо могут быть полностью изменены. (Правый-> Левый, Левый-> Правый), Изменение комбинации изменит ее эффекты. Правые удары имеют тенденцию делать больше повреждения, левые удары имеют тенденцию блокировать/парировать больше.

Вы можете сделать один из трех ударов (1 удар из 3ой комбинации) или два удара по своему желанию или все 3ое комбо. При этом делая первый удар, второй удар должен быть рядом с первым (как на рис.).

1.Я называю этот вид комбо "двухвалентным радикалом" ("diad" автор).

Каждая звезда показывает направление удара. Если Вы все еще не понимаете, игрок находится в центре (+). Последовательность шагов пронумерована.

*
* *
* + *
* *
*

(2) - сделать здесь.

(1) - Вы можете сделать два удара здесь и затем...

2. Вы можете сделать Зое комбо ("triad" автор), которое спускается по трем пунктам на сетке последовательно:

```
*
* * (1) - Вы можете ударить здесь..
* + * (2) - здесь начать вращение..
* * (3) - здесь завершить Зое комбо еще одним вращением.
*
```

3. Вы можете сделать "возвращающееся" комбо ("rotating" автор). Эта комбинация идет от одного пункта в следующий, и к отправной точке, как тут:

```
* (2) Здесь продолжить..
* * (1) Старт.. (3) Завершение.
* + *
* *
*
```

Заметьте, что я маркировал каждый тип комбо для "двухвалентного радикала", "3-го комбо", или "возвращающегося" комбо. Это не официальные названия, это названия, которые я использую в целях этого руководства. Если Вы - человек, который преподает людям lightsaber, навыки в ЖКА, не стесняйтесь использовать любые названия или содержание из этого руководства.

Вот три основных комбинации с дополнительным двухвалентным радикалом (или любой другой). Они не имеют причудливых названий как "diagonal counter". В-игре их только называли просто "combos". В целях этого руководства я маркирую их А, В, и С.

Эти комбо перечислены в специальном порядке. Компания А является самой легкой, Компания С является самой тяжелой.

COMBO A

Triad Combo.

Triad Inversion:

```
*
* *
* + * (3) Один тут.
* * (1/2) Два разреза здесь..
*
```

Diad Inversion One:

```
*
* *
* + *
* * (1/2) Два последовательных разреза здесь.
*
```

Diad Inversion Two:

```
*
* *
* + * (2) Сопровождаемый здесь.
* * (1) Один разрез тут..
*
```

Aerial Inversion:

Чтобы выполнять это, не используют СИЛУ в прыжке и второе, Вы подскакиваете, начинаете комбо. Продолжите его и после того, как Вы приземлитесь.

Reversed Cartwheel Inversion:

Это - полностью измененное комбо, все ваши удары идут справа - налево. Любая комбинация в игре может быть полностью изменена, как отмечено несколько раз в руководстве!

```

          *
        * *
(2/3) тут с переворотом назад * + * (3) Завершаем.
(1/2) Несколько раз здесь   * *
                              *

```

Можно сделать 3 раза подряд удар с прыжком назад (задержка), можно сделать 2 удара с прыжком назад и 1 обычный.

Combo A:

Это комбо является самым эффективным против дуалов и посоха. Делая это комбо, особенно в воздухе, на диагональных разрезах пробуйте нацелиться немного выше, чем Вы обычно целитесь. Это сделает разрезы более точными и наиболее вероятно разоружит вашего противника. Шикарно смотрится.

COMBO B

Triad Combo. Has Three Effective Diad Inversions.

Triad Inversion:

```

  *
 * *
* + * (1/2) Два разреза здесь..
 * *
  *

```

(3) Один здесь.

Diad Inversion One:

```

  *
 * *
* + * (1/2) Два разреза здесь.
 * *
  *

```

Diad Inversion Two:

```

  *
 * *
* + * (1) Один разрез здесь..
 * *
  *

```

(2) Один здесь.

Diad Inversion Three:

```

  *
 * *
* + * (1/2) Два разреза здесь.
 * *
  *

```

Combo B:

Это - очень хорошее комбо против любой сабли. Это имеет пользу, разоружает, и если Вы шевелите (wiggle обсужденный в стратегиях), то наносится приличный урон.

COMBO C

Triad Combo. Has Two Effective Triad Inversions.
Has Five Effective Diad Inversions. Has Two Effective Aerial Inversions.

Triad Inversion One:

```

      *           (2/3) Два здесь.
     * *   (1) Один здесь..
    * + *
     * *
      *

```

Traid Inversion Two:

(это комбо идет от правой стороны до левой стороны)

```

      *           (2) Другой тут..
     * *   (1) Один разрез тут..
    * + *
     * *
      *
(3) Последний.

```

Diad Inversion One:

```

      *
     * *   (1/2) Два разреза тут.
    * + *
     * *
      *

```

Diad Inversion Two:

```

      *           (2) Другой тут.
     * *   (1) Один здесь...
    * + *
     * *
      *

```

Diad Inversion Three:

```

      *           (1/2) Два здесь.
     * *
    * + *
     * *
      *

```

Diad Inversion Four:

```

      *
     * *
    * + *
     * *
      *
(1/2) Два здесь =p

```

Diad Inversion Five:

(2) И здесь.
(1) Один здесь..

```
      *
     * *
    * + *
     * *
      *
```

Aerial Inversion One (Triad):

Перелет (скачок без силы, несколько раз подряд) вперед, предпочтительно двойной перелет для скорости, когда делаете эту комбинацию.

```
   * (3)
  * * (2)
 * + * (1)
  * *
   *
```

Aerial Inversion Two (Diad):

Два прямых удара.

```
   * (1/2) Два здесь.
  * *
 * + *
  * *
   *
```

Все комбинации А,В,С займут время и даже больше времени, чтобы научиться применять их правильно. Однако, это будет большим плюсом.

III) Duals Saber

Duals - вероятно самое редкое оружие, что используют в онлайн. Вы будете иметь неприятность, найдя профессионального дуалера, я видел их. Это делает изучение duals трудным, трудно найти кого-то, кто бы вас обучил этому. Я перечислил много duals тактики в разделе стратегий.

Помните, в то время как duals имеют почти те же самые комбо как у стаффа, они - практически полная противоположность. Принимая во внимание, что стафферы зависят главным образом от явных наступательных возможностей, их противники - дуалеры, попадают в зависимость от защитных способностей.

Для дуалера является главным игра от защиты и это превосходный способ, это лучше чем думать о duals как о "двух lightsabers, об оружии которым можно всех уничтожить", рассматривать стоит ваши две сабли больше как щит.

Если Вы блокируете нападения противников с duals, то Вы убедитесь, что у противника больше возможности получить урон. Вы должны сосредоточиться на этом, больше чем просто бессмысленно махать ими.

Плюсы

- Очень ограниченный диапазон с двух сторон (влияет на быстроту повторения).
- Самая высокая защита в игре.
- Может переключить к Единственному Синему цвету и выпад!
- Ката, с которой можно присесть, чтобы немедленно убить.
- Бесконечные комбо (по длительности и повторности).
- Чрезвычайно мощное оружие, все же уязвимое, + задержки

Минусы

- убийственный, если используется неосторожно и нетерпеливо.
- нет многих квалифицированных dualists в онлайн, чтобы Вы могли обратиться и учиться у них. Большинство из них держится в кланах, и отказываются преподавать что -нибудь лицам, не являющимся членом их клана.
- вращение полностью бесполезно.
- бабочка полностью бесполезна.

- A. Duals

Это - самый защитный стиль во всей игре.., и это может действительно напугать стаффера. Немногие смогут пробить умелую защиту.

Минусы и плюсы описаны выше.

Специальные удары:

TWIRL

(CROUCH + FOWARD + ATTACK)

BUTTERFLY

(Когда враз позади Вас, BACK + ATTACK)

KATA

(ATTACK + ALTERNATE ATTACK)

CARTWHEEL

(STRAFE LEFT/RIGHT/DIAGONALLY + ATTACK + JUMP)

Комбо:

COUNTER

(STRAFE LEFT ATTACK + STRAFE RIGHT ATTACK)

Other Names: Slice, Spam, Sweep, Fan

FORWARD DIAGONAL COMBOS

Other Names: None

(DIAGONAL FORWARD RIGHT ATTACK + DIAGONAL FORWARD LEFT ATTACK)

DIAGONAL COUNTER

(DIAGONAL FORWARD RIGHT ATTACK + DIAGONAL BACKWARDS LEFT ATTACK)

Other Terms: None

CARTWHEEL COUNTER

(ANY STRAFE OR DIAGONAL ATTACK + CARTWHEEL)

- B. Single Blue (with small variations)

DOUBLE LUNGE

(LUNGE + CHANGE SABER STYLE)

Вы начинаете делать удар, изменяете ваш стиль назад на duals. Это делает вас с выпадам с двумя lightsabers, делая больше повреждения.

IV) Staff Saber

Хорошо, здесь стафф. Это - самое спорное оружие во всей игре. Есть некоторые нубики, которые используют только бабочку. Спам и свич уже применяют более квалифицированные люди.

Кроме того, перед началом этого раздела, я хотел бы предупредить: НЕ КАЖДЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ПОСОХА - NOOB. Так все эти слова:

Lightstick
Noobstick
Glowstick
Double-Ended Flashlight

.. являются бессмысленными. Если Вы будете играть на BWN (лига), то Вы услышите их от нытиков, которые не знают, как отреагировать по-другому. Требуется навык, чтобы использовать стафф, и требуется навык, чтобы бороться с ним. Если Вы не любите его .. тогда, Вы могли бы не устанавливать ЖКА, потому что вам все равно придется иметь дело с ним.

Плюсы

- Почти не останавливаемая наступательная возможность.
- Все атаки имеют защиту, так, когда Вы нападаете, Вы фактически блокируете некоторые из атак вашего противника .. и возможно отбиваете обратно их (в противника).
- Бесконечные комбо.
- Эффективные комбо в воздухе.
- Имеет Желтый стиль, который Вы можете использовать.

Минусы

- Специальные движения, которые не дают абсолютно ничего.
- Очень расстраивает нытиков.
- Бесполезные задержки и вращения.
- Это имеет плохую репутацию.
- Уязвимый и для квалифицированных дуалеров и для синглеров.
- Слабый против стаффа.

- A. Staff

Очень спорный. Популярный выбор среди новичков повсюду.

Плюсы

- Не останавливаемая наступательная мощь.
- Бесконечные комбо.
- swich.

Минусы

- Бесполезные ката, задержки, и спин.
- Вы будете иметь трудность с опытными сингерами и дуалерами.
- Ужасно плохая репутация. Вы можете даже быть изгнаны из клана и команд.

Специальные удары:

TWIRL
(CROUCH + FOWARD + ATTACK)

КАТА

(ATTACK + ALTERNATE ATTACK)

FLYING NOOB BACKFLIP THING

(BACK + ATTACK + JUMP)

BUTTERFLY

(FORWARD + ATTACK + JUMP)

Нубы из нубов используют это.

Комбо:

COUNTER

Other Names: Fan, Sweep, Spam, Slice

(STRAFE LEFT ATTACK + STRAFE RIGHT ATTACK)

FORWARD DIAGONAL COMBOS

Other Names: None

(FORWARD DIAGONAL LEFT ATTACK + FORWARD DIAGONAL
RIGHT ATTACK)

DIAGONAL COUNTER

Other Names: Counter, Spam

(FORWARD DIAGONAL RIGHT ATTACK + BACKWARDS DIAGONAL
LEFT ATTACK)

AERIAL COMBOS

Other Names: None

Комбо в воздухе или при приземлении.

- B. Single Yellow

Все тоже самое как у сингла, + можно использовать свич, как и для синего стиля у дуалов.

V) Стратегия/Тактика и их применение

- A. Акробатика

Акробатический навык очень важен в поединках. Быть в состоянии перемещаться вокруг и лучше чем ваш противник, может дать Вам достаточно хорошее преимущество, которое можно использовать для победы в поединке.

FORCE JUMPS

(ANY DIRECTION, HOLD THE JUMP BUTTON DOWN)

- SEMI-FORCE SIDE ROLL JUMP

(STRAFE LEFT/RIGHT + JUMP JUST LONG ENOUGH TO ROLL, RELEASE SOON ENOUGH FOR SPEED + ATTACK)

Почему это эффективно? Три причины. Один это перемещение (более менее опытный игрок, полагает, что Вы собираетесь всего лишь перепрыгнуть или переместиться, он не предполагает что это качение и что это может закончиться весьма плачевно для него). Два, это неожиданно. Три, начиная комбо в воздухе это дает Вам повышение при повреждении противника, потому что это заставляет ваш сингл перейти из нижнего положения в верхнее и поразить главную область. Главная область - самая уязвимая часть тела (голова, плечи), headshot обеспечен короче.

HOPS

(MOVE ANY DIRECTION + TAP THE JUMP BUTTON)

FORCE CONSERVATIVE JUMPS

(JUMP ANY DIRECTION + LET GO OF THE DIRECTION KEY ONCE THE JUMP BEGINS)

SIDE WALL RUNS

(RUN AGAINST A WALL + STRAFE + JUMP + JUMP AGAIN)

WALL FLIPS

(GET A WALL ON ONE OF YOUR STRAFE SIDES, STRAFE TOWARDS THE WALL + JUMP)

FORWARD WALL RUNS

(RUN AGAINST A WALL FORWARDS + JUMP TWICE + JUMP AGAIN TO FLIP OFF)

- B. Single

Сингл - наиболее эксплуатируемое оружие во всей игре. Я нахожу это нелепым, что синглеры часто называют стафферов и дуалеров "спаммерами", когда фактически синглеры - самые большие спаммеры повсюду.

<- DELAY SWINGS ->

Колебание задержки - весьма просто, колебание, которое отсрочено в течение времени. Задержка служит для расширения ваших комбинации и цепочек, которые длятся достаточно долго, и это позволяет ударить вовремя, возникает эффект неожиданности. Они очень полезны в любом поединке, если Вы - синглер.

Есть много способов выполнить колебание задержки. Самые простые из них делаются за счет FORCE CONSERVATIVE JUMPS. Вы заметите, что ваша сабля "висит" прежде, чем поражает кого-то.

<- WIGGLE ->

Один из наиболее используемых приемов для сингла. Также, применим с посохом и duals, если Вы можете осуществить это верно. Вы встряхиваете ваш сингл влево и право (WIGGLE), и ваш сингл фактически поражает несколько раз. Естественно и урон выше.

Вы должны уметь устанавливать приемлемую чувствительность мыши правильно.
(SHIFT + ~) /sens 0.00 (любое число).

Для ссылки, мое урегулирование чувствительности всегда в районе 24.375. Ваша чувствительность может измениться в зависимости от вашей мыши ...

<- POKE ->

Информации относительно этого приема не будет какое-то время. Однако, если Вы спросите игрока в онлайн, я уверен, что он поможет Вам с тем, как выполнить его.

<- Basic Single Rules ->

- Никогда не используйте katy.
- Только выпад, при необходимости.
- Не насмехайтесь над вашим противником. Это оставляет Вас открытыми.

<- Single -Vs- Single ->

Некоторые основные вещи Вы должны помнить.

Если враг делает выпад: у вас красный, немедленно переключайтесь на синий для противостояния ему. Если у вас желтый, используете контратаку, присядайте и делайте шинк. counter

Запомните различные сингловые каты, таким образом Вы будете знать, как ответить на каждую.

У него голубая ката: Делаем выпад

У него желтая ката: Любое использование контратак или с синим или с желтым или использование forward attack на красном все это поражает его ката. Колебание задержки может помочь с выбором времени для удара. counter

У него красная ката: Выпад или шинк с приседанием. counter

Если он пробует убить Вас с синим: Переключитесь на желтый и противостояйте ему. counter

Если он пробует убить Вас с желтым: комбо на красном с использованием «Двухвалентного радикала» или шинк на желтом. counter

Если он пробует убить Вас с красным: комбо на красном предпочтительны, но Вы можете РЕДКО использовать синий и желтый шинк. counter

Чтобы противостоять его комбо на красном стиле, попробуйте играть от обороны до самого конца, пока комбо у него не закончится. Это - тот момент, когда он является самым уязвимым. Это - лучшая возможность.

<- Single -Vs- Duals ->

Это должно быть самой легкой битвой на сингле. Duals имеют низший диапазон по сравнению с Вами (по длине удара). И дуалер должен положиться на отклонение ваших атак для повреждения со стороны. Имейте в виду, что почти ни одна из ваших атак на красном не может быть отклонена, однако Вы можете подвергнуться нападению в конце ваших комбо, когда Вы наиболее уязвимы.

Если ката: Выпад в самом конце.

Если twirl: Отойти, смотреть и не предпринимать особых мер, + осторожный выпад.

Если butterfly: Не пробуйте противостоять этому, только просто перемещайтесь в сторону. Если они повторяют это, то лучше использовать передний удар красным, когда они прилижутся.

Если counter: используйте random inversions of Red
Combo B.

Если aerial diagonal counter: используйте aerial
inversions of
Red Combo C.

Если lunge: Переключайтесь на синий и нападайте на них от сторон или задней части. Если Вы идете желтым, приседайте.

<- Single -Vs- Staff ->

Это не должно быть очень трудно, если Вы знаете то, что Вы делаете. Напротив, будет трудно, если Вы не будете знать то, что Вы делаете, ИЛИ стаффер - один из тех квалифицированных, немногих стафферов, который имеет творческий талант приспособиться к вашей технике. Я знаю, что я делаю =р

Всегда удостоверьтесь, что Вы используете или красный или желтый со стаффом. Если Вы смелы и имеете достаточную практику, Вы можете использовать синий шинк с большим количеством вращения, чтобы убить стаффера, они не знают то, что они делают, однако опытный стаффер может уметь использовать момент, если Вы допустите такое.

butterfly: Всегда будьте готов к бабочкам. С практикой Вы будете в состоянии предвидеть их появление, при этом каждый собирается подбежать (немногие отходят в сторону). Все, что Вы делаете, - передовое нападение. Это полностью выявит сбои вращения бабочки.

twirl: Выпад с синим или атака с красным.

ground butterfly: Атака прямым ударом на красном.

counter/fan: используйте Red Combo B.

- C. Duals

Как упомянуто ранее, это редкое оружие. Поэтому изучение Duals является сложным, чтобы научиться, как использовать их, нужно долго искать знающего человека.

<- ДВОЙНОЙ ВЫПАД ->

Когда Вы делаете выпад, нужно успеть изменить ваш стиль на duals так, чтобы оба меча были включены в момент удара. Это нанесет большой урон сопернику. Этот прием смахивает на switch, который можно сделать на staffe.

<- Basic Duals Rules ->

- Не делайте katy.
- Не делайте twirl.
- Не насмехайтесь над вашим противником. Это оставляет Вас открытыми, чтобы напасть, принятие вашего противника быстрее, чем Вы.
- Приседайте когда делаете комбо (раскрыто в стратегиях).
- Не делайте butterfly.
- Когда Вы делаете выпад, всегда делайте его двойным (смотрите выше).
- Не используйте синий, кроме выпадов. Я видел, как новички идут против стаффа с синим. Тут не трудно догадаться какой исход сражения.

<- Duals -Vs- Single ->

Для дуалера, синглер является наиболее серьезным соперником. Это потому что Duals не имеют большой дистанции как красный стиль у сингла.

В основном синглеры не используют желтый и синий стиль в битве с дуалером, однако они могут делать выпады, это очень опасно, учитывая то, что дуалер вынужден биться в плотную с синглером, выпад может нанести приличный урон дуалеру.

При этом дуалеру лучше не двигаться по диагонали по отношению к сопернику, это может привести к тому, что делая такое перемещение и при этом делая диагональные комбо справа на лево и слева на право, дуалер открывает себя на секунды. Этим может легко воспользоваться синглер, сделать выпад.

Если комбо на красном: Ждите пока все 3 удара у сингла не завершатся, ждите конца комбо у сингла, после этого синглер наиболее уязвим, в этот момент он может увеличить дистанцию, попробовать отойти, вы должны предвидеть это и атаковать.

Если на желтом: Тут ничего такого, у вас и так преимущество.

Если ката: Ждите завершения каты, и действуйте, можно сделать двойной выпад.

Если выпад: Используйте их незащищенные стороны, бейте в бок или в спину.

Если Death From Above: Присядьте и сделайте комбо с диагональными ударами или выпад.

<- Duals -Vs- Duals ->

Много людей считают, что эти поединки еще более случайны, чем Стафф против Стаффа. Однако если Вы знаете что нужно предпринять при этом, умеете использовать момент, то это даст вам преимущество.

Вы можете заметить, что у каждого удара есть своя траектория, где удар начинается и где он заканчивается, т.е в цепочке из ударов и комбо есть слабые места, это может увидеть опытный игрок. Тем более если он стаффер, он может знать по себе, какие ошибки может допустить соперник. Так же есть игроки, которые очень любят использовать свои любимые удары. Вредные привычки есть у каждого, другое дело как их использовать против того, кто ими обладает.

Таким образом, если подумать, то это не случайная дуэль, конечно, она не такая эффективная, как другие, но если вы знаете больше чем ваш соперник, то вы победите. Главное это вовремя остановится, известно, что дуалер бьется от обороны, тот кто атакует его получает много повреждений. Что вы можете сделать для того чтобы победить другого дуалера, это уменьшить количество ваших перемещений, при этом вы будете меньше открываться, дистанция удара у ваших Duals увеличится.

И самая важная вещь, помните, что с duals, если Вы не приседаете, то Вы уязвимы ниже талии. Большинство дуалеров не понимает это, поэтому это очень легко использовать в своих интересах. Если они стоят и при этом делают удары, присядайте. Если они приседают и делают удары, сделайте также, только делая удары отходите, затем повторите атаку.

Не забудьте, что вы открываетесь в момент завершения удара. Если ваши мечи блокируют, немедленно отходите.

Если они противостоят стоя: Присядьте и делайте шинк или удары с небольшим вращением для дополнительного повреждения.

Если они противостоят приседая: Присядайте и делайте шинк с небольшим вращением, при этом следует быть осторожным, начинайте и заканчивайте серию ударов на безопасной дистанции от противника.

Если они противостоят с diagonal counters: Используйте двойной выпад, если они постоянно делают такого рода удары. Атакуйте их сверху, если они постоянно перемещаются. Главное успеть ударить в верхнюю часть, пока они начинают удар сверху сбоку или заканчивают удар по диагонали внизу.

Если они противостоят с aerial counters: Если они сделали это однажды, то они, вероятно, попробуют это еще раз, пока это не принесет пользу им. Вы должны научиться предвидеть такого рода действия, чтобы в будущем уже сделать выпад во время и поразить их.

Если они противостоят с katoй: Ждите до окончания каты и ударьте в самом конце, совершив двойной выпад.

Если они противостоят с butterfly: Двойной выпад - легкий способ, чтобы покончить с бабочниками.

Если они иногда переключаются к синему стилю: Переходите к duals. Внимательно смотрите, с их стороны возможен выпад, не пропустите его.

Удостоверьтесь, что ваши двойные выпады мгновенны. Вы будете не предсказуемы для противника. Предсказуемость всегда будет вашим самым большим поражением на любом оружии. Важно преодолеть это.

<- Duals -Vs- Staff ->

Это будет вашим самым легким сражением. Почему? Как ясно заявлено ранее, duals – защитное оружие, которое зависит главным образом от повреждения отклонения, когда противник пробует напасть на них. Стафф – самая наступательное оружие .., таким образом стаффер не имеет никакого выбора, кроме как атаковать.

Если Вы знаете то, что Вы делаете, это сражение может легко быть выиграно. Вы должны будете изменить ваш стиль немного, сражаясь со стаффером.

Всегда приседайте. Если ваш противник прочитал это руководство или получил формальное обучение от кого-то, то он будет знать, что вам достаточно присесть, чтобы избежать его диагональных ударов и что, это хорошая защита против стаффа.

Никогда не используйте katu против стаффа, никогда не используйте бабочку, и никогда не вращайтесь, не подставляйте не защищенный бок.

Если они используют удары по диагонали и приседают: Вы можете сделать одно из двух. Первое, Вы можете использовать прямую атаку. Второе, Вы можете использовать двойной выпад.

Если они используют бабочку: Двойной выпад.

Если они kata: Двойной выпад.

Атаки с верху будут работать хорошо против любого стаффера.

Если Вы видите стаффера, который пробует танковать вас, вам нужно быть готовым, нанесите ему несколько ударов и уходите в защиту, ждите момента. Не позволяйте ему подойти к вам.

- D. Staff

От того, как вы атакуете, зависит успех в сражении. Урон, причиненный вам – это ничто по сравнению с тем, что может нанести стафф, у вас преимущество в атаке в не зависимости диагональные или нормальные удары вы делаете, в отличие от duals, вы легко можете действовать по прямой.

<- SINGLE YELLOW TRANSITION ->

Стафф обладает двумя стилями. Тут нет такого, как на сингле, нет деления на желтый, красный и синий. Будем считать, что при переключении стафф делает простой переход с желтого одиночного на стафф.

Переход может легко остановить и фактически отбросить ЛЮБУЮ АТАКУ, и это может обеспечиваться также переходом на katu и бабочку. Во время каты и бабочки врагу трудно приблизиться к вам, получается, что ему приходится прибывать в защите постоянно.

С использованием переходов с желтого одиночного на стафф, можно получить преимущество против синглера.

Как фактически выполнять переход с желтого одиночного на стафф? Это намного легче, чем некоторые люди думают. Чтобы сделать переход, сделайте желтый одиночный. Когда Вы собираетесь атаковать вашего противника и начать шинковать его, вам просто нужно подойти к нему и во время того, когда вы наносите удар, измените ваш стиль на стафф.

<- STAFF TRANSITION ->

Переходы со стаффа на желтый одиночный, очень важен для стаффера, это его преимущество. Вообще переходы важнее, чем просто два лезвия или одно.

Переход Стаффа – это точная противоположность одиночного желтого перехода. Вы начинаете переключать со стаффа на одиночный желтый.

Теперь, когда Вы имеете эти два перехода, я объясню, что делает их разными и так важными для стаффера. Переходы с одиночного желтого на стафф, имеют высокую степень пробития стаффа и duals. Переходы от стаффа на желтый одиночный имеют высокую степень пробивания или блокировки синглеров с красным, даже если переходы не делают такого большого урона это большое преимущество.

<- GROUND BUTTERFLY ->

Из-за того, что этим постоянно злоупотребляют некоторые люди, я не буду помещать некоторую информацию. Я не собираюсь учить, как выполнить этот прием, потому что этим злоупотребляют и в основном использование бабочки не ведет не к чему хорошему.

Бабочкой можно убить с одного раза, это может сделать необученный игрок, который может получить по репе от более опытного игрока. Я расцениваю бабочку как прием, который выполняется в крайних случаях. Для защиты от бабочки нужно быть внимательным и следить за тем, на какой дистанции держится противник. Многие замечали что, перед тем как начать бабочку стаффер отходит на расстояние.

<- Basic Staff Rules ->

- Не делайте katy.
- Не делайте twirl.
- Не насмехайтесь над вашим противником. Это оставляет Вас открытыми.
- Не делайте бабочку, если вас не вынуждают это делать.
- Используйте переходы!!!

<- Staff -Vs- Single ->

Это вероятно будет самым интересным из поединков для стаффа. Синглеров весьма трудно удивить. Вам придется постараться, чтобы одолеть их.

Если они используют комбо на красном: Ждите, пока закончится их атака, после этого они уязвимы.

Если они используют желтый: Шинкуйте их, можно приседать при этом.

Если они используют выпад: Ударьте их в бок или в спину по диагонали.

Если они бьют сверху: Бейте по диагонали с приседанием.

Если они делают katy с желтым или синим: Бабочкой их.

Если ката с красным: Ждите, в конце каты ударьте.

<- Staff -Vs- Duals ->

Этот бой может быть сложным, потому что Вы попадаете в зависимость от того, как сильно вы можете атаковать со стаффом. Ваш противник будет всячески использовать ваши атаки в корыстных целях, так как любые ваши выпады ему только на руку и если он играет от защиты, то вам будет не просто. Если Вы знаете то, что Вы делаете, тогда, это не должно быть слишком сложным для Вас.

Сначала, обратите внимание на то, как дуалер защищается. Талия дуалера очень уязвима и нанести урон стаффом легко, потому что стафф отклоняется вниз немного.

Если дуалер приседает, также приседайте вместе с ним, при этом подходите осторожно, наносите удар и отходите.

Если все остальное терпит неудачу, то бабочка поможет.

Если kata: Ждите, затем бабочка.

Если twirl: Бабочка.

Если они переключаются к синему: Ожидайте выпад или двойной выпад. Пытайтесь быть рядом достаточно, чтобы атаковать. Только имейте в виду, что выпад, вероятно будет через определенное время. Будьте осторожны.

Если бабочка: Не пробуйте противостоять этому, только перемещайтесь.

<- Staff -Vs- Staff -> "random" или "battles of the lucky"

Переходы легко отбросят удары стаффа.

Если шинк: Используйте переходы.

Если удары по диагонали: используйте переходы с ударами по диагонали.

Если бабочка: Используйте тоже самое или переходы.

Если twirl: Бабочка.

Если kata: Бабочка.

Если используют переход: Используйте те же самые переходы, что они, но делайте переход после того, как они сделают. Вы будете эффективно делать блок перехода.

VI) Полезная информация

- А. Общие условия

Возникают такие моменты в игре Jedi Knight, когда новички слышат в свой адрес или в чужой то, что они не слышали прежде, предположим то, что не слышали в обычной стрелялке от первого лица. Может, кому и покажется смешным этот материал, но я его решил все-таки привести ниже. Я предполагаю, что Вы не полный newbie и знаете то, что означает "lol".

lamer - тот кто убивает вас, когда вы находитесь в чате. Обычно ламер потом оправдывается, начинает выдумывать причины такого поступка.

noobstick - Так именуются noob's стафферы.

glowstick

lightstick

lightrod

Double-Ended Flashlight

scrim - Clan VS Clan матч. Обычно насчитывает от 3 до 6 человек с каждой стороны.

Некоторые из самых доминирующих кланов:

NSE

YV

SITH

NSA

Bondage

USA

CFM

DJ

DOX

IW

WOV

n02

o3

{O}

TJO

- В. Философия

"Кодекс чести" является очень распространенным в ЖКА. Это своего рода религия для многих игроков в ЖКА. Я лично пример того, кто не следует этому кодексу.

Ниже представлен общепризнанный "Кодекса чести" и мой кодекс.

КОДЕКС ЧЕСТИ

1.) Не нападайте на других игроков, когда они находятся в чате или когда они не готовы к бою, даже в поединках.

2.) Если ваш противник падает, не нападайте на него. Ждите, пока он не встал.

3.) Перед тем как начать сражение, нужно сделать поклон (присесть). Это показывает ваше уважение.

4.) Спам считают "неуважением". Запрещен.

5.) Если Вы разоружаете вашего противника (выбиваете оружие из его рук), Вы должны подождать, пока он не поднял оружие.

6.) Не насмехайтесь над вашим противником в течение боя. Это также считают "неуважением".

7.) Если Вы используете стафф, то пинать противника категорически запрещено. Это считают "неуважением" и проявлением трусости по отношению к нему. Если Вы случайно пнете, то Вы должны подождать пока противник не встал.

8.) Не используйте wiggle, roke, колебание задержки, или любые другие действия в игре. Их считают грехами против Бога и очень "неуважительными".

Замечательно, много игроков следуют этой "религией". Я лично думаю, что это все смешно и что это было придумано игроками высокого класса, как средство контроля над игроками более низкого класса. Все же если для вас главное это игра на Free For All, Вы вынуждены следовать этому кодексу, неукоснительно.

Лично я играю в игру для фана. Я не хочу следовать дерьмовому "Пути Воина". Поэтому, я взял на себя смелость и изложил суть моего собственного кодекса чести:

КАО'S HONOR CODE

1.) Не нападайте на других игроков, когда они находятся в чате. Если в течение боя по какой-то причине они останавливаются, и бой не имеет продолжения, то теперь их жизнь полностью в ваших руках. Цель поединка состоит в том, чтобы убить друг друга, а не стоять вокруг да около.

2.) Если ваш противник падает, Вы сбили его с ног. Если Вы достаточно квалифицированный, чтобы сбить его с ног, Вы имеете право убить его.

3.) Только поклон перед сражением, если Вы так считаете.

4.) Не делайте спам, если противник не делает этого. Если такое происходит, Вы имеете право на противоспам.

5.) Если Вы разоружаете вашего противника, то вы должны воспользоваться этим. Вы - тот, кто выбил оружие из его руки, это его собственная ошибка. Пользуйтесь.

6.) Насмехайтесь над вашим противником в течение борьбы, если Вы чувствуете, что это необходимо. Разработчики не помещали это в игру просто так.

7.) Если Вы используете стафф, не стесняйтесь пинать ваших противников. Если они достаточно глупые и ни как не противодействуют этому, они имеют право умереть от вашей руки.

8.) Используйте wiggle, roke и другие действия в игре по желанию. Все остальные делают, почему Вы должны поместить себя в неудобство?

Если бы каждый следовал моему кодексу, то мир был бы намного лучшим.

- C. Полезные ссылки

JK3Files.com - Тут можно скачать патчи, аддоны, модели, скины и карты.

LucasFiles.com

PCGameMods.com

GameFAQs.com

- D. Мои настройки

FORWARD: Up Arrow
BACKWARDS: Back Arrow
STRAFE LEFT: Left Arrow
STRAFE RIGHT: Right Arrow
JUMP: Enter
WALK: Right Shift
CROUCH: Right Control
FORCE PUSH: \
LIGHTSABER STYLE CHANGE: Mousewheel Down
ATTACK: Left Click
ALTERNATE ATTACK: Right Click

VII) Часто задаваемые вопросы

Q: Важен ли цвет меча?

A: Нет. Цвет Вашего меча не затрагивает никаких аспектов игры, кроме самого цвета.

Q: Важен ли выбор рукояти меча?

A: Рукояти Reborns (и подобные им) делают Ваш меч коротким. Исходя из практики, я не рекомендую использовать эту рукоять. А выбор стандартных рукоятей не столь важен, т.к. изменяет только форму.

VIII) Благодарности и контактная информация

Я хотел бы поблагодарить некоторых людей, которые были со мной рядом и помогали мне:

- Ackbah
- [IW] Undisputed
- [IW] Xanthus
- [IW] Tamriel (Profit\$)
- [NSA] Phantom
- [Bondage] Malice
- [Bondage] Jin
- Celestia
- [LRRP] Volta
- [LRRP] RagDoll
- Evil.Weevil
- Stillborn
- [NSE] TheDarkOne
- [GZH] Larathydo
- [GZH] Binnkin
- [GZH] Yojimbo

Хорошо, спасибо за терпение, которое потребовалось вам, чтобы прочитать мое руководство. Я не буду указывать свой электронный адрес, я и так жалею, что получил столько спама, когда я выкладывал мои последние ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ в Интернете. Извините, спаммеры.

ОДНАКО если Вы хотели бы связаться со мной, я регулярно в игре с моим кланом, NSE. Вы можете регулярно находить меня на сервере NSE по этому IP адресу:
64.182.159.3:29960

Если Вы хотели бы общаться со мной по Xfire, мое имя - Ka0ii. У ВАС ДОЛЖНА БЫТЬ НА ТО ПРИЧИНА, ИНАЧЕ Я БУДУ ВСЯЧЕСКИ ИЗБЕГАТЬ ОБЩЕНИЯ С ВАМИ.

Хорошими причинами были бы, "я нуждаюсь в помощи с определенным движением" или "я имею вопрос" или "я только хочу играть против Вас". Плохими примерами причин был бы "OMG я PWN j00" и т.д.: -D

Еще раз, спасибо =)

- КОНЕЦ -

Jedi Knight: Jedi Academy: БОЕВОЕ РУКОВОДСТВО
gl & hf