
Incontro #676:

Posted by mferrando - 2008/07/26 10:04

potenza superiore, tifosi superiori, efficacia del maestro a favore, abilita' generiche superiori, l'avversario non conosce a fondo l'abilita' usata ed ho perso.

qual'e' la potenza di raggio congelante?

e' un'abilita' di livello due, ovvero equipollente come livello di profondita' a uso di una pistola lanciadischi, possibile che ci sia questa differenza?

ad occhio dovrebbe avere almeno potenza 150 contro i 45 di pistola lanciadischi

c'e' qualche bug di mezzo?

o se no le arti di terra sono troppo deboli, passo subito a qualcos'altro :-D

=====

Re:Incontro #676:

Posted by beppino - 2008/07/26 16:16

1. è difficile rispondere seriamente dopo averti spazzato via 2-0 a Twixt, ma ci proverò lo stesso :P

2. è possibile che serva un po' di tuning ma...

3. raggio congelante non è di "livello 2" nel senso che richiede anche la mente, e il raggio congelante ^2 se non sbaglio richiede l'uso avanzato della mente

4. è più lenta nell'apprendimento

5. nel computo del valore di un eroe conta anche il totale delle altre skill, che, essendo molte di più in "terra", rendono quest'ultimo un elemento che dà il massimo sul lungo periodo, mentre aria e acqua danno il massimo subito e poi esauriscono la loro forza

6. sui tifosi deve esserci uno stramaledetto bug

7. sei scarso.

8. comunque probabilmente hai ragione, devo riequilibrare un po' :) In particolare terra è davvero un po' troppo lunga in certi casi. <http://www.herogame.org/content/view/97/75/> Qui già va un po' in quella direzione, ma mi sa che serve ancora tuning!

Beh che sei stato superato anche da Bepponzo che gioca al 10%, quindi comunque confermo la 7.

=====

Re:Incontro #676:

Posted by DNF - 2012/01/30 00:52

At last buy Iris Online Mil i went to the blackboard and was able to do it quite well. She praised for what I had done EverQuest 2 Gold. Up to now I can still remember her words in the first English lesson cheap Iris Online Gold practice makes perfect.

=====