Короче это не гайд а просто указание как и кого убивать =)))

**ЛУЧНИКИ : Арбалетчик, хавк, Силвер рейнеджер, Фантом Рейнджер**

Это в кашу нафиг. Первым делом кидаем Sonic Blaster (СБ), потом сразу же Sonic [Storm](http://www.playground.ru/games/storm_frontline_nation/) (СС). потом врубаем Sonic Move (СМ) и делаем комбинацию Triple Sonic Slash + Double Sonic Slash (ТСС + ДСС). Все лучник подох. Единственное ограничение палить НР арбалетчика, потому что у них если останется меньше 10% НР а вы не успеете их сбить то вас наградят Летальным выстрелом.

**МАГИ - Сорк, Спелсингер и СХ**

Следует врубить талисман на защиту от стихии (она прямо таки высечена аршинными буквами на лбу у мага) и СМ а потом наше коронное ТСС+ДСС. Роба валяется =))

**САМОНЕРЫ - некр, Фантом Сумонер , Коневод и котовод**

вешаем ВСЕ талисманы на защиту ( а так же на мгновенный отхил НР и СР + на отхил МР). Самонер - сложный враг. Главное бить по самому самонеру а не по самону. Если вам это кажется нереальным, то в обычном пвп лучше сделать Бсое а на олимпе их передамажить (на олимпе если никто не выигрывает в течении пяти минут то победитель определяется по дамагу, при это ПОДСЧЕТ УРОНА ОТ САМОНА/ЖИВОТНОГО не идет в расчет). Тут главное экономить МР. И всегда оставлять зарядку на СМ. Поэтому бьет не как обычно ТСС+ДСС а ТСС+ Triple Slash (ТС)+ ДСС + ТС + Soniс Buster

**КЛАССЫ ДД: Маэстро, Спойлер, Дестр**

дада знаю, тут не все классы ДД. Потому что наиболее опасных для глада классов я выделил в спец раздел.

Главное как можно дольше кайтить СБ и СС. ах да и бейте еще дистанционными зарядками . Если вам навязали ближний бой, постарайтесь не выкиывать свой главный козырь ТСС+ ДСС. Или так ТСС - зарядка - ДСС - зарядка - ТСС. Кстати не забывайте про ваше звуковое УД на 15 секунд. и помните: у гномов есть стратегический запас ГЦП и ГХП + у маэстро есть трансформация в голема + у маэстро есть сам голем, которрого бьем в первую очередь. У дестра стоит палить Френзи. как только он начинает юзать френзи, сходу стреляем в него СБ и СС или если он вблизи то ТСС+ ДСС чтобы постараться сбить ему каст френзи. Дестр без френзи мясо.

**ТАНКИ ДА, Паладин, ТК и ШК**

НУ вот и усе ..... танков кайтить какйтить и кайтить особенно станящих. ДА может быть опасен [Shield](http://www.playground.ru/games/shield/) Slamom (этакое Сало для физических скилов) и своей кошкой. Кошку грохаем в первую очередь. ШК может больно ударить магией. Главное запомнить - танки бронированные бочки, которые стремятся застанить и забить самонами (птичка, кошка) или задрынить магией (ШК). Кстати у ШК есть Шиелд Баш, так весь пздц в том, что он прерывает любое действие врага).

**Дискотека: воины с плясками и танцами**

Тупо подойти и сделать ТСС + ДСС. У СвС стоит палить песню тишины а у СД медузу. И поглумиться над трупом =)))

АХТУНГ!!! [Варлорды](http://www.playground.ru/games/warlords_battlecry_2/), Берсы, Палачи

вот и самый АПОЖ.

БЕРСЕРК - как сказал мой лучший друг " Беги, Форест, беги!!!". Бегом необходимо выжечь все МР берсу. Без МР берс (как и глад, и маг и ТТ) неопасен. Запомните легкая броня не переживет ТСС + ТС + ДСС + ТС. И так же палим 10 % НР. Ревивал гадская штука..... берс для нас самый тяжелый противник до 79 лвла.

ВАРЛОРД - Кайтим, но не забываем про его дистанционку. Потом бегаем от него пока он нас пытается застанить своим станом и опасаемся его дебаффов (вой). Кстати есть еще и процентное умение Гнев (отнимает 30% ЦП). Его тоже избегаем. И еще палим Ревивал.

ПАЛАЧ - вот это реальный АПОЖ.... Ворует бафы и дебафает. Ревивала нет, но зато есть куча других умений.
Чтобы выиграть НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ЮЗАЕМ УД!!!. а то сворует и расстреляет магией. так же не поворачиваемся к ним спиной. И стараемся не вестись на кайт. Т.е. врубаем Соник Мув и догоняем его. Кстати Соник мув он тоже может спереть. И главное деожать банки на НР и ЦП. Есть у него хорошая [аура](http://www.playground.ru/games/aura_fate_of_the_ages/) на отражение физ скилов. Не такая хорошая как у нас но все же... Кстати не забываем что палач ворует и дебаффы. Самый лучший способ это позволить себя задебафать и заюзать УД чтобы он спер. а потом держаться пока УД не канет в Лету..
Последними должны быть СОВЕРШЕННО не нужные бафы - зелье рыбалки, караванщика с острова ада и тд

Кстати наиболее лучшая тактика у ШК. Снимаем бижу и врубаем скил "Отразить Магию". Причем отражается весь урон, который пошел бы вам.

ТИРАНТ - я еще не встречал, и поэтому для меня он опасный противник.

**ДАГЕРЫ**

Тут все просто. Единственная сложность это Шаг Из Тени. Поэтому как только видим что он готов прыгнуть, юзаем ТСС. И бэкстаб провести не дали да и сами попортили здоровье. Только помните Про их уклонение от скилов и УЕ и ЕА (одно + 60 уклонения на 30 сек, другое + 1600 на 7 секунд).

Надеюсь, я вам в чем то помог и помидорами кидать не будете =)))))))) удачи на олимпе =))