PVP FAQ

Por Atroz

Olá, jogo diablo 2 desde o ano de lançamento e resolvi compilar aqui a maioria das dúvidas com as quais vejo o pessoal se deparando no Pvp atualmente, espero que ajude.

Primeiro e mais importante, lembre-se a Character Screen mente.

Eu perco experiencia quando sou morto por outro player ?

Não. O que pode acontecer é caso você esteja em uma área com alta densidade de monstros e um outro player mau intencionado entrar em modo hostil e lhe jogar um curse que faça com que os monstros lhe matem mais facilmente, ou lhe lançar uma skill de poison deixando você com 1 de vida e os monstros lhe matarem.

Meus itens perdem durabilidade durante um pvp ?

Sim.

O que é a penalidade de dano em pvp ?

Toda fonte de origem de dano quando utilizada em outro jogador é dividida por 6, portanto apenas 17% do valor inicial.

A dificuldade de um jogo (Normal/Nightmare/Hell) afeta o Pvp ?

De certa forma. Jogadores são penalizados em -40 em todas as resistencias e no poison lenght reduction no Nightmare e em -100 no Hell (o que faz a duração dos danos poison dobrarem). O Oak Sage do Druida tem imunidade a dano físico/poison no Nightmare e o Clay Golem do Necromancer tem a vida base diferente em cada dificuldade, as Skeleton Mages também causam mais dano conforme a dificuldade aumenta.

O que é o Bug de Strenght ?

É quando você coloca itens que dão força necessaria para equipar um certo item que também forneça força e depois retira o item inicial. Por exemplo, você tem um total de 70 de força, e coloca uma bota com +20 de força, assim tornando possível colocar um escudo que precisa de 90 de força para usar e que da +30 de força, e então retira a bota. Isso faz com que você continue usando o escudo, visto que agora ele mesmo fornece a força necessária para usa-lo, mas para os outros jogadores o grafico do escudo desaparece, como se você não tivesse utilizando o escudo. Este bug também funciona para destreza, e é uma forma de se conseguir utilizar itens que precisem de uma quantidade de força que você não quer investir, salvando pontos para vitalidade por exemplo.

Mas lembre-se que se você morrer você não poderá recuperar o corpo até colocar de volta a força necessaria para pegar os itens.

O que é Desynch ?

Desynch ou desincronização é quando o trafego de informação entre dois jogadores é mais lento que determinada ação do jogo, fazendo com que o gráfico de determinado objeto não

apareça. Isso gera os famosos ataques invisíveis, e ocorre principalmente com os skills Fireball/Firebolt, Bone Spirit e Charge.

Qual o maximo de Absorb/Resist/Damage Reduced/Poison Lenght Reduced ?

Para absorb% a um cap de 40%. Não há limite para o absorb integer (que não é %), este absorb integer fora de contexto pode não causar grandes efeitos, mas em certas builds se torna extremamente poderoso.

O maximo de resistencias é de 75% natural e 95% com itens de +max resist, e um minimo de -100 (isso é algo importante de ser ressaltado quando se trabalha com Cold Mastery em pvp).

O maximo de Damage Reduced% (DR%) é de 50%, não há maximo para Damage Reduced By *Integer* (DRB) ou Magic Damage Reduced By *Integer* (MDR). Este ultimo funciona tanto para Cold, Fire, Light, Poison como também para Magic (Hammers e Bone spirit/spear/teeth) e assim como DRB e os absorb integer podem ser extremamente poderosos apesar de serem subestimados.

O cap de poison lenght em pvp é de 75%

Estes são limites naturais do jogo, porem em campeonatos e duelos Good Manner (GM) normalmente há um concenso que limita o acumulo destes mitigadores.

Em qual ordem o dano é calculado ?

1. PvP penalty
2. Energy Shield/Bone Armor/Cyclone armor
3. Magic/Physical Damage reduced by #
4. Resistances and/or Physical Damage reduced by %
5. Absorb by %
6. Absorb by #

Ignore Target Defense / -% Target Defense funciona em PvP ?

Ignore Target Defense (ITD) não tem nenhum efeito em outros jogadores.

-% Target Defense de itens ou skills funcionam em outros jogadores com um cap maximo de -50%, o que torna este um atributo muito poderoso para habilidades dependentes de Attack Rating.

Life Stolen / Mana Stolen funciona em PvP ?

Sim, porém de forma muito reduzida e com um Diminish Return alto (Diminish Return = Quanto mais você acumula de um determinado atributo, menos aumento de efeito ele causa fugindo da linearidade). É praticamente inútil em pvp.

Crushing Blow (CB) funciona em PvP ?

Sim. Cada vez que você consegue ativar o Crushing Blow em um ataque melee (corpo a corpo) ele reduz em 1/10 a vida restante do oponente, e em 1/20 para ataques ranged (flechas e arremesso). O crushing blow vai perdendo a eficiencia conforme o inimigo vai ficando com pouca vida, pois é sempre calculado em cima da vida restante. CB não funciona em habilidades Cast.

Open Wounds (OW) funciona em PvP ?

Sim. Ele faz o inimigo sangrar (Drain Life) por 8 segundos (200 frames), perdendo um certo montante de vida e também inativando o Replenish Life. O cálculo para o montante de vida perdido depende do level do atacante, seguindo a fórmula:

Level=1-15: $(9 * \text{Level} + 31) / 256$

Level=16-30: $(18 * \text{Level} - 64) / 256$

Level=31-45: $(27 * \text{Level} - 374) / 256$

Level=46-60: $(36 * \text{Level} - 779) / 256$

Level=61-99: $(45 * \text{Level} - 1319) / 256$

Ex: Um paladino level 90 atinge um inimigo com um Smite ativando o OW, ele vai causar 66,75 de dano de sangramento por segundo para um total de 534 nos 8 segundos.

O resultado então é dividido (no PVP) por 4 para ataques melee e por 8 em ataques ranged. O OW não acumula caso você ative ele novamente antes do término do anterior, apenas reinicia o tempo restante.

OW não sofre nenhum outro tipo de redução ou mitigação (Não é afetado por DR%, DRB, Cyclone Armor, Bone Armor, Energy Shield).

OW não funciona em habilidades Cast.

Não há sentido em usar mais do que 100% de OW.

Critical Strike/Deadly Strike funciona em Pvp ?

Sim. O problema começa quando se tenta entender como os dois funcionam juntos. Eles fazem a mesma função, dobrar o dano **FÍSICO** melee/ranged causado, porém quando um é ativado ele anula a possibilidade do segundo ser ativado, portanto você nunca causará 4x mais dano. A fórmula para entender como os dois juntos aumentam as chances de causar o dobro de dano é a partir da seguinte fórmula:

$(\text{chance\%} = \%CS + (1 - \%CS / 100) * \%DS)$

O dano dobrado causado por um DS/CS é sempre calculado a partir do **Max Damage**, portanto de preferência para armas com alto max damage sem se importar muito com o minimum damage caso seu personagem já tenha muita chance de DS/CS.

Não há sentido de se utilizar mais do que 100% de Deadly Strike.

Deadly/Critical Strike não funciona nos skills Impale, Dragon Talon, Dragon Tail, Dragon Flight, Sacrifice, or Smite.

Funciona nas blade traps de assassina.

Habilidades que convertem dano físico em dano elemental ou mágico fazem a conversão após a aplicação do DS/CS portanto o dano elemental convertido será a partir do dano dobrado.

O DS presente em duas armas usadas simultaneamente (Assassina/Barbaro com duas garras/armas) não estacam, somente o DS da arma que causou o acerto e dos outros itens é considerado.

CS/DS não funcionam em habilidades Cast.

Slow Target By % funciona em Pvp ?

Sim. Ele reduz a velocidade de ataque (attack speed), recuperação (faster hit recovery rate), velocidade de bloqueio (faster block rate), e de movimento (faster run and walk). Este

modificador é ativado depois que o inimigo recebe um ataque efetivo (hit), e dura por 30 segundos após o hit ou até que o jogador afetado consiga efetuar um hit (o que limpa o efeito).

Ele tem diferentes caps para cada efeito resposta em PvM (frw, fhr, ias) porém em pvp a um cap de 50% total (Equipamentos, habilidades e jogadores diferentes) Porém esse cap não divide limite com o Freezes Target ou o Slow Causado por Cold Damage, o cap Global para pvp neste caso é de 90%.

O Clay Golem do necromancer causa o Slow de attack speed e movimento a partir do contato ao receber dano ou atacar mesmo sem necessariamente causar um hit.

Damage taken goes to mana funciona no pvp ?

Sim, porém esse mod só funciona com físico damage, e é aplicado baseado no dano recebido após todas as formas de mitigação aplicadas.

O que é o Bug da Anya ?

Após você morrer em um jogo pela primeira vez você perde as resistências que você ganhou a partir das quests da Anya mesmo que isso não apareça na sua Character Screen (lembre-se, a Character Screen mente). Ao reentrar em um game elas são restauradas.

Como funciona dano poison em em melee/ranged PvP ?

O dano poison SOFRE o Pvp penalty de 1/6 apesar dos rumores. Mas devido ao Poison Length ser dobrado no Hell isso pode levar a erros de calculos de alguns jogadores. Devido aos charms contendo grandes montantes de dano poison isso pode parecer um dano massivo na Character Screen mas não é bem assim (lembre-se, a Character Screen mente), a grande questão é a duração do poison (Poison Length) e diferentes fontes de poison com lengths diferentes.

Diferentes fontes de poison damage (exceção do skill Venom) com diferentes poison lengths são somados e então seu poison length medio é utilizado, porém o calculo real é usando Bitrate (bits damage per frame) e quando é transformado para dano por segundo o dano e a duração são sempre arredondados para baixo.

Ex: 1 Charm 100 de dano em 6 segundos + 1 Charm de 200 de dano em 12 segundos vão causar 300 de dano em 9 segundos.

Ao lidar com Skills como fonte de dano poison melee/ranged seus damages e lengths competem com os de fontes de item com exceção das skills Poison Dagger e as skills poison de Javelins (mas não as nuvens de poison). Nestes casos as durações são somadas e divididas pelo NUMERO DE FONTES, portanto nestas skills o melhor é evitar fontes com pouco dano e duração.

A skill Venom é um caso a parte, ela impoe sua duração de 0.4 segundos (0.8 no hell) a todas as fontes de poison damage, por isso apesar dos -25% de Enemy Poison Resist da Grief parecer chamativa para um Barbaro Poison-WW ela deve ser evitada pois o Venom que ela tem chance de castar vai cortar absurdamente todo o dano de seus charms e outras fontes. Com exceção da Poison Dagger e dos skills de poison javelin que não tem suas lengths cortadas pelo venom, e neste caso o Venom se torna um aliado interessante.

Outro detalhe importante é que fontes de +% Poison Skill Damage como a Trangouls glove aumentam o dano das fontes de poison em ataques melee (WW por exemplo) mas não em

ataques missiles (Guided Arrow por exemplo). E o momento em que esse bonus é adicionado varia de skill para skill (Venom quando é castado), Rabbits quando acerta, etc.

Já fontes de -% Enemy Poison Resistance funcionam tanto para Melee quanto Missile e são sempre calculadas após acerto no momento da mitigação pelas resistências.

Observações específicas de classe

Amazon

A ordem de esquivas/defense rating/block funciona na seguinte ordem: Inicialmente é calculado a chance de acerto Attack rating vs defense rating, caso o attack rating gere um acerto é então calculada a chance de bloquear, caso não seja bloqueado pelo escudo então vai para a chance da respectiva esquiva.

No Multiple Shoot a maioria dos damage modifiers são aplicados apenas nas duas flechas do meio.

Assassin

Kicks e Blade Skills não recebem nenhum benefício de mods da sua claw secundária (off-hand), apenas da claw primária (a que você equipa primeiro), já escudos transferem os mods sem problemas (por exemplo o OpenWounds do escudo Swordback). Lembrando que a ordem das garras é resetada quando você ganha level, utiliza um townportal/waypoint ou entra em um jogo, lembre-se de requipar-las na ordem pretendida.

O IAS da claw secundária não afeta o seu attack speed final.

Weapon Block tem seu efeito reduzido em 1/3 enquanto anda ou corre. Porém não é reduzido enquanto teleporta ou usa WW. Weapon Block pode bloquear quase qualquer tipo de ataque, ou seja, pode bloquear Tornados, Bone Spirits, Fireballs, além dos rangeds e melee. A exceção são os damage over time como as nuvens das Plague Javelins ou Firewall/Blaze

Weapon Block não recebe benefício de +% Chance to Block ou +% Faster Block Rate de itens.

Cloak of Shadows funciona diferente de outros skills de +% Defense, ele é calculado de forma multiplicativa com estes skills, ou seja, primeiro é feita a somatória de todo o seu defense de itens, então é aplicado o cloak of shadows e só após os outros +% Defense de skills gerando grandes montantes de defesa.

O dano de mindblast é puramente físico, o do Psychic Hammer é metade físico e metade mágico.

Suas traps não se beneficiam de +% Lightning Skill Damage ou -% Enemy Light Resist pois são consideradas minions pelo game, e não magias propriamente ditas, com exceção de Shockweb e Fire Blast.

A velocidade em que você summona as traps depende de IAS e não de FCR, já o Mindblast depende de FCR. Porém como uma das melhores formas de se acertar um oponente com uma trap é por Stunlock (manter o oponente preso na animação do FHR repetitivamente) de mindblast o FCR acaba se tornando importante.

O range de Blade Shield é sempre de 6 jardas.

O que funciona com Blade Sentinel ?

- Deadly Strike
- Elemental damage/Venom (3/8)
- Physical/Weapon damage (3/8)
- Pierce Target (natural)
- Prevent Monster Heal

O que funciona em Blade Fury?

- Ignore Target Defense
- Deadly Strike/Critical Strike from Claw Mastery
- Crushing Blow
- Hit Causes Monster to Flee
- Knockback
- Chance to cast on Striking
- Hit Freezes Target
- Elemental Damage/Venom (3/4)
- Leech
- Open Wounds
- Hit Blinds Target
- Prevent Monster Heal
- Hit Slows Target
- Physical/Weapon Damage (3/4)

O que funciona com Blade Shield?

- Deadly Strike
- Elemental Damage/Venom (1/4)
- Leech
- Physical/Weapon Damage (1/4)

What works with Kicks?

- Leech
- Elemental Damage/Venom
- Crushing Blow
- Open Wounds
- Prevent Monster Heal
- Chance to Cast on Striking
- Hit Causes Monster to Flee
- Ignore Target Defense
- Hit Blinds Target
- Hit Slows Target
- Hit Freezes Target
- Chance to Cast on Attacking
- KnockBack (natural)

Barbarian

Apenas o IAS da sua arma ou skills/auras afetam o Whirlwind (WW), IAS de outros itens (cinto, amuletos, etc) não afetam o WW.

A skill Leap permite uma certa forma de stunlock que é muito eficiente em varias situações de um pvp.

Ao usar duas armas elas dividem o mesmo breakpoint de IAS. E obviamente você ganha o dobro de ataques por segundo em relação a usar apenas uma arma se mantiver o mesmo breakpoint.

A velocidade em que você trafega enquanto ataca com WW é afetado pela sua velocidade de movimento.

Druid

Apenas o IAS da arma afeta a velocidade de ataque dos druidas enquanto estão transformados em lobo/urso (da mesma forma que o WW do Barbaro).

Fireclaws não é bloqueável, exceto pelo Weapon Block da Assassin.

O dano poison Rabbits pode reduzir o life do oponente até 0 (ao contrario dos outros danos poison que reduzem até 1).

Poison Creeper não recebe beneficio de % Poison Skill Damage ou -% Enemy poison resist da mesma forma que as traps da Assassin.

Quando você teleporta seus summons (Espiritos, lobos e urso) são sempre carregados na tela após você, o que torna eles otimos escudos.

Enquanto transformado em lobo com uma quantidade alta de faster run and walk de itens e charms (105%+) é possível dar desynch da mesma forma que o Charge do paladino, este numero parece alto mas a enigma (45%) e uma bota 40% já fazem quase todo o trabalho.

Necromancer

Lower Resist não altera a resistencia a Magic.

Poison Dagger se soma as outras fontes de poison de uma forma diferente e mais forte (ver seção Poison Damage).

Assim como os summons de Druid seus summons são carregados na tela após o seu personagem quando você se teleporta, fazendo eles excelentes escudos.

Colocar pontos nas sinergias do Bone Armor (Bone Wall e Prison) é mais eficiente do que no próprio skill (15 das sinergias e 10 do skill por ponto).

Os slows do Clay Golem e do Decrepify se somam, mas é considerado Bad Manner.

Bone Spear tem um certo Missile Area, que faz com que se você atirar ele bem ao lado do inimigo (raspando) mas não em frente faz com que ele seja atingido mesmo que esteja com um escudo de summon na frente (um golem por exemplo).

Paladino

Conviction não altera a resistência a poison ou magic.

Caso você enfrente um inimigo que também esteja utilizando Conviction apenas o Conviction maior vai fazer efeito e o outro será anulado, ou seja se eu tiver um Conviction level 32 e meu inimigo um Conviction level 35 por exemplo, o meu conviction não vai fazer absolutamente nenhum efeito nele, e o dele funcionara normalmente em mim. Sim isso é bizarro e é por isso que em duelos Templars vs Templars (Fist of Heavens Paladins) se utiliza Light Resist Aura ao

invés de conviction, porém isso acaba por deixar os Pure Templars com problemas ao enfrentar V/t (Vindicator/Templar, híbrido de Smite e Fist of Heavens).

Holy Bolt recupera a vida de aliados, porém é considerado Bad Manner em Pvp team vs team, a não ser que seja o Holy Bolt gerado por um Fist of Heaven.

O range da arma afeta o alcance do Smite.

Pontos investidos em Holy Shield são mais eficientes para aumentar o skill do Smite do que o próprio skill.

O que funciona no smite ?

-Crushing blow

-Chance to cast something on striking

-Hit blinds target

-Hit freezes target

-Open Wounds

-Enhanced Damage menos o da arma, Fortitude e Phoenix aumentam consideravelmente, mas não aparece na Character Screen (Lembre-se, a Character Screen mente)

-+Damage como da Grief e do Astreon, +max ou +min damage não, mas não aparece na Character Screen (Lembre-se, a Character Screen mente).

-Curses

Repita comigo: Deadly Strike não funciona em Smite...

Resist Light/Fire/Cold tem um bonus passivo, a cada dois pontos investidos em uma dessas skills você ganha um acréscimo de +1 max resist para aquele elemento. Este efeito é dobrado quando a skill esta ativa.

O charge tem um bug que as vezes faz ele travar, principalmente quando se utiliza Namelock, para destravar basta mudar e voltar para o Weapon Switch (aperta W).

O bug de strenght aumenta a chance do charge dar Desynch.

Sorceress

Cada ponto investido (hard points) em Telekinesis reduz o dano no mana gerado quando o Energy Shield esta ativo em 6.25%, chegando a proporção de 1:1 com 16 pontos em Telekinesis. Fazendo com que cada 1 ponto de dano absorvido pelo ES cause -1 para mana.

O absorb do Energy Shield é calculado dos resists e dos absorbs, portanto reduzindo um pouco a importância dos Resists para sorcs com build 95% de Energy Shield e tornando este skill extremamente poderoso.

Com um absorb de 95% e outras formas de mitigação estacadas é possível mitigar quase todas as formas de dano até a total imunidade (enquanto tiver mana obviamente). Exemplos:

Um Fireball recebido de 22k de dano / 6 pvp penalty => 3667, -95% Energy Shield => 183, -95% max fire resist através de uma Hotspur + Vex => 9,15, -10 fire absorb integer de uma Hellmouth War Gauntlets e você vai se curar em 10,85 de life cada vez que tomar um fireball :D

Um Charge de 6k de dano físico puro / 6 pvp penalty => 1000, -95% Energy Shield => 50, -50% Damage Reduced => 25, -28 Damage Reduced By de um Monarch com 4 runes Sol, e você esta imune a esse charge dano físico.

Um Bone Spear de 6k de dano magico / 6 pvp penalty => 1000, -95% ES => 50, -55 de um Monarch com 4 runes Mal e uma Gladiator's Bane com uma Mal, e você esta imune a esse Bone Spear.

Claro que essas mitigações excessivas são Bad Manner e são apenas para exemplificar o poder do Energy Shield.

Uma forma de se vencer o Energy Shield é consumindo todo o mana da sorc através de danos massivos, o que não é tão facil visto a facilidade de acumular itens com +% max mana e a velocidade com que elas regeneram mana. Ou utilizando Poison Damage ou Open Wounds, que ignoram o Energy Shield.

Quais são os breakpoints para cada classe ?

Os breakpoints de Increase Attack Speed não serão aqui apresentados pois varia de cada habilidade, item base, modificadores, origem dos modificadores, auras, etc. Você tera que pesquisar 😊

Faster Block Rate

Obs: o Weapon Block da assassina utiliza os mesmos breakpoints do escudo.

Character	Weapon / Skill / Form	Block Frames																
		17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Amazon	1H swinging weapon (*)	0	4	6	11	15	23	29	40	56	80	120	200	480				
	Other weapons												0	13	32	86	600	
Assassin	all												0	13	32	86	600	
Barbarian	all										0	9	20	42	86	280		
Druid	Human form						0	6	13	20	32	52	86	174	600			
	Bear form						0	5	10	16	27	40	65	109	223			
	Wolf form									0	7	15	27	48	86	200		
Necromancer	all						0	6	13	20	32	52	86	174	600			
Paladin	normal												0	13	32	86	600	
	with Holy Shield															0	86	
Sorceress	all									0	7	15	27	48	86	200		
Character	Weapon / Skill / Form	Block Frames																
		17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Faster Cast Rate

Character	Skill / Form	Casting Frames																
		23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
Amazon	all					0	7	14	22	32	48	68	99	152				
Assassin	all								0	8	16	27	42	65	102	174		
Barbarian	all										0	9	20	37	63	105	200	
Druid	Human					0	4	10	19	30	46	68	99	163				
	Bear form							0	7	15	26	40	63	99	163			
	Wolf form							0	6	14	26	40	60	95	157			
Necromancer	Human								0	9	18	30	48	75	125			
	Vampire	0	6	11	18	24	35	48	65	86	120	180						
Paladin	all								0	9	18	30	48	75	125			
Sorceress	Lightning / Chain Lightning				0	7	15	23	35	52	78	117	194					
	other spells										0	9	20	37	63	105	200	
Merc Act 3	all							0	8	15	26	39	58	86	138			
Character	Skill / Form	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7

Faster Hit Recovery

Character	Equipped weapon	Hit Recovery Frames																
		17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	
Amazon	all							0	6	13	20	32	52	86	174	600		
Assassin	all									0	7	15	27	48	86	200		
Barbarian	all									0	7	15	27	48	86	200		
Druid; <i>Human form</i>	1H swinging weapon (*)				0	3	7	13	19	29	42	63	99	174	456			
	Other weapons					0	5	10	16	26	39	56	86	152	377			
Druid; <i>Bear form</i>	all					0	5	10	16	24	37	54	86	152	360			
Druid; <i>Wolf form</i>	all										0	9	20	42	86	280		
Necromancer; <i>Human form</i>	all					0	5	10	16	26	39	56	86	152	377			
Necromancer; <i>Vampire form</i>	all			0	2	6	10	16	24	34	48	72	117	?	?	?	?	
Paladin	Spears and staves					0	3	7	13	20	32	48	75	129	280			
	Other weapons									0	7	15	27	48	86	200		
Sorceress	all			0	5	9	14	20	30	42	60	86	142	280				
Merc Act 1	all							0	6	13	20	32	52	86	174	600		
Merc Act 2	all			0	5	9	14	20	30	42	60	86	142	280				
Merc Act 3	all	0	5	8	13	18	24	32	46	63	86	133	232	600				
Merc Act 5	all									0	7	15	27	48	86	200		
Character	Equipped weapon	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	