

# Best. Kapitan

Instrukcja pokonania Best. Kapitana 42 lvl (Króla MZ).

Witamy serdecznie w dzisiejszym poradniku pomożemy Wam w pokonaniu Best. Kapitana jest to jeden z najbardziej wymagających bossów w koreańskiej grze MMO/RPG MetinZ. Poradnik ten wskaże Wam krok po kroku co należy zrobić, aby rozprawić się z tym plugastwem.

Na potrzeby tego tekstu sami spróbowaliśmy się zmierzyć ze złem i stanąć oko w oko z jednym z najpotężniejszych potworów w świecie MetinZ.

Pierwszym krokiem będzie odnalezienie tego niebezpiecznego a zarazem zabójczego króla MZ poruszającego się wąskimi ścieżkami obszaru pełnego krętych zakrętów za zakrętami, pełnych wody, rzecznych rzek, leśnych lasów, porośniętymi zielonymi dużymi drzewami z żółtymi małymi liśćmi. Towarzyszą mu dwaj dzielni Generałowie i dwójka Dzikich Łuczników, którzy nie odstępują go na krok i są lojalni wobec swojego Pana i Władcy Krainy w której właśnie siedzimy.



Obszar Bakra (mZ Jinno)



Obszar Jayang (mZ Shinsoo)

Oto mapy drugich wiosek w królestwach Jinno oraz Shinsoo z zaznaczonymi miejscami występowania ów groźnego bossa bossów. Nie ma mapy Chunjo ponieważ wszyscy wiemy, że i tak w tym królestwie nie ma wystarczająco dużo pro graczy, aby pokusić się na wyprawę na tegoż potwora.

Drugim krokiem w tej jakże śmiertelnie niebezpiecznej wyprawie będzie zebranie grupy śmiazków. Wyprawa ta musi składać się minimum z dwóch 8 osobowych grup spełniających następujące warunki:

- klasy postaci: Wojownik, Wojownicza, Sur, Surka, Ninja, Ninjek (czy jakoś tak), Szaman, Szamanka, Lukan oraz w miarę możliwości Lukana
- Wymagany poziom waszych bohaterów jest LVL 75
- umiejętności minimum na P ewentualnie G10 lub na 19 pkt
- cennym elementem wyposażenia każdego śmiałka będzie matowa biżuteria z drewna ze sporą dawką bonusów w postaci: odporność na błyskawice
- uczestnicy wyprawy powinni odwiedzić zielarskiego zielarza

A może by tak rzucić  
to wszystko i wyjechać  
w Bieszczady..?



Grupa DillGang próbuje zabić Best. Kapitana!

Dzielni herosi potrafią czekać na niego dniami i nocami, niestety często ponoszą porażkę, gdyż nie są dobrze przygotowani. Nie wystarczy moc fizyczna, potrzebny jest również spryt i przygotowanie psychiczne. Kiedy już uda odnaleźć mrocznego kapitana w samych czeluściach mrocznego mZ należy rzucić mu rękawice a następnie przyostrzyć do boju najwspanialsze bronie kute u samego kowala Boga Smoków. Tak jak wspominaliśmy wyżej do pokonania potwora niezbędna będzie także:

- drewniana biżuteria dająca dodatkowo odporność na moce błyskawic w wysokości minimum 6%
- miecz trytona (bądź odpowiednik na 90lv) koniecznie ze spalonymi kamieniami
- tarcza z bonem: Odporność na Best. Kapitanów
- zbroja z bonem: Szansa na Rozśmieszenie Przeciwnika +10% lub więcej
- buty +17, aby móc szybko uciekać przed ciosami przeciwnika

Kiedy już zbierzemy wszystkie niezbędne przedmioty nie pozostanie nic innego jak rozpocząć bój z mrocznym Królem. Jeśli chcecie go pokonać najlepszą taktyką będzie bicie go z jak najczęstszym używaniem umiejętności z bezpiecznej odległości. Jednocześnie należy w miarę możliwości unikać ataku wroga



Tak jak pisaliśmy wyżej, potrzebna jest duża grupa dzielnych śmiazków, nie wolno bić go w pojedynkę, gdyż efekt nie będzie zadowalający. My również chcieliśmy sprawdzić swoje siły w starciu z ów potężnym bossem, jednak było to zbyt trudne dla naszej 5-cio osobowej grupy. Po otrzymaniu wsparcia od magicznych herosów Od wspaniałego zielarza otrzymaliśmy różne mikstury, które wypiliśmy czując ogromny przyrządek mocy.



Jednak wystarczy na chwile odstąpić od wcześniej ustalonej taktyki bądź mieć po prostu pecha ażeby potyczka okazała się przegrana a mroczny kapitan zagórował nad śmiażkami. Należy pamiętać, że ciosy zadane przez Kapitana jego hakiem są niemal zawsze pierwszymi ostatnimi jakie są potrzebne do pokonania najdzielniejszych śmiażków.



Jednak kiedy wszystko pójdzie po naszej myśli można liczyć na sowną nagrodę w zamian za poniesiony trud i cierpienia. Ubicie bosa nie jest łatwa, ale myślimy, że warto.

W nagrodę za zabicie tego mocnego potwora można otrzymać następujące przedmioty :

- Kamień Duchowy
- Księga Umiejętności
- Yangi, ale bardzo rzadko
- Potki czerwone oraz niebieskie
- Wędka +2
- Marmur Rybaka
- Robak
- Miecze: Stożkowy, Srebrny, Półtoraręczny, Długi
- Łuki: Czarnych Ruin, Bojowy, Olbrz.Łuk.Żółt.Smoka
- Wodny Wachlarz
- Księga Polimorfii
- Tobót
- Drewniana Strzała
- Pusta Butelka
- Korzeń Gango
- Krwisty Kamień
- Amulet Karmy I



Nadszedł czas na podsumowanie naszego starcia z Best. Kapitanem. No cóż wypadliśmy słabo, ale mimo wszystko udało nam się go pokonać. Może nie ma wysokiego lvl, ale jednak bije bardzo mocno. Nie zapominajcie o naszych wskazówkach i o tym żeby nigdy nie bić go w pojedynkę. Zanim wyruszyacie w bój przeciw Kapitanowi warto sprawdzić swoje umiejętności ze słabszym przeciwnikiem. Dlatego proponujemy, aby każdy z grupy chcący udać się na Best. Kapitana spróbował ubić w pojedynkę innego bossa. Nasza propozycja padła na pewne silne stworzenie, które biega po pierwszej mapie i zwie się Mu-Rang, którego jest bardzo trudno znaleźć, gdyż często chowa się przed śmiatkami nie dając możliwości sprawdzenia swoich umiejętności w walce z nim. Jednak czasem atakuje słabszych z ukrycia, a więc łatwo będzie zastawić na niego pułapkę. Wiemy, że ubicie tego błękitnego wilka samemu nie jest łatwym zadaniem, ale wykonanie tego będzie znakomitym sprawdzianem naszej siły przed o wiele groźniejszym przeciwnikiem.

Nie polecamy natomiast używania marmurów polimorfii, gdyż każdy cios Kapitana może okazać się tym, który skończą naszą walkę z nim pod postacią potwora. Polimorfie można wykorzystać do zwabienia Kapitana w trudny dla niego teren, ponieważ ten chętnie pobiegnie za niedźwiedziem, które chętnie zjada na obiad. Dlatego ten marmur będzie świetną przynętą. Wyprowadzenie przeciwnika w trudny górzysty teren może dać nam sporą przewagę, ponieważ Kapitan po jednej ze swoich walk stracił jedną nogę i od tamtego czasu ma problemy ze zwinnym poruszaniem się, co ukazuje się najwidoczniej właśnie w takich miejscach. Pamiętajmy jednak, że takie miejsca są też utrudnieniem dla nas, wprawdzie jednak mniejszym.

Polecamy także, aby wśród wojowników znalazł się choć jeden tucznik, którzy może ugodzić boleśnie wroga w tyłek.

Mamy nadzieję, że napisany przez nas poradnik przyniósł wszystkim wiele cennych wskazówek na ten bossa mZ a także sprawił kilka uśmiechów ☺. Staraliśmy się opisać tę niełatwą wyprawę najlepiej jak potrafiliśmy, choć jednoczesne starcie z tak potężnym przeciwnikiem oraz dokumentacja tego wydarzenia nie było łatwym zadaniem.

Polecamy się na przyszłość, gildia DillGang, serwer Negros, królestwo Shinsoo.