



0 пользе астрала

• Матвей <ХЕЙТ> Булохов •

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ “Аллоды-2: Повелитель душ”

Играя в “Повелителя” в очередной (который? — не считал) раз, я задался вопросом: что будет, если посмотреть на прохождение игры с... гм... научной стороны, если раскладывать все по полочкам, если отмечать все, что видишь и с чем встречаешься, если... Одним словом, перед вами — чистый, незамутненный эмоциями (почти) опыт. Пользуйтесь на здоровье.



но, если честно, моя любовь принадлежит “огню”: во-первых, все огненные заклинания очень даже неплохи, во-вторых, fireball — самый первый и самый дешевый spell второго уров-



[1] Миссия “Последняя битва” — встреча с угоревшим скелетом. Он выносит Иглеза с одного удара. Что же делать? Каменное проклятье, однозначно. Главная проблема была в том, что оно имелось только у наемной друидской магички, у которой было маловато маны...

Сразу скажу, что стараюсь играть магами во всех играх, где подворачивается такая возможность, поэтому и в “Аллодах-2” не изменил своим правилам. Это, конечно, не значит, что Иглез у меня отправился на Последнюю Битву в железных доспехах с 300 хитами. Просто при игре я делаю больше упор на магов, и рассказывать буду в основном именно о них, хотя и Иглезу тоже достанется.

So you wanna be a mage?

Итак, в начале главное — правильно “сгенерить” героя, чтобы потом не разрываться между двумя чувствами: жалостью к этому инвалиду умственного труда (магу 37-37-29-29 — был на моей памяти такой случай; к счастью, не со мной) и желанием начать заново с нормальным персонажем. На основные магические качества влияют два параметра: “разум” и “дух”. Но какой из них важнее? Несомненно, нужны оба, мое личное мнение таково: “разум” — это круто.

Да, меньше “духа” — меньше маны, но это не беда — как обходиться с небольшим количеством магической энергии в начале игры я объясню позже, а потом у вас появятся шмотки “+x% к скорости регенерации маны”. Да, без “духа” меньше “защита от магии”, но и это вполне лечится соответствующими заклинаниями и “вшитой” в одежду защитой. Отсутствие же разума, друзья мои, не лечится ничем, без “мозгов” ваш маг будет получать гораздо меньше опыта за убиенных монстров и, следовательно, медленнее расти и крепчать. Так что мой совет — маг 15-17-42-32.

А что же по поводу выбора стихии? Это дело вкуса, но, если честно, моя любовь принадлежит “огню”: во-первых, все огненные заклинания очень даже неплохи, во-вторых, fireball — самый первый и самый дешевый spell второго уров-

ня, который становится доступен в игре, и в-третьих, Дайна — тоже огненный маг (один огненный шар — хорошо, а два — лучше). Не скажу, что другие стихии совсем уж плохи, наоборот, они замечательно ДОПОЛНЯЮТ “огонь”, за исключением, пожалуй, “воздуха”.

И не забудьте, что выбор не только класса, но и пола героя влияет на некоторые задания в игре.

Сильные маги — здоровый малыш

Игра началась, и вы сразу почувствовали, насколько правильным было решение сделать своего мага поумнее: уничтожение первых четырех черепах приносит новый уровень. Не сомневаюсь, вы уже знаете, что уровни необходимо “очищать” полностью. Теперь, когда дополнительных миссий за деньги не купишь, единственная возможность приобрести опыт — полная аннигиляция всех встречных перечерк.

Несколько слов о пользе куре... то есть астрала. Вашей главной целью на начальных уровнях станет “прокачивание” именно этой стихии. Почему? Все очень просто: маги — ребята хилые и неловкие, а астрал вполне может исправить и то, и другое. Небольшое количество хитов — и слабая защита с лихвой восполняется магической броней, а нехватка скорости — хорошим пинк... кхм, ускорением. Ну а лечение — залог долгой жизни всех ваших героев. А теперь конкретно: покупаем книжку и приличный посох с вампиризмом, на заклинание — Ctrl+A, посох — в руки, и вперед, на покорение новых вершин (если начали “прокачиваться”, стоит остановиться на отметке 50 — для начала). Когда блюдо готово, самое время переключиться на “родную” стихию. Здесь все гораздо легче: книжка с базовым заклинанием, Ctrl+A, и вы готовы к охоте на белок, пчелок и других волков. Труднее будет воздушному магу, ведь молния “стоит” 10 маны, а не 3, как у других, и не успевает восстанавливаться.

Могу посоветовать применение такой же системы, как и при “раскачке” астрала (как только кончается



[2] Иглез подходит все ближе и ближе к магам. И вот она, критическая точка, когда они кладут ядовитый туман на себя.



[3] Иглезовский набор защитных вещиц на все случаи жизни.

мана, маг приступает к активному использованию посоха). Кстати, достоверно замечено, что на атаку посохом тратится меньше времени. Здесь критическая точка – 50 (обычно она достигается до появления spell'ов второго уровня), а после нее вам и вашему огненному магу стоит подумать, не начать ли использовать "водную" (к примеру) магию – с нуля?

Многостаночники

Вопрос, конечно, интересный. Здесь есть выбор – продолжить "набирать вес" в уже освоенных вами стихиях или добавить новую. Все факты говорят в пользу второго пути: описанным выше образом "раскачанный" герой будет прогрессировать в старых стихиях медленно – лучше подождать более "крутых" врагов и, соответственно, серьезных EXP'ов. А владея тремя стихиями, вы дадите себе простор и свободу для тактических приемов и их комбинаций.

Приведу простой пример: ваш воздушный маг постригивает радужной молнией в очередного людоеда, а Дайна швыряется в него огненными шарами. Но как было бы замечательно, если бы на огре лежал еще и ядовитый туман, и каменное проклятье? И в магическом поединке иметь защиту от всех четырех стихий было бы неплохо. Бывают такие моменты, в которых без подобного взаимодействия не обойтись вовсе. Конечно, заполучить профессионала по какой-то одной магии тоже неплохо, но, уверяю вас, к концу игры вы начнете откровенно скучать.

Итак, достаточно теории, переходим к делу. Покупаем цивильный посох и книжки с заклинаниями той стихии, которую выбрали, и идем на миссию. Порох на изготовку – и можно приступать. Замечательно,

если у вас есть глобальные заклинания – тогда процесс обучения пойдет еще быстрее: кидаем радужную молнию/град/огненную стену в группу крутых монстров – и понеслись уровни.

Несколько лет упорных тренировок, и вы добираетесь до высокоуровневых заклинаний. Не забудьте про телепорт – регулярное использование этой "вещички" не только неплохо прокачивает астрал, но и позволяет магу с достаточной скоростью регенерации маны полностью исключить передвижение по карте обычным способом.

Одевайся стильно!

Выбирай магические шмотки,помните о четырех правилах. Бронированные вещи помогут оказавшемуся в одиночестве магу продержаться необходимое количество секунд при встрече с высокоуровневыми зверюшками. Одежду "+Х к обзору" отдайте Дайне, огненному магу, ей она особенно необходима, ведь огненный шар приличного уровня имеет огромный (намного превышающий стандартный обзор) радиус действия, и облаченная в шапку, перчатки и накидку с этим бонусом Дайна превратится настоящую огненную катапульту. "+Х к скорости регенерации маны" оставьте для нашего героя, у несчастного, как вы помните, не очень много маны на сильные заклинания. Шмотки с "защитой от магии" здорово пригодятся на последних уровнях, когда появятся зверюшки со своей магией, например пауки с ядовитым туманом.

Воинственному Иглезу тоже можно дать несколько рекомендаций. Во-первых, не стоит использовать двуручные мечи, лучше купить какой-нибудь метеоритный осадный щит и нормальный длинный меч (ведь воин у нас – всего лишь приманка для крупных монстров). Во-вторых, "+Х к силе" – на эти вещички устроят настоящую охоту, при увеличении силы пропорционально растут параметры, от нее зависящие. Например, вы купили две вещи с одинаковыми "+Х к силе"; надевая первую, вы получаете прибавку к жизни/атаке 2Х, вторую – 4Х, и так далее. В-третьих, "+Х к скорости регенерации жизни" – люди в такой одежде, по выражению тетки из друидского магазина, "живучи, как белки в ядовитом тумане" (кстати, почаще таскайте вещи из магазинных складов на стол покупки, комментарии продавцов доставят вам немало приятных минут: "Лучши полного шлема может быть только... да ничего не может быть лучше полного шлема!"). В-четвертых, ищите вещи с магической защитой от разных глобальных заклинаний (ядовитого тумана и огненной стены) – их лучше иметь побольше и на все случаи жизни: идем в пустыню – от воды, в лес – от земли, к некромансерам – от астрала.

Бланк заказа

Почтовый индекс –

Населенный пункт –

Адрес –

Наименование организации* –

Фамилия, Имя, Отчество –

Телефон –

E-mail –

Комплектность

Журнал Game.EXE без диска

Журнал Game.EXE с диском

Способ доставки

Заказным письмом

Курьерская**

Срок подписки

Один месяц

Три месяца

Шесть месяцев

Один год



NB. Во избежание недоразумений просим вас отсыпать бланк заказа только после оплаты! Настоятельно просим вместе с бланком присыпать копию платежного поручения или квитанцию об оплате.

* Для юридических лиц

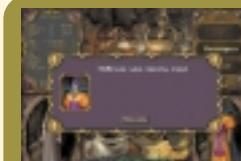
**Только для юридических лиц в пределах Москвы

Русский кач

Теперь давайте перейдем к конкретным советам по тактике ведения боевых действий. Запомните самое главное: если хотите интересной игры, старайтесь "зачищать" карту ОДНИМ героем и только в крайних случаях тащите с ним всю партию. Но не перестарайтесь и соблюдайте баланс между уровнями своих персонажей. Я рассказал про сильных магов, а про здорового мальчика — ни слова. Ну что ж, извольте, можно заняться Иглезом.

"Сумасшедшие белки". На карте — восемь синих огров. Само собой, магам в одиночку будет проблематично завалить их всех, поэтому используем стандартную тактику: воин впереди, два мага во время боя занимаются исключительно его лечением (кстати, важно загородить магами мост, чтобы белки, которые даже людоеда прокусить не в состоянии, не мешались под ногами). Огры подходят по одному (если Иглез спокойно стоит на мосту, дожидаясь очередной жертвы) и вскоре превращаются в кучу скелетов и мешочеков. Теперь взгляните на параметры воина... Воды принести? Опыта больше, чем у любого мага, а владение мечом поднялось на 35 единиц! Здорово, но помните — свой карьерой Иглез обязан магам, у которых к тому моменту астрал должен быть в районе 50.

Когда Иглез бронирован "по самое не балуйся", а астрал обоих магов достаточно прокачан, можно по-



[5] Это вам не Diablo, где на пузырьках нужно было постоянно сидеть. Я не использовал их совсем. Может, зря? [6] На прицеле огненного мага — гарпия. У нее нет ни шанса.

пробовать новый способ развития: "ловлю на живца" (особенно хорошо проходит с монстрами средней силы — ящерами). Итак, впереди — стая ящеров. Отнимаем у Иглеза оружие, назначаем главным врачом одного из магов, второму — посох или боевое заклинание, и "обваливаем" триггер. Если герой медленно, но верно умирает, меч ему в руки. Не помогло? Второго мага — на лечение! Опять не помогло? Поставьте автакастинг на минимум, проведите артподготовку глобальными spell'ами и старайтесь больше двигаться воином, не покидая "зону лечения" (монстры попадают меньше, а маги продолжают лечить).

Когда ящеров много, очень важно проследить, все ли клюнули на нашу приманку, а то ведь не перевелись еще умельцы заходить в тыл, к магам, что, сами понимаете, для последних фатально.

Не все враги одинаково хорошо подходят для ловли на живца. Со слабыми маги справятся сами, а людоеды и тролли достаточно тормозят, чтобы успеть умереть под плотным магическим обстрелом. Со скелетами и зомби фокус проходит, но обычно их очень много и с ними — магическая поддержка некромансеров. Особо выделяю гарпий и драконов. С гарпиями

очень забавная ситуация — если гадина одна, а магов двое — победа за нами, независимо от того, оба мага атакуют или один.

Сражение один на один с гарпий гораздо веселей: тут работает принцип "первый увидел — первый убил", и, несмотря на то что в режиме Ctrl+A мой герой никак не хотел стрелять по ней огненными шарами, именно они — оружие победы. Если гарпий много — без многострадального живца Иглеза, защиты от всех стихий и магов, не обойтись.

С драконами все просто: Иглез впереди (в начале, пока у драконов нет каменного проклятия, имеет смысл дать ему в руки арбалет), маги — сзади на том расстоянии, на котором они могут лечить, а дракон не обращает на них внимания. Если хотите научить Иглеза пользоваться арбалетом — оставьте так, хотите побыстрее убить беднягу (он еще не знает, что обречен) — помогите огненными шарами.

P.S. Ну вот и все... Столько всего осталось за бортом, что просто страшно становится. Да, "Аллоды" — игра очень разнообразная, а журнал, как принято говорить в таких случаях, не резиновый. Он бумажный.



[4] Миссия "Осажденная башня" пройдена. Нужно было всего лишь убить магичку, которая нам ее предложила, и сразу исчезли все нехорошие летучие мыши, а с драконом проблем не возникло — он был слишком слаб против наших героеv.

Среди подписавшихся на журнал через редакцию будут производиться розыгрыши ценных призов и бесплатных подписок на Game.EXE.

Внимание!

Подписка на журнал Game.EXE через редакцию!!!

В виду того, что подписка на наш журнал по каталогу через отделения связи не предусматривает рассылку диска CD-ROM подписчикам (поскольку каталог формировался еще в июне 1998 года), редакция решила исправить эту ситуацию с помощью прямой рассылки журнала ценной бандеролью всем желающим, тем более что сейчас он поступает в розничной продаже далеко не во все регионы.

Редакционная подписка принимается на любой срок, с любого номера и в произвольном порядке (например, вы можете подписатьсь на март, июнь и сентябрь, о чём необходимо сделать пометку в произвольной форме на бланке заказа);

Чтобы подписаться на наши издания через редакцию необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки не позднее 15 числа предподписанного месяца по следующим реквизитам:

Получатель платежа: ЗАО "Компьютерная пресса"

ИНН: 7729340216

Р/с: 40702810100090000217

БИК: 044525219

в АК "Московский муниципальный банк - Банк Москвы"

Код по ОКОНХ: 71100

К/с: 30101810500000000219

Код по ОКПО: 45079312

В случае, если ваш платеж и бланк придут в редакцию с опозданием, сумма будет автоматически засчитана за следующие номера журнала.

NB Журнал будет отправляться в ваш адрес только после поступления денег на наш счет.

Стоимость подписки по России (в у.е.):

Срок	Журнал без диска	Журнал с диском
1 мес.	2	3
3 мес.	6	9
6 мес.	12	18
12 мес.	24	36

Стоимость подписки определена в у.е. Цена производится в рублях по курсу ЦБ на день платежа.

2. Заполнить бланк заказа, размещенного на обратной стороне данного объявления, и выслать его вместе с копией квитанции об оплате по адресу:

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8, ЗАО "Компьютерная пресса"; либо по факсу (095) 956-23-85;

Отсканированную копию квитанции или платежного поручения (объемом не более 500 kb) вы можете отправить по e-mail: ishir@computerra.ru

Кроме того, электронный бланк заказа можно найти на нашем сайте: www.game-exe.ru/podpiska.asp

Подпишитесь сейчас, пока курс "у.е." не вырос еще больше!!!