Аллоды 2

Кендер Удвок
psvh@cityline.ru

Игру намного легче проходить магом. Тогда ближе к середине прохождения команда будет состоять из двух магов и одного воина — один маг лечит (воина), другой калечит (врагов). Другой расклад (два воина и один маг) значительно хуже: иногда маг не успевает лечить одного, чего уж говорить о двух! Кстати, информация о том, что легче начинать игру воином, бред! К примеру, маг может без особого труда положить всех монстров на первой карте, воин — нет. Еще доказательства нужны?

В первой миссии несколько приколов можно увидеть при помощи летучих мышей рядом с троллем на северо-востоке.

Во-первых, при игре за воина можно к ним заманить людоеда из гор (того самого, которого ты должен победить по заданию Хыхдуна второго). В некий момент мыши полетят убивать персонажа, так как он нарушил правила игры и пытается бежать с ринга. Сразу после того, как они двинутся с места, беги направо, мимо людоеда! Мыши накинутся на него и убьют. Лучше при этом отойти подальше. Выходить можно будет только когда прекратит действовать заклинание темноты. Опыта, конечно, не получишь, но деньги...

Во-вторых, если привлечь внимание этих мышей (кинув в них что-нибудь тяжелое или метнув заклинание ;)) и убежать к верховному магу данного аллода, ждущему тебя на востоке, то увидишь, с какой легкостью они убьют его.



– Кошка: 5 троллей надо. :)
– Сваджер: Ну ты герой!

Ассортимент товаров в магазине меняется, если в городе записаться и тут же загрузиться.

Существует множество способов прокачки персонажей. К примеру, можно лучником (или магом) засесть где-нибудь в кустах и обстреливать несчастного тролля или людоеда, не способного подобраться к герою, время от времени делая перерывы, чтобы тот успел подлечиться. Есть и более хитрые способы: сражение двух магов, драка воина с монстром, при которой обоих сражающихся подлечивает партийный маг... В общем, прояви фантазию! ;)

В сетевой игре в начале самыми прибыльными являются задания "вынести людоеда", поскольку любая команда способна без особых проблем разделаться с ним, а в награду за него дается не только большое количество опыта, но и деньги. На троллях очень хорошо тренироваться магу и воину-лучнику — обычно он способен бегать от него, временами отстреливаясь, столько времени, сколько нужно.



Скоро пойдем ураганить на девственных монстропастбищах.

При игре за мага лучшая из стихий — стихия *Огня*. Ее заклинания наиболее удобные и продвинутые и при этом появляются равномерно в течение всей игры. Ни в коем случае не специализируйся на стихии *Земли*! *Воздух* и *Вода* по (бес)полезности примерно равнозначны. Нет, некоторые заклинания из них стоит учить и использовать, но специализироваться — не в этой жизни!

Воину лучше выбирать мечи. В ходе игры попадается не так уж и много хороших топоров, а чего уж говорить о палицах и копьях! Не стоит забывать и о луках — ближе к концу игры это умение нужно основательно развить (а в сетевой игре — вообще просто необходимо). Насчет оружия существует две точки зрения, каждая из которых имеет право на жизнь: использовать двуручные мечи или одноручные + щит. Тут уж все зависит от игрока, лично я предпочитаю тяжелое оружие.



Основной параметр воина, который следует поднимать при первой возможности, — это сила. И не трать деньги на вещи, увеличивающие скорость или скорость поворота.

Не трать также денег на покупку брони для мага! Если он столкнется со злым и голодным троллем, то в любом случае помрет, зачем же платить лишнее?! А вот "магшмотки", повышающие *Дух*, обзор и навыки в разных сферах магии, очень пригодятся.