

Быстрый кач до 4-го? Не вопрос.

Автор: Shamanka

23.08.2012 18:50 - Обновлено 23.08.2012 19:18

- На **0-ом уровне** расставляем первые статы: Сила 5 Ловкость 3 Интуиция 3 Жизнь 4

- На **1-ом уровне** у Оружейника выбираем комплект Молота Сила 5 Ловкость 5 Интуиция 5

Жизнь 7

- На **2-ом уровне** так же берем Молота, но кое-что меняем (Как произвести обмен – подсказка есть у [Оружейника](#)). Код для [Примерочной](#) (Инструменты-Примерочная-Загрузить комплект) 35a90cf20be23be9540ea669a979c97a

- На **3-ем уровне** опять-таки Молот немного модифицированный. Код для [Примерочной](#) 003d995457506a7165685a371fcc2487

Если Вы не хотите играть Молотом по каким-то своим соображениям, либо ситуация на уровне изменилась – Молотов стало много, то прочитав немного о классах в [wiki](#)

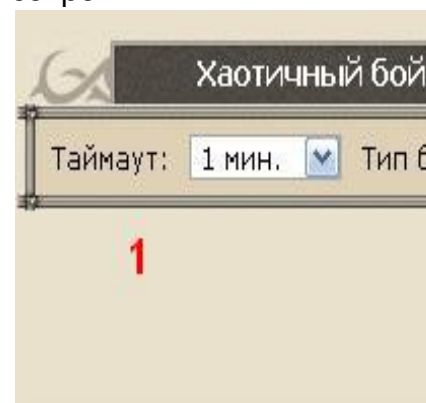
Вы сможете (я уверена в этом) подобрать комплект, который будет Вам по душе.

Экспериментировать можно сколько угодно – обмен вещей бесплатный до 3-го уровня (включительно)

.

Итак, со статами и комплектами разобрались, а теперь основные секреты:

А. Создаём заявки сами. Персонаж – Поединки – Хаотичные



1. Таймаут 1 минута – так бой будет проходить динамичней, поскольку это время

Быстрый кач до 4-го? Не вопрос.

Автор: Shamanka

23.08.2012 18:50 - Обновлено 23.08.2012 19:18

размена ударами между игроками

2. Начало через 1 минуту – бой начнется быстрее и скорее всего для старта заявки будут добавлены боты, а это проще, чем бой с игроками

3. Макс. участников 10 – лучше создавать заявки поменьше, в большой есть шанс зазеваться и получить удар по пропуску. Но когда Вы станете более опытным игроком, большие заявки для Вас будут кладовой опыта (много противников – много опыта).

В. □ Не спешим в бою. В случае если Вам повезло и кроме Вас в бою нет игроков, а только боты

Команда [2] (187/187) → Новобранец

Команда [2] (261/261) → Новобранец

предоставте ботам время разобраться между собой, даже если Ваш помощник будет убит врагами, свою задачу он выполнит – выносливость у противника упадёт, да и парочка ударов снимет уровень жизни, возможно Вам останется лишь добить несколько полу-трупов. Если же в бою есть «живые» бойцы, так же, не спешите. **С. □ Помните о пропусках**

5 минут с начала боя – время за которое Вы должны произвести хоть один размен с каждым противником. Интервал между разменами всей команды не должен превышать Таймаута данного боя.

Это важно!

После того, как истекли первые 5 минут у соперника есть возможность (как и у Вас) закончить бой по тайму:

1. Добить – бой заканчивается победой, противник получает травму.
2. Подождать – отсчет времени возобновится, есть возможность добить игрока по пропускам (большой урон – больше опыта), но также есть риск, что «проснувшись» он

Быстрый кач до 4-го? Не вопрос.

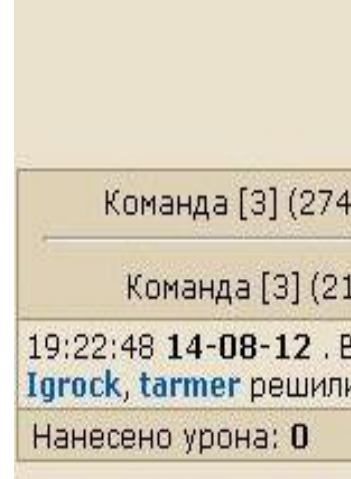
Автор: Shamanka

23.08.2012 18:50 - Обновлено 23.08.2012 19:18

накастыляет Вам.

3. Закончить ничьей – по сути, это поражение для обеих сторон – поломка вещей у всех.

D. □ Не бейте неудобного противника. Вы всегда можете сменить:



1. Выбор противника – выпадающий список с никами противников
2. Кнопка «Сменить» - нажимайте после того, как выбрали противник из списка
3. Таймаут боя – может быть 1, 3 и 5 минут

{jcomments off}