

В проекте Clan Wars существует шесть основных видов оружия - меч, дубина, молот, нож, топор и копье. Рассмотрим каждое оружие более подробно.

Меч Основные модификаторы меча - крит и антикрит. Из параметров в первую очередь нужно прокачивать интуицию. Все увороты (топоры, копья, ножи) - опасные противники для меча, зато расправиться с молотом и дубиной не составит особого труда. Подбирать ювелирные изделия для меча предпочтительней на уворот. аспределение параметров для меча: (здесь и далее указывается обязательный "минимум" параметров, свободные параметры можете либо не распределять до накопления бонуса, либо сразу кидать в силу)

P

Уровень	Сила	Ловкость	Интуиция	Жизнь
1	3	3	6	6
2	3	3	9	7
3	3	3	15	10
4	3	3	18	14

Дубина

Универсальное оружие - большой запас жизни, много брони и сильные удары независимо от выбранной позиции. Основные модификаторы для дубины - антикрит и антиуворот. Из параметров качать силу и жизнь. Мечи - опасные противники дубины, зато молоты выносятся на "ура". С уворотами сложнее - часто приходится выматывать их, пока не упадет выносливость. Ювелирные изделия рекомендуется подбирать на крит и антикрит.

Распределение параметров для дубины:

Уровень	Сила	Ловкость	Интуиция	Жизнь
1	6	3	3	6
2	9	3	3	9
3	15	3	3	15
4	18	3	3	18

Молот

Основные модификаторы молота - крит и антиуворот. Из параметров следует уделить внимание ловкости. Главное преимущество молота - хорошие стабильные критические удары. Молот - идеальное оружие для дуэлей "атака на атаку". Опасные противники - дубины и мечи. Уворотные классы - легкая добыча для молота, за исключением копья - с ним на равных. Ювелирку молоту следует выбирать на ловкость.

Распределение параметров для молота:

Уровень	Сила	Ловкость	Интуиция	Жизнь
1	3	4	3	3
2	5	6	3	5
3	8	9	5	8
4	9	9	5	9

Оружие ClanWars

Автор: Сольве

06.09.2010 17:15 - Обновлено 26.12.2010 14:33

Нож

Приходится жертвовать жизнеспособностью для прокачки основных параметров ножа - силы, ловкости и интуиции. В следствие этого у ножа самый низкий уровень жизни, зато сильные критические удары и много уворота. Для ножа не проблема справиться с мечом и дубиной, а остальные классы довольно опасны. Ювелирные изделия выбирать на три основных параметра ножа - ловкость, интуицию и силу.

Распределение параметров для ножа:

Уровень	Сила	Ловкость	Интуиция	Жизнь
1	3	5	5	3
2	5	7	7	3
3	7	9	9	3
4	9	11	11	3

Топор

Основные модификаторы - уворот и антиуворот. Из параметров следует уделить внимание силе и ловкости. Антикрит очень низкий, нужно опасаться критующих молотов. Мечи и ножи, наоборот, не должны стать трудной мишенью для топоров, а вот с копьями и дубинами придется повозиться. Ювелирные изделия желателно сочетать на антикрит, ловкость и силу.

Распределение параметров для топора:

Уровень	Сила	Ловкость	Интуиция	Жизнь
1	3	6	3	4
2	5	9	3	7
3	7	14	3	11
4	9	17	3	13

Копье

Основные модификаторы копья - уворот и антикрит. Из параметров качать следует силу и интуицию. Копью не составит труда вынести меча и дубину, с молотом копье держится на равных, а вот нож и топор могут стать опасными противниками. Тактика боя для копья проста - выбирать тех соперников, у которых наименее развит уворот. Ювелирные изделия желателно выбирать на крит и антиуворот.

Распределение параметров для копья:

Уровень	Сила	Ловкость	Интуиция	Жизнь
1	3	3	4	3
2	5	5	6	5
3	7	7	8	8
4	9	9	9	9

Напоследок хотелось бы сказать, что нет идеального оружия, каждое по-своему хорошо, у каждого оружия есть свой антикласс. При выборе руководствуйтесь только своими личными предпочтениями. Немного опыта - и любой противник будет Вам по зубам. Удачных боев!

{jcomments on}