

Magic & Mayhem: The Art of Magic

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Magic & Mayhem The Art of Magic

autor: Artur „MAO” Okoń

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Najtrudniejsze są początki...	3
Maga nam potrzeba!	4
„Zabawki” dla Maga	6
Zaklęcia Chaosu	9
Zaklęcia Neutralne	11
Zaklęcia Dobra	13
Dawać mi tu potwora!	15
Potwory Chaosu	17
Potwory Neutralne	20
Potwory Dobra	23
Czy nareszcie kogoś zabije? ;)	25

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Najtrudniejsze są początki...

Długo zastanawiałem się jak powinien wyglądać dobry poradnik do Magic & Myhem 2: The Art Of Magic. Czy udzielać rad rod dotyczących kampanii czy może skupić się na trybie battle mode pozwalającym toczyć boje z żywym przeciwnikiem? Wybrałem rozwiązanie optymalne - rozebrać grę na czynniki pierwsze, efekt mojej pracy widzicie poniżej. Rady odnoszą się głównie do trybu wojennego (nie ma to jak czysta walka, strategowi nie trzeba fabuły ;), jednak osoby grające w kampanię powinny znacznie zyskać na jego przeczytaniu (wszak w kampanii natrafiamy na te same problemy, choć w mniejszym natężeniu i stopniowo). Tyle wstępu, kończę przynudzać i zapraszam do lektury.

Maga nam potrzeba!

Teoretycznie wybór maga którym będziemy dowodzić jest bez znaczenia i polega na wytypowaniu tego którego bużka się nam najbardziej podoba. Nic bardziej mylnego! Czarownicy dość znacznie różnią się pod względem „cech wrodzonych”. Istnieje ich 5: **szybkość**, **odporność**, **zasięg wzroku**, **walka wręcz** i **posługiwanie się bronią**. Szybkość jest moim zdaniem najważniejszą cechą. Oczywiście oznacza jak sprawnie nasz pupil będzie poruszał się po planszy, zbierał przedmioty, a w razie potrzeby umykał przed przeciwnikiem;). Odporność jest równie istotna - ciosy wrogów będą wyrządzać nam mniejszą krzywdę (ewentualnie zostaną zablokowane). Kolejna cecha - zasięg wzroku, pozwala szybciej dostrzegać ewentualne zagrożenie, co w konsekwencji daje nam więcej czasu na reakcję. Walka wręcz to nic innego jak siła naszych ciosów, to samo dotyczy posługiwania się bronią (np. łukiem). Teraz czas na mały test. Dokładniej przyjrzymy się cechom poszczególnych Magów. Zastosowałem skalę 1-6, wyniki są dość zadziwiające:

Czołówka wygląda tak:

Portret	Imię	atak	szybkość	zasięg wzroku	odporność	broń	suma
	Orgon	6	2	4	6	6	24/30
	Chaos Priest	4	2	6	6	6	24/30
	Danu	4	2	6	6	6	24/30

A tak ostatnie trzy miejsca:

Portret	Imię	atak	szybkość	zasięg wzroku	odporność	broń	suma
	Vex	2	6	2	2	4	16/30
	Chancellor	2	6	2	2	4	16/30
	Ddrunk Wizard	4	2	2	2	6	16/30

Jak widać różnica jest olbrzymia! To jednak nie koniec. Trójka najsilniejszych ma dość istotną wspólną cechę - szybkość równą 1, a jak wspomniałem wcześniej imho jest to najważniejsza z cech. Z kolei takie zdolności jak atak i posługiwanie się bronią w czasie rozgrywki nie mają większego znaczenia (nikt rozsądny nie będzie rzucał naszego Maga w centrum placu boju i kazał walić wrogów laską ;). Zastosujmy się zmienną skalę ocen- Szybkość, Odporność: 1-6, Zasięg wzroku, Atak, Broń: 1-3.

Oto wyniki:

Portret	Imię	atak	szybkość	Zasięg wzroku	odporność	broń	suma
	Gaion (Wampir)	1	6	2	6	1	16/21
	Melisius	2	4	3	6	1	16/21
	Chaos Priest	2	2	3	6	3	16/21
	Danu	2	2	3	6	3	16/21

Jak widać, przebojem na pierwsze miejsce dostała się Gaion (Wampir), która wprawdzie zdobyła tyle samo punktów co rywale, jednak jako jedyna ma maksymalnie rozwinięte cechy które nasz szczególnie interesują. I to właśnie ją proponuję wybrać! Dla tych którym pomysł gry kobietą wydaje się herezją ;), jako uzupełnienie dodam, że Aurax (stickman) i Chaos wizar 02 mają również szybkość równą 6, odporność troszkę mniejszą - 4, a ich ogólna nota jest zbliżona do czołówki 15/21.

„Zabawki” dla Maga

Nie od dziś wiadomo, że Czarodziej bez setek kilogramów magicznych mikstur i pergaminów jest amatorem;). W The Art Of Magic wyposażenie naszego Maga składać się będzie z dwóch rzeczy - talizmanów i składników. System tworzenia zaklęć jest stosunkowo prosty i dobrze pomyślany. Podstawę stanowią talizmany, to dzięki nim będziemy mogli zapamiętywać kolejne zaklęcia. Dzielą się one na trzy rodzaje - chaosu, neutralne i dobra. Maksymalnie możemy zgromadzić ich 18 (czyli po 6 każdego rodzaju). Drugą rzeczą potrzebną do stworzenia zaklęcia są składniki. Również występuje ich 18, jednak to jakie zaklęcie uzyskamy zależy od rodzaju talizmanu w jakim dany składnik umieścimy. Jak nie trudno policzyć, w grze mamy dostęp do 54 zaklęć. Oto pełna lista składników wraz z zaklęciami :

	NAZWA SKŁADNIKA	CHAOS	NEUTRALNY	DOBRA
	bloodstone	vampire	bloodlust	subversion
	brimstone	meteor shower	troll	lightning
	diamond	dragon	mountain giant	storm giant
	fly agaric	harpy	morph	centaur
	iron pyrite	pestilence	goblin	iron skin
	lapis lazuli	fear	minotaur	totem of pacifism

	mercury	lure	haste	elf
	moonstone	dragons breath	dryad	excalibur
	nightshade	skeleton	fireball	bury
	obsidian	gorgon stare	disenchant	knight
	phosphorous	demon	wind elemental	totem of life
	psillosibin	zombie	eagle	faerie
	sapphire	fire elemental	totem of remote casting	judgement