



Руководство пользователя
Игра


PANZAR
STUDIO

Версия 1
27 июня 2011 г.



История изменений:

27 июня 2011 г. – Создание документа. Версия 1.

25 июля 2011 г.

Изменена длительность этапов.

Добавлено описание умения техника «Владение аркебузой».

Изменено описание карты «Обезьяний утес».

29 июля 2011 г.

Изменено описание умения Паладина «Мастер лечения».

Умение Волшебницы «Цепь молний» заменено умением «Шаровая молния».

Добавлено описание для умения «Шаровая молния».

9 апреля 2012 г.

Добавлены разделы:

- Оружие
- Доспехи
- Зелья
- Руны
- Амулеты

Изменен стиль и форматирование текста.

Изменено описание классов.

Изменены названия карт.

Добавлено описание новой карты «Туманный Перегон»





Оглавление

Оглавление.....	3
Описание классов.....	10
Берсерк.....	10
Танк.....	10
Паладин.....	10
Инквизитор.....	11
Сапер.....	11
Канонир.....	11
Сестра огня.....	12
Ледяная ведьма.....	12
Персонаж.....	13
Базовые характеристики персонажа.....	13
Жизнь.....	13
Мана.....	13
Выносливость.....	13
Классовые очки.....	13
Перемещение персонажа.....	14
Боевые действия.....	15
Игровой интерфейс.....	16
Оружие.....	18
Оружие ближнего боя.....	18
Характеристики.....	18
Типы оружия.....	18
Оружие дальнего боя.....	19
Характеристики.....	19
Типы оружия.....	19
Бонус при прицельной стрельбе.....	19
Доспехи.....	20
Характеристики.....	20
Типы доспехов.....	20





Дополнительные доспехи	20
Зелья	21
Виды зелий	21
Восстановление здоровья	21
Восстановление маны	21
Восстановление энергии	22
Руны	23
Виды рун	23
Руны земли	23
Руны ветра	23
Руны огня	24
Руны воды	24
Амулеты	25
Виды амулетов	25
Кроличья лапка	25
Соколиный глаз	25
Коготь медведя	25
Способности классов	26
Берсерк	26
Владение дубиной	26
Мастер дубины	26
Метательные ядра	26
Подлый удар	27
Боевой прыжок	27
Награда за убийство	27
Смертельный удар	27
Рывок	28
Разрушительный удар	28
Вихрь войны	28
Ярость Берсерка	28
Танк	29
Владение мечом	29
Магический щит	29





Мастер щита	29
Метательные ядра	30
Мастер блокировки	30
Цепь.....	30
Награда за убийство	30
Удар щитом	31
Боевой раж.....	31
Таран.....	31
Неуязвимость	31
Канонир	32
Владение молотом	32
Пушка	32
Капкан.....	32
Броня.....	33
Владение аркебузой.....	33
Награда за убийство	33
Тесла-ловушка.....	34
Охлаждение стволов	34
Строительный голем.....	34
Гравитационная мина.....	34
Замена стволов	35
Сапер.....	36
Владение кувалдой.....	36
Тотем.....	36
Владение аркебузой.....	36
Капкан	37
Телепорт	37
Барьер.....	37
Паровой молот	38
Ослепляющая граната	38
Противопехотная мина.....	38
Танк	38
Паладин	39





Владение скипетром	39
Лечение.....	39
Владение луком	39
Лечебные благовония	40
Мастер лечения	40
Массовое лечение	40
Воскрешение	41
Порошок силы	41
Порошок маны	41
Круг бессмертия	41
Инквизитор.....	42
Двойные мечи	42
Невидимость	42
Владение луком	42
Удар в спину	43
Оковы	43
Пыль в глаза	43
Награда за убийство	43
Волчий инстинкт	44
Праведный гнев	44
Чума	44
Священный огонь.....	45
Сестра огня	46
Посох.....	46
Огненный шар.....	46
Огненный град	46
Магическая тишина	47
Награда за убийство	47
Огненное проклятье	47
Медитация.....	48
Шаровая молния	48
Огненный поток	48
Ударная волна.....	49





Небесное пламя	49
Ледяная ведьма	50
Посох	50
Заморозка	50
Ледяной шар	50
Магическая тишина	51
Защита от огня	51
Ледяное проклятье	51
Наледь	52
Расщепление	52
Крик сирены	52
Глубокая заморозка	52
Описание карт	53
Точки на карте	53
Описание	54
Условия победы	55
Добавление очков	55
Капище Орков	56
Описание	56
Условия победы	57
Добавление очков	57
Крепость Людоедов	58
Описание	58
Условия победы	59
Добавление очков	59
Объекты карты	59
Каменоломня гномов	62
Описание	63
Точка 1 – Причал	64
Точка 2 – Топи	65
Точка 3 – Бур	66
Точка 4 – Железная дорога	67
Точка 5 – Храм Крома	68





Объекты карты	69
Нападающие.....	69
Защитники	69
Лагерь орков	70
Описание	70
Точка 1 – Навесные мосты	71
Точка 2 – Центральная площадь.....	72
Точка 3 – У подножья главных ворот	73
Точка 4 – Болото.....	74
Точка 5 – Лагерь захватчиков.....	75
Объекты карты	75
Нападающие.....	76
Защитники	76
Цитадель Алхимиков.....	77
Описание	77
Точка 1 – Лагерь.....	78
Точка 2 – Мост.....	79
Точка 3 – Главные ворота.....	80
Точка 4 – Центральная площадь.....	81
Объекты карты	81
Нападающие.....	84
Защитники	84
Зал Гранитных Предков.....	85
Описание	85
Условия победы	85
Добавление очков	85
Деревня в Джунглях	86
Описание	86
Условия победы	86
Добавление очков	86
Туманный Перегон.....	87
Описание	87
Условия победы	87





Добавление очков	87
Объекты карты	88





Описание классов

Берсерк



Среди диких племен Карраз-Гула и Ру-Аркха ценится только умение сражаться. Война всегда кормила и одевала орков, а потому каждый из них не мыслит себя без хорошей драки. Берсерки — особая каста. Самые бесшабашные и отчаянные бойцы, жаждущие чужой крови и не жалеющие своей. Они не признают щитов или маневров, смеются над лучниками и колдунами. У них лишь одна цель: ворваться в ряды врагов, беспощадно круша их тяжелыми каменными топорами или дубинами.

Физическая сила берсерков давно вошла в легенды: они быстро бегают, превосходно прыгают, могут одним ударом раскрыть любую броню. А когда ими овладевает боевая ярость, никто и ничто не способно остановить эти зеленокожие машины для убийства.

Танк



Орки, повидавшие немало битв и заработавшие немало шрамов, умелые, опытные бойцы. Эти ветераны оснащены большим щитом, который прекрасно защищает их от вражеских клинков, а при необходимости сам служит оружием. На подобные щиты обычно наложены примитивные, но действенные шаманские чары — их владельцы могут создавать перед собой плотный магический барьер, отбивающий стрелы и боевые заклинания.

Танки — настоящие передвижные крепости, воплощения мощи и выносливости. Именно они правят полями битв, прокладывают дорогу к победе, втоптывая противника в песок. Как и всем оркам, им тяжело дается дальний бой: хотя каждый и имеет при себе несколько метательных кернов, наибольшего успеха танки добиваются в честной рукопашной схватке.

Паладин



Отважные рыцари, посвятившие себя исцелению ран и спасению жизней. Орден Паладинов пал, но немало послушников сохранило верность его идеалам. Каждый из них — лекарь, всегда готовый придти на помощь пострадавшим. Каждый из них — воин, прекрасно владеющий оружием ближнего и дальнего боя.

Заклинания, магические порошки Паладинов восстанавливают здоровье и запас сил союзников, а тяжелый скипетр и мощный лук несут серьезную угрозу для противников. По легенде, лучшие из них, достигнув просветления, могут наделять своих соратников бессмертием.





Инквизитор



Адепты древней секты, последователи запрещенного темного учения. Эти рыцари отвернулись от сияния истины, отвергли законы и кодексы, обратившись к извечным знаниям Бездны. Теперь в их жилах течет темная кровь прислужников Хаоса, дарующая нечеловеческие способности, наделяющая зловещими умениями.

Они повелевают тенями и могут скрываться в них, становясь невидимыми для врагов — а потому с легкостью заходят в тыл противнику, причиняя немалый урон. Они обладают звериным зрением и ведут за собой чуму. Их присутствие в сражении заставляет честных бойцов настороженно озираться, постоянно ожидая смертельного удара в спину.

Сапер



Гномы из Гильдии Рудокопов, которые в мирное время прокладывали тоннели и добывали минералы, теперь направляют и ускоряют передвижения своих союзников. Монтаж телепортов — секретной разработки подгорных мастеров — является их основной обязанностью. Благодаря быстрому перемещению отряды не только берегут силы для схватки, но и решают сложные тактические задачи.

Помимо телепортов, саперы способны устанавливать специальные тотемы, наполняющие дружественных бойцов энергией, возводить заграждения и метать гранаты. Ну и ловушки, конечно — каждый уважающий себя гном прекрасно разбирается в ловушках. Вершиной их технической мысли является танк — бронированное чудовище, обладающее страшной разрушительной силой.

Канонир



Гномы из Гильдии Мастеровых, неутомимые изобретатели и храбрые пушкари. Веками отточенные навыки позволяют им в мгновение ока собирать настоящие артиллерийские установки — залог контроля над полем боя. Кроме турелей, эти бородатые умельцы способны устанавливать различные ловушки и капканы, с помощью которых любой участок местности можно превратить в непреодолимое препятствие.

Невысокий рост и нехватка физической силы не позволяют гномам на равных сражаться с представителями других народов, но они с лихвой компенсируют свои недостатки изощренными изобретениями, тщательным планированием и стратегическим мышлением.





Сестра огня



Из колдовских монастырей, выстроенных на неприступных пиках Арганайского Хребта, спускаются в мир гордые и высокомерные боевые монахини, познавшие Дорогу Огня. Эта беспощадная, изменчивая стихия покорила их, превратилась в верного слугу, и теперь ее мощь в любой момент может взорваться вихрем огненных шаров или обрушиться на врагов яростным потоком чистого пламени, сметающим все на своем пути.

Сестры Огня не принимают участия в рукопашной: их задача — испепелить противника на расстоянии, не позволив ему приблизиться к себе. Разнообразный набор смертельных заклинаний и проклятий предназначен именно для этого — в ближнем бою эльфийки весьма уязвимы.

Ледяная ведьма



Из секретных обителей, прячущихся среди заснеженных вершин южных гор, приходят эльфийские волшебницы, овладевшие силами Мороза и Холода. Ледяное презрение ко всему окружающему обеспечивает им тесную связь с этой губительной стихией, дает возможность в буквальном смысле замораживать врагов, осмелившихся подойти слишком близко.

Ледяные Ведьмы вынуждены находиться в гуще сражения, ведь заклинания Дороги Мороза не позволяют наносить урон на больших расстояниях. Они способны обезвредить и уничтожить сразу несколько противников, но постоянно рискуют погибнуть от руки более ловкого воина — ни уровень здоровья, ни доспехи не дадут им долго продержаться в честном бою.





Персонаж

Базовые характеристики персонажа

Жизнь



Определяют количество жизней персонажа. Когда количество жизней персонажа опускается до нуля – персонаж умирает. На показатель жизни персонажа влияют удары и способности противника, отнимающие здоровье, а также лечащие способности союзников и уникальные точки на карте, которые могут восстанавливать здоровье.

Мана



Определяют количество маны персонажа. Мана необходима персонажу для использования большинства способностей. Особенно важна мана для классов использующих магию и для классов специализирующихся на технических устройствах. На показатель маны влияют способности противников, сжигающих ману, а также собственные способности, способности союзников, и уникальные точки на карте способные ее восстанавливать.

Выносливость



Определяет количество выносливости персонажа. Выносливость постоянно восстанавливается во время боя и необходима персонажу для совершения силовых атак, бега и стрельбы из оружия дальнего боя. На показатель выносливости влияют способности противников, отбирающих выносливость, а также собственные способности, способности союзников, и уникальные точки на карте способные ее восстанавливать.

Классовые очки

Определяет количество классовых очков персонажа. Классовые очки являются основой для ведения боя на карте. Использование многих способностей персонажа зависит от классовых очков. Чем эффективнее персонаж сражается, тем больше зарабатывает классовых очков, что в свою очередь дает ему возможность воспользоваться более мощными способностями.





Получение классовых очков

Получить классовые очки можно несколькими способами.

Атаки ближнего и дальнего боя

Основным источником классовых очков для классов, сражающихся в ближнем бою, служат обычные удары и силовые атаки, а также дистанционные атаки. Все классы могут получать классовые очки атаками ближнего и дальнего боя.

Способности

Для Паладина основным источником классовых очков служит его основная способность – лечение.

Волшебницы получают классовые очки основной атакующей магией – огненным шаром.

Маги могут получать классовые очки, используя ледяной шар, но эффективнее получать их при помощи заморозки, помогая союзникам в центре битвы.

Технические объекты

Гномы большую часть классовых очков получают благодаря своим техническим приспособлениям, которые помогают союзникам в бою. Техники получают классовые очки, стреляя во врагов из пушки. Саперы зарабатывают классовые очки за счет своих тотемов и телепортов.

Перемещение персонажа

W – Перемещение вперед.

S – Перемещение назад.

A – Перемещение влево.

D – Перемещение вправо.

Поворот персонажа осуществляется перемещением мыши.

Для включения бега нажмите и удерживайте левую кнопку **Shift**.





Боевые действия

Атака

Обычная атака оружием. Активируется нажатием левой кнопки мыши.

Силовая атака

Усиленная атака оружием. Активируется правой кнопкой мыши. Расходует выносливость.

Бонусы атаки

Бонус к урону дается атакующему персонажу при атаке другого персонажа под углом более 80 градусов. При этом самый большой урон наносится противнику сзади и по силе в два раза больше урона наносимого противнику спереди.

Блок

Блокирование атаки противника оружием или щитом. Активируется нажатием кнопки Контрол (Ctrl). Блок активируется моментально.

Бонусы блока

Бонус при блокировании удара противника зависит от положения блокирующегося относительно нападающего и рассчитывается следующим образом:

При повороте от 0 до 10 градусов заблокировавшийся персонаж получает 10% урона.

При повороте от 10 до 20 градусов заблокировавшийся персонаж получает 20% урона.

При повороте от 20 до 40 градусов заблокировавшийся персонаж получает 40% урона.

При повороте от 40 до 90 градусов заблокировавшийся персонаж получает 80% урона.

Дистанционная атака

Все персонажи кроме эльфов могут использовать оружие дальнего боя.

Обычный выстрел из оружия активируется левой кнопкой мыши.

Чтобы сделать прицельный выстрел нужно зажать правую кнопку мыши, при этом появится прицел. Существуют бонусы при прицельной стрельбе из оружия дальнего боя. Чем дальше прицеливается игрок, тем больше урон нанесет оружие.



Игровой интерфейс



1. Индикатор состояния опыта.

Заполняется от 0 до количества опыта необходимого до следующего уровня персонажа.

2. Активная способность.

Все условия для активации способности выполнены: хватает маны, хватает классовых очков, полностью пройден откат способности с предыдущего использования. Иконка способности показана полностью. Можно использовать, нажав соответствующую кнопку на клавиатуре, указанную сверху иконки.

3. Индикатор состояния жизни персонажа.

4. Неактивная способность.

Не все условия для активации способности выполнены: не хватает маны, не хватает классовых очков, не пройден откат способности с предыдущего использования. Иконка способности показана не полностью (смещена вниз относительно активных способностей).

5. Индикатор состояния выносливости персонажа.

6. Индикатор, показывающий возможность активации силового удара.

Загорается когда выносливость доходит до уровня, позволяющего использовать



силовой удар.

7. Индикатор состояния маны персонажа.
8. Пустой слот для способности.
9. Индикатор состояния классовых очков персонажа.
10. Таймер, показывающий оставшееся время до конца раунда.
11. Индикатор, показывающий количество очков набранных синей командой.
12. Индикатор, показывающий процесс захвата точки.
13. Индикатор, показывающий количество очков набранных красной командой.





Оружие

Любой вид оружия можно приобрести в магазине или создать в кузнице.

Оружие ближнего боя

Данный тип оружия используется персонажами для сражения в ближнем бою. Каждый класс обладает своим типом оружия ближнего боя, с его уникальными характеристиками.

Характеристики

Базовый урон – урон оружия, наносимый при обычной атаке без учета мастерства персонажа.

Базовый урон силовой атаки – урон оружия, наносимый при силовой атаке без учета мастерства персонажа.

Мастерство – любое оружие, надетое на персонажа увеличивает его уровень мастерства.

Классовые очки за атаку – при проведении успешной атаки по врагу персонаж получает классовые очки.

Классовые очки за силовую атаку – при проведении успешной силовой атаки по врагу персонаж получает классовые очки.

Скорость атаки – скорость, с которой персонаж наносит удар по противнику.

Типы оружия

Орки

Дубина – оружие, сделанное преимущественно из дерева и стальных вставок.

Резак – большой широкий нож.

Гномы

Молот - Ручной инструмент в виде металлического или деревянного бруска, насаженного под прямым углом на рукоятку, служащий для строительства или нанесения ударов.

Кувалда – тяжелый двуручный молот.

Люди

Скипетр - Жезл, украшенный драгоценными камнями и резьбой, являющийся одним из знаков власти.

Парные мечи - Колющее и рубящее оружие в виде обоюдоострого прямого клинка с рукояткой.

Эльфы

Посох - Длинная палка, трость с загнутым верхним концом или набалдашником.

Обручи – Железный диск с лезвиями на внешней стороне.





Оружие дальнего боя

Оружие дальнего боя используют все расы кроме эльфов. Для использования дистанционного оружия персонаж должен выучить определенный навык обращения с ним. Каждая раса обладает своим типом дистанционного оружия, с его уникальными характеристиками.

Характеристики

Базовый урон – урон оружия, наносимый при обычной атаке без учета мастерства персонажа.

Базовый урон при прицеливании – урон оружия, наносимый при прицельной атаке без учета мастерства персонажа.

Классовые очки за атаку – при проведении успешной атаки по врагу персонаж получает классовые очки.

Скорость атаки – скорость, с которой персонаж наносит удар по противнику.

Типы оружия

Орки

Керн – Оружие дальнего боя орков, представляющее собой тяжелую часть, в виде ядра сделанную из камня или железа, и рукоятку, использующуюся для раскручивания и метания ядра. Наносит урон по площади, и способен отбрасывать врагов. Керн эффективен при атаке групп противников и расчистке небольших точек.

Гномы

Аркебуза – одна из самых последних разработок гномов в области оружейного дела. Старинное фитильное ружье, заряжавшееся с дула свинцовыми пулями. Является самым дальнобойным оружием в игре. Эффективно против Волшебниц, Магов и Техников.

Люди

Лук - Ручное оружие для метания стрел в виде дуги, стянутой тетивой.

Бонус при прицельной стрельбе

Гномы

Урон при прицельной стрельбе из аркебузы у гномов может быть увеличен в 11 раз.

Люди

Урон при прицельной стрельбе из лука может быть увеличен в 2.5 раза.

Орки

Урон при прицельной стрельбе керном может быть увеличен в 2 раза.





Доспехи

Каждая раса имеет свои уникальные виды доспехов. Доспехи можно приобрести в магазине или создать в Кузнице.

Характеристики

Здоровье – каждый доспех увеличивает количество здоровья персонажа, повышая его выживаемость в бою.

Мастерство – доспехи прибавляют мастерство персонажу, которое влияет на большинство параметров персонажа в игре.

Типы доспехов

Орки: Пояс, Обувь, Кираса, Налокотники, Наплечники, Краги, Перчатки, Шлем, Штаны, Наколенники.

Гномы: Обувь, Кираса, Гетры, Наплечники, Краги, Очки, Перчатки, Шлем, Ходули, Штаны.

Люди: Пояс, Обувь, Кираса, Кадило, Налокотники, Наплечники, Краги, Перчатки, Шлем, Штаны, Наколенники.

Эльфы: Обувь, Кираса, Налокотники, Маска, Наплечники, Перчатки, Шлем, Нашейник, Штаны, Наколенники.

Дополнительные доспехи

Щит

В игре могут использовать только Танки. Как и другие доспехи, щиты прибавляют здоровье и мастерство игроку.

Кадило

В игре кадила используют Паладины для разжигания своих порошков. В отличие от остальных доспехов кадило расширяет количество максимальной маны игрока.





Зелья

В игре существуют различные зелья для использования во время боя. Зелья можно приобрести в магазине или создать в кузнице. Чтобы использовать зелье в бою, нужно переместить его из инвентаря на панель быстрого доступа. Чтобы применить зелье достаточно нажать клавишу, за которой закреплено зелье на панели быстрого доступа.

Виды зелий

Восстановление здоровья

Совместив древние рецепты предков и продвинутое знание алхимии, эксперты добились наивысшего качества и эффективности эликсира. Такое снадобье позволит быстро вылечиться даже от самых страшных и смертельных ран.



Малый целебный эликсир



Целебный эликсир



Большой целебный эликсир

Восстановление маны

Современные алхимики, выведав секреты древних ритуалов шаманов и совместив их с современными знаниями химии веществ, научились изготавливать из листьев эликсиры, восстанавливающие ментальные силы, необходимые магическим существам.



Малый ментальный эликсир



Ментальный эликсир



Большой ментальный эликсир



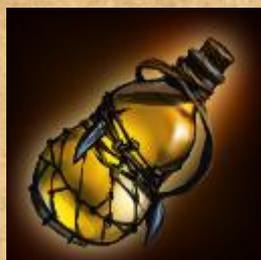


Восстановление энергии

С древних времен шаманом воинствующих племен был известен рецепт энергетического эликсира, дающий воинам невероятную выносливость в боях.



Малый энергетический эликсир



Энергетический эликсир



Большой энергетический эликсир





Руны

Руны делятся на несколько уровней. Осколки рун можно получить, участвуя в боях или купить в магазине. Руны и большие руны можно создать в кузнице или купить в магазине. Руны используются для улучшения доспехов и оружия. Чтобы вставить руну в предмет просто перетащите ее на иконку предмета. Предмет может находиться в инвентаре персонажа или быть одетым на персонажа. В предмет нельзя вставить более одной руны. Вставленную в предмет руну нельзя вытащить.

Виды рун

Руны земли

Руны земли увеличивают максимальное количество энергии персонажа.



Осколок руны Земли



Руна Земли



Большая руна Земли

Руны ветра

Руны ветра увеличивают максимальное количество маны персонажа.



Осколок руны Ветра



Руна Ветра



Большая руна Ветра





Руны огня

Руны огня увеличивают защиту персонажа со спины.



Осколок руны Ветра



Руна Ветра



Большая руна Ветра

Руны воды

Руны огня увеличивают скорость восстановления здоровья.



Осколок руны Ветра



Руна Ветра



Большая руна Ветра





Амулеты

Амулеты могут быть куплены в магазине или созданы в кузнице. Со временем амулеты теряют свою магическую силу и пропадают. Время существования амулета 2 дня с момента покупки или создания.

Чтобы амулет начал действовать на персонажа необходимо поместить его в специальный слот.

Виды амулетов



Медальон волка

Амулет древнего народа, сделанный из клыков волка, способен наделять своего хозяина силой, повышая скорость наносимых ударов.

Скорость атаки +5%



Кроличья лапка

Этот амулет становился наградой самому быстрому охотнику племени.

Скорость бега +10%.



Соколиный глаз

Только самого меткого стрелка племени, доказавшему свое мастерство, старейшина давал драгоценный амулет, способный повысить шансы своего хозяина нанести смертельный удар врагу.

Шанс критического удара +10%.



Коготь медведя

Чтобы пройти испытания силы, воинам приходилось один на один сражаться с гигантским пещерным медведем. Не многие прошли это испытание - но победители получали амулет когтя.

Сила критического удара +100%.



Способности классов

Берсерк

Владение дубиной



Использование двуручной дубины в качестве оружия ближнего боя. Её размеры позволяют поражать нескольких врагов одним ударом.

Добавляет: по 2 классовых очка за удар, если удар проведен не в блок.

Силовая атака отнимает много энергии, но наносит значительно больше повреждений по сравнению с обычной.

Добавляет: по 5 очков за удар, если удар проведен не в блок.

Расходует: 200 выносливости

Мастер дубины



После изучения данного навыка каждая силовая атака не только наносит урон, но и откидывает противника, оглушая его на некоторое время.

Метательные ядра



Возможность использовать метательные ядра. При попадании ядро взрывается, раскидывая всех игроков в радиусе поражения и нанося урон врагам.

Совет: Пользуйтесь Керном, чтобы раскидать противников с точки, или же сбросить стрелков с занятой ими высоты. Помните – Берсерк – это воин ближнего боя. Не стоит слишком много времени уделять стрельбе керном, так как эффективность персонажа сильно снижается.

Расходует: выносливость.



Подлый удар



Попав этим ударом по противнику, Вы мгновенно отбираете него всю энергию и восстанавливаете свою до максимума. Этот прием также прерывает подготовку вражеского заклинания.

Совет: Старайтесь как можно чаще и с умом применять данную способность. Она будет наиболее эффективна против таких классов как Берсерк и Танк, так как не будет позволять им пользоваться их основной способностью – мощным ударом.

Добавляет: выносливость.

Расходует: классовые очки.

Боевой прыжок



Большой прыжок в указанном направлении. Данное умение полезно как для преодоления защитных порядков врага, так и при отступлении, когда силы неравны.

Совет: Пользуйтесь этой способностью, чтобы застигнуть врага врасплох. Как правило, упавший с неба Берсерк заставляет противников сильно нервничать и совершать ошибки.

Расходует: классовые очки.

Награда за убийство



Пассивное умение. Добавляет Берсерку классовые очки, если Берсерк убил противника.

Совет: Старайтесь наносить противнику последний удар. Уничтожая противников, Вы зарабатываете классовые очки, что делает доступным использование других умений, повышая Вашу эффективность и количество заработанных опыта и денег.

Добавляет: классовые очки.

Смертельный удар



Силовой удар, добивающий лежащих на земле противников вне зависимости от количества их жизней.

Совет: Используйте этот удар только на врагах, упавших на землю, чтобы убить их. По стоящим врагам умение наносит урон как обычная атака.

Расходует: классовые очки.





Рывок



Мгновенный уход в невидимость. Скорость вашего передвижения значительно возрастает. Этот боевой навык полезен для проникновения в тыл врага.

Совет: Многофункциональная способность. Может служить для быстрого перемещения в тыл врага.

Расходует: классовые очки.

Разрушительный удар



Удар, игнорирующий блок противников попавших в зону поражения.

Совет: Используйте данное умение для добивания противника.

Расходует: классовые очки.

Вихрь войны



Берсерк закручивается в бешеном вихре смерти, сметая оказавшихся на пути противников.

Совет: Используйте способность в окружении большой группы врагов, чтобы нанести максимальный урон.

Расходует: классовые очки за активацию и ману во время использования.

Ярость Берсерка



Уход в состояние боевого исступления — в течении некоторого времени каждое совершённое вами убийство увеличивает скорость вашей атаки.

Совет: Старайтесь как можно чаще использовать данную способность. Она значительно укрепит Берсерка в ближнем бою.

Расходует: классовые очки.





Танк

Владение мечом



Позволяет взять в правую руку одноручный меч - в левой руке находится щит.

Добавляет: по 1 классовому очку за удар, если удар проведен не в блок. Силавая атака отнимает много энергии, но наносит значительно больше по сравнению с обычной атакой.

Добавляет: по 5 очков за удар, если удар проведен не в блок.

Расходует: 200 выносливости

Магический щит



Образование перед персонажем магического щита, защищающего его и союзников рядом с ним от любых дистанционных атак врага. Щит не блокирует атаки укрывающихся за ним игроков. Поддерживание щита требует маны и понижает скорость передвижения танка.

Совет: Пользуйтесь магическим щитом при каждом удобном случае. Защищайте себя и союзников от магических атак, а также от атак из оружия дальнего боя. Эти действия приведут к более эффективной игре союзников и победе вашей команды.

Добавляет: классовые очки при отражении урона.

Расходует: постоянно расходует ману.

Мастер щита



Мастерство блокирования атак поднимается на новый уровень - персонаж защищается настолько умело, что проникающий через блок урон практически незаметен. Также увеличивается скорость передвижения в блоке и угол блокирования.





Метательные ядра



Возможность использовать метательные ядра. При попадании ядро взрывается, раскидывая всех игроков в радиусе поражения и нанося урон врагам.

Совет: Пользуйтесь Керном, чтобы раскидать противников с точки, или же сбросить стрелков с занятой ими высоты. Помните. Расходует: выносливость.

Добавляет: по 2 классовых очка за попадание, если противник не в блоке.

Мастер блокировки



После изучения этого навыка успешное блокирование любых атак будет восстанавливать выносливость.

Совет: Если у Вас закончилась выносливость и ее не хватает для совершения мощных атак, обязательно переждите и накопите выносливость в блоке. С пассивным умением выносливость накопится быстро, и в тоже время в блоке Вы получите минимальный урон.

Добавляет: выносливость.

Цепь



Из щита выстреливается цепь с мощным хватом и притягивает противника к Танку.

Совет: Используйте Цепь, чтобы оттащить вражеского бойца от дистанционных классов и классов поддержки, а также от дружественной техники. Очень эффективно использовать Цепь для подтягивания вражеских бойцов, обладающих малым показателям защиты в центр битвы для их уничтожения.

Расходует: Классовые очки.

Награда за убийство



Пассивное умение. Добавляет Танку классовые очки, если Танк убил противника.

Совет: Старайтесь наносить противнику последний удар. Уничтожая противников, Вы зарабатываете классовые очки, что делает доступным использование других умений, повышая Вашу.

Добавляет: классовые очки.





Удар щитом



Откидывание противников мощным ударом щита — враги получают существенный урон и оглушаются на некоторое время.

Совет: Способность очень полезна при борьбе с несколькими вражескими персонажами одновременно. Откинув одного врага, Вы существенно повысите свои шансы на выживание. Также хорошо использовать умение при защите других персонажей.

Расходует: классовые очки.

Боевой раж



Способность позволяет Танку, настукивая мечом по щиту, заряжаться силой.

Совет: Очень эффективная способность. Перед боем зарядитесь силой, и даже Берсерки не смогут с Вами сравниться по количеству наносимого урона.

Расходует: классовые очки.

Таран



Орк опускает щит и бежит в указанном направлении, нанося урон и раскидывая всех встретившихся на пути противников.

Совет: Способность эффективна как при защите, так и в нападении. Позволяет союзникам атаковать разбросанных врагов, увеличивая шансы на победу.

Расходует: классовые очки.

Неуязвимость



Возможность некоторое время игнорировать любой урон, получаемый от врага. Будьте осторожны — эффект не защитит вас от воспламенения или чумной лихорадки и они могут вас погубить когда неуязвимость закончится.

Совет: Включайте максимальную защиту только в экстренных случаях, таких как оборона точки от превосходящих сил противника, либо захват точки, находясь в меньшинстве.

Расходует: классовые очки.





Канонир

Владение молотом



Позволяет использовать молоток в качестве оружия — обычно с его помощью техник собирает свои хитроумные постройку.

Добавляет: по 1 классовому очку за удар, если удар проведен не в блок. Силавая атака отнимает много энергии, но наносит значительно больше повреждений по сравнению с обычной атакой.

Добавляет: по 5 очков за удар, если удар проведен не в блок.

Расходует: 200 выносливости

Пушка



Установка заготовки стационарной пушки. В собранном виде она является достаточно мощной боевой единицей — с ее помощью можно нанести значительный урон за короткое время.

Совет: Пушка — главное оружие техника. Стройте пушку таким образом, чтобы захватывать как можно больше подходящих путей к точке, если Вы являетесь защитником. В нападении старайтесь строить пушку в незаметном для противника месте, с обзором на захватываемую точку, чтобы шквальным огнем поддержать наступление своих союзников.

Добавляет: при нанесении урона врагу добавляет классовые очки.

Расходует: ману при установке.

Капкан



Установка капкана, срабатывающего при попадании врага в зону действия.

Совет: В защите используйте капканы на подступах к точке, либо ставьте их рядом с построенной пушкой, чтобы защитить ее от нападения Берсерков и Инквизиторов.

Добавляет: при нанесении урона врагу добавляет классовые очки.

Расходует: ману при установке.





Броня

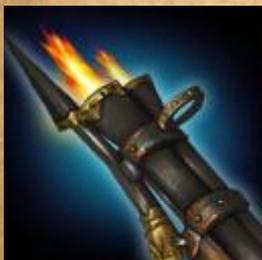


Установка на пушку броневых пластин. Укрепленная пушка выдерживает гораздо большее количество урона, а также защищает от повреждений сидящего внутри неё стрелка.

Совет: Используйте это усовершенствование для пушки, когда уже достаточнокрепились на позиции либо под прикрытием других классов. Броня пушки надолго защитит Вас от выстрелов из оружия дальнего боя и наносящих урон магических способностей.

Расходует: Классовые очки.

Владение аркебузой



Открывает возможность владения аркебузой — огнестрельным оружием гномов.

Совет: Пользуйтесь аркебузой для уничтожения магов противника. Также аркебуза хорошо подойдет для уничтожения вражеской техники с дальнего расстояния, так как дальность стрельбы аркебузы выше, чем дальность стрельбы пушки техника или танка сапера.

Добавляет: по 2 классовых очка за попадание, если противник не в блоке.

Расходует: выносливость.

Награда за убийство



Пассивное умение. Добавляет Технику Классовые очки, если Техник убил противника.

Совет: Старайтесь наносить противнику последний удар. Уничтожая противников, Вы зарабатываете Классовые очки, что делает доступным использование других умений, повышая Вашу эффективность и количество заработанных опыта и денег.





Тесла-ловушка



Установка заготовки электрической ловушки. Собранный ловушка автоматически активируется и поражает электрическими разрядами всех врагов, попавших в поле её действия.

Совет: Ловушки Тесла - универсальное оружие, которое применяется для многих целей. В большинстве случаев Техники строят их позади своей пушки для охраны ее от Берсерков и Инквизиторов.

Расходует: классовые очки.

Охлаждение стволов



Установка на пушку продвинутой системы охлаждения. Экстренное охлаждение стволов увеличивает длительность ведения непрерывного огня из пушки.

Совет: Используйте это усовершенствование для пушки, чтобы увеличить продолжительность стрельбы.

Расходует: Классовые очки.

Строительный голем



Специальная заготовка — собирается в строительного голема, осуществляющего постройку всех союзных объектов в радиусе действия.

Совет: Старайтесь располагать Строительного голема в области, где Вы планируете закрепиться и установить Вашу пушку и столбы Тесла.

Расходует: классовые очки.

Гравитационная мина



Установка антигравитационной мины. При срабатывании мина самоуничтожается, формируя вокруг себя зону нулевой гравитации. Все попавшие в неё враги некоторое время парят над землёй, не имея возможности совершать каких-либо действий.

Совет: Гравитационная мина – это отличный способ сорвать атаку противника на точку, либо сохранить в целостности пушку Техника. Не забывайте ей пользоваться.

Расходует: классовые очки.





Замена стволов



Установка улучшенных стволов на пушку взамен старых. У пушки значительно повышается наносимый урон, увеличивается зона поражения от разрыва снарядов и дальность эффективной стрельбы.

Совет: Постарайтесь накопить на это улучшение как можно быстрее. От этого зачастую будет зависеть исход многих сражений.

Добавляет: классовые очки за попадание.

Расходует: классовые очки.





Сапер

Владение кувалдой



Саперы используют кувалды в ближнем бою, а также для возведения своих построек.

Добавляет: по 1 классовому очку за удар, если удар проведен не в блок. Силавая атака отнимает много энергии, но наносит значительно больше повреждений по сравнению с обычной атакой.

Добавляет: по 5 очков за удар, если удар проведен не в блок.

Расходует: 200 выносливости

Тотем



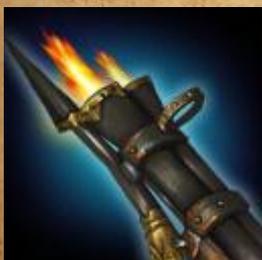
Установка заготовки тотема. Собранный тотем транслирует энергию бога Крома на сапёра и его союзников, ускоряя восстановление их сил.

Совет: Не ленитесь ставить тотемы. Часто они играют важную роль в обороне или захвате точки, так как очень сильно помогают Берсеркам и Танкам, восстанавливая их выносливость. Стройте тотемы в самой гуще событий, чтобы как можно больше союзников постоянно находились под его действием.

Добавляет: при регенерации выносливости союзникам добавляет классовые очки.

Расходует: ману при установке.

Владение аркебузой



Открывает возможность владения аркебузой — огнестрельным оружием гномов.

Совет: Пользуйтесь аркебузой для уничтожения магов противника. Также аркебуза хорошо подойдет для уничтожения вражеской техники с дальнего расстояния, так как дальность стрельбы аркебузы выше, чем дальность стрельбы пушки техника или танка сапера.

Добавляет: по 2 классовых очка за попадание, если противник не в блоке.

Расходует: выносливость.





Капкан



Установка капкана, срабатывающего при попадании врага в зону действия.

Совет: В защите используйте капканы на подступах к точке, либо ставьте их рядом с построенной пушкой, чтобы защитить ее от нападения Берсерков и Инквизиторов.

Добавляет: при нанесении урона врагу добавляет классовые очки.

Расходует: ману при установке.

Телепорт



Установка заготовок входа и выхода. Союзники сапёра смогут телепортироваться с их помощью, как только заготовки будут собраны.

Совет: Как правило, вход телепорта строится поблизости от места возрождения союзников. Точка выхода из телепорта ставится поблизости от захватываемой либо охраняемой точки. Старайтесь как можно лучше маскировать телепорт, так как он является одной из главных целей противников.

Добавляет: при перемещении союзников добавляет классовые очки.

Расходует: ману при установке.



Барьер



Установка заготовки барьера. В собранном виде представляет собой разрушаемую стену, выдерживающую определённый урон и препятствующую проникновению врага.

Совет: Используйте щиты для защиты от атак дальнего боя. Также можно ставить их на пути противника, чтобы усложнить проход к точке.

Расходует: классовые очки.





Паровой молот



Установка заготовки парового пневматического молота. После сборки он автоматически активируется, периодически сбивая подготовленные заклинания у всех противников вокруг.

Совет: Не экономьте на Пневмомолоте. Правильно поставленный Пневмомолот может легко вывести из игры эльфиек.

Расходует: ману и классовые очки.

Ослепляющая граната



Бросок в указанном направлении светозвумовой гранаты. Разорвавшись, она ослепляет всех находящихся неподалёку врагов.

Совет: Постарайтесь кидать световую гранату незаметно, чтобы ослепить как можно больше врагов.

Расходует: классовые очки.

Противопехотная мина

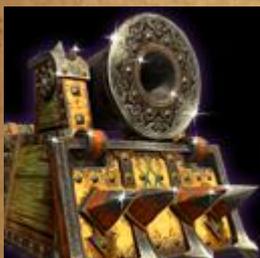


Установка противопехотной мины. При срабатывании мина мгновенно подлетает над землёй и взрывается, пронзая гвоздями всех оказавшихся неподалёку врагов. Взрывная волна откидывает и оглушает выживших противников.

Совет: Хороший инструмент для защиты точки или построек союзников. Старайтесь маскировать мины в траве или зарослях, так как их очень легко уничтожить дистанционным оружием.

Расходует: классовые очки.

Танк



Возможность собрать передвижную пушку — стреляет она нечасто, зато наносит серьёзный урон по площади. Находящийся в танке стрелок не получает урона от врагов.

Совет: Хотя танк является смертоносным оружием, но он очень медлителен и неповоротлив. Старайтесь держаться ближе к Вашим союзникам, иначе враги смогут легко подобраться к Вам со спины и уничтожить дорогостоящую машину.

Расходует: классовые очки.





Паладин

Владение скипетром



Позволяет взять в правую руку скипетр, с помощью которого можно вести ближний бой с противником.

Добавляет: по 1 классовому очку за удар, если удар проведен не в блок. Силовая атака отнимает много энергии, но наносит значительно больше повреждений по сравнению с обычной атакой.

Добавляет: по 5 очков за удар, если удар проведен не в блок.

Расходует: 200 выносливости

Лечение



Восстановление части здоровья выбранного союзника. В режиме лечения видно состояние здоровья всех союзников, находящихся в пределах действия умения.

Совет: Пользуйтесь лечением постоянно – это главная задача Паладина. С помощью него Вы можете быстро заработать Классовые очки на другие способности.

Добавляет: при успешном лечении союзников добавляет классовые очки.

Расходует: ману за каждое применение.

Владение луком



Возможность проводить дистанционные атаки с помощью лука. Стрельбу из лука можно проводить как в простом режиме, так и в прицельном.

Совет: Для опытного паладина лук это скорее сувенир, нежели оружие. Та польза, которую принесет Паладин, стреляя по врагам из лука, ничтожна по сравнению с упущенной возможностью вылечить союзников. Пользуйтесь луком только в крайнем случае.

Добавляет: по 2 классовых очка за попадание, если противник не в блоке.

Расходует: выносливость.





Лечебные благовония



Разжигание в кадиле лечебных благовоний. Вокруг Вас образовывается аура, восстанавливающая здоровье всем попавшим в зону действия союзникам.

Совет: Используйте лечащий порошок всегда, когда Вы находитесь рядом с союзниками. Возможно, он спасет жизнь тем, кого Вы не успеете вылечить лично. К тому же включенный лечащий порошок позволяет Паладину возвращать часть вылеченного здоровья союзников при помощи способности Лечение себе.

Расходует: классовые очки за активацию порошка.

Мастер лечения



Повышение уровня владения целительной магией. В режиме лечения можно не только исцелять своих союзников, но и избавлять от отрицательных статусов — будь то горение или заражение чумой.

Совет: Не пользуйтесь данным умение часто иначе Вы останетесь без маны и возможности использовать другие умения. Этим умением Паладин способен буквально вытащить с того света практически умершего союзника, либо снять негативное действие вражеских умений.

Расходует: ману.

Массовое лечение



Постепенное излечение всех союзников рядом с Паладином. При активированном умении видно состояние здоровья всех союзников, находящихся в радиусе его действия.

Совет: Пользуйтесь массовым лечением, когда чувствуете, что не успеваете лечить всех.

Расходует: классовые очки.





Воскрешение



Проведение ритуала воскрешения — поднимите всех находящихся рядом союзников из мёртвых и верните их в бой с полным здоровьем и маной.

Совет: Заклинание воскрешения долго произносится, и его легко сбить другими умениями, поэтому перед тем как решить использовать воскрешение убедитесь, что поблизости нет вражеского Инквизитора.

Расходует: классовые очки.

Порошок силы



Разжигание в кадиле порошка силы. Вокруг вас распространяется аура, увеличивающая скорость атаки и скорость произнесения заклинаний союзников.

Совет: Один из самых эффективных порошков. Всегда используйте его при нападении с союзниками.

Расходует: классовые очки.

Порошок маны



Разжигание в кадиле специального магического порошка, значительно ускоряющего регенерацию маны у ближайших союзников.

Совет: Порошок очень полезен как для самого Паладина, так и для дружественных Волшебниц и Магов. Но помните, порошок на силу Берсеркам и Танкам зачастую важнее в игровой ситуации, чем регенерация маны.

Расходует: классовые очки.

Круг бессмертия



Все находящиеся рядом с паладином союзники получают иммунитет к получению урона. Действие заклинания поддерживает сам Паладин. Он не имеет возможности двигаться или произносить другие заклинания пока Круг бессмертия активен.

Совет: Очень эффективная способность, как в нападении, так и в защите. Помните, существуют множество способностей способных сбросить бессмертие с игроков.

Расходует: классовые очки.





Инквизитор

Двойные мечи



С помощью двух клинков Инквизитор может наносить огромное количество урона и эффективно блокировать атаки противника.

Добавляет: по 1 классовому очку за удар, если удар проведен не в блок. Силовая атака отнимает много энергии, но наносит значительно больше повреждений по сравнению с обычной атакой.

Добавляет: по 5 очков за удар, если удар проведен не в блок.

Расходует: 200 выносливости

Невидимость



Возможность на время стать невидимым — весьма полезное умение для того, чтобы поразить врага в уязвимое место. Для поддержания эффекта невидимости постоянно тратится мана.

Совет: Используйте невидимость для незаметного подкрадывания к вражеским эльфам, а также к технике гномов. Помните, любое попадание по Вам даже случайное выведет персонажа из этого состояния — будьте осторожны.

Расходует: ману.

Владение луком



Возможность проводить дистанционные атаки с помощью лука. Стрельбу из лука можно проводить как в простом режиме, так и в прицельном.

Совет: Стрельба из лука не является основной задачей Инквизитора. Но в дальнейшем с появлением способностей «Волчий инстинкт» и «Праведный гнев» Инквизитор получит возможность быстрого лечения за счет уничтожения противников на дальних дистанциях.

Добавляет: по 2 классовых очка за попадание, если противник не в блоке.

Расходует: выносливость.





Удар в спину



Пассивное умение. Позволяет Инквизитору наносить колоссальный урон при атаке противника сзади.

Совет: Старайтесь атаковать врага сзади. Стандартное увеличение урона сзади, уникальное умение удар в спину и возможность прохождения критической атаки делают практически невозможным выживание эльфов и гномов, если к ним подобрался Инквизитор.

Оковы



Инквизитор использует своё право задержать подозреваемых в ереси. Попавшие в зону действия оков противники не могут перемещаться, пока оковы не спадут.

Совет: Умение очень эффективно при борьбе с эльфами, не давая им возможности убежать. Также не раз может спасти жизнь Вам либо вашим союзникам, вовремя остановив Берсерка.

Расходует: ману и классовые очки.

Пыль в глаза



Швырнуть горсть песка в глаза противнику — это дезориентирует его и прерывает выполняемое им заклинание. Также враг некоторое время не может творить новые заклинания.

Совет: Не забывайте его постоянно использовать при борьбе с эльфийками. Своевременно прерванное заклинание эльфийки часто приводит к её гибели от острых клинков Инквизитора. Особенно необходимо умение при борьбе с Магами, которые могут своими замораживающими умениями полностью остановить ваших союзников.

Расходует: ману.

Награда за убийство



Пассивное умение. Добавляет Инквизитору классовые очки, если Инквизитор убил противника.

Совет: Старайтесь наносить противнику последний удар. Уничтожая противников, Вы зарабатываете классовые очки, что делает доступным использование других умений, повышая Вашу эффективность и количество заработанных опыта и денег.

Добавляет: Классовые очки.





Волчий инстинкт



Для обнаружения ослабленных врагов инквизитор вызывает к заключённым внутри него волчьим инстинктам. Все находящиеся при смерти враги будут подсвечиваться красным. Каждый убитый враг восстанавливает часть здоровья воззавшему к инстинктам Инквизитору.

Совет: Пользуйтесь данной способностью, чтобы пополнить свои жизни, если поблизости нет Паладина или когда Вы находитесь в тылу врага.

Добавляет: при убийстве противника добавляет очки жизни и выносливость.

Расходует: ману и классовые очки за активацию.

Праведный гнев



У вошедшего в праведный гнев Инквизитора увеличивается скорость атаки и шанс нанесения критического удара.

Совет: Полезная способность для ближнего боя. В сочетании с пассивной способностью «Удар в спину» и стандартным бонусом на атаку со спины шансы выжить у магов и гномов резко снижаются.

Расходует: классовые очки.

Чума



Бросить в противника чумную слизь, наносящую периодический урон. Зараженный персонаж может распространить болезнь среди игроков своей команды.

Совет: Полезное умение. Старайтесь применять его на группах врагов. Достаточно эффективна комбинация Чума + Волчий инстинкт.

Расходует: классовые очки.





Священный огонь



На месте находящихся перед Инквизитором противников разгораются костры священного пламени, поджигая их. Любой прошедший рядом с костром враг загорается и также получает урон.

Совет: Особенно эффективно применять священный огонь на замороженных противниках или же на противниках опутанных оковами.

Расходует: классовые очки.





Сестра огня

Посох



Открывает возможность владения посохом. С его помощью можно творить заклинания и даже вести ближний бой.

Добавляет: по 1 классовому очку за удар, если удар проведен не в блок. Силовая атака отнимает много энергии, но наносит значительно больше повреждений по сравнению с обычной атакой.

Добавляет: по 5 очков за удар, если удар проведен не в блок.

Расходует: 200 выносливости

Огненный шар



Огненный шар взрывается при контакте с любой поверхностью, наносит урон всем оказавшимся поблизости вражеским единицам, на некоторое время поджигая их.

Совет: Огненный шар – основное оружие Волшебницы, а также основной способ заработать классовые очки на применение других способностей. Пользуйтесь им постоянно, выжигая Ваших врагов.

Добавляет: по 2 классовых очка за попадание, если противник не в блоке.

Расходует: ману.

Огненный град



Выстрел заряда из восьми огненных черепов, каждая из которых взрывается спустя некоторое время. Этот прием особенно эффективен в случаях, когда надо поразить несколько целей одновременно.

Совет: При использовании умения старайтесь попасть в самый центр скопления противников. При взрыве каждый из черепов может нанести урон сразу нескольким врагам. Также от них сложно защититься блоком, так как взрывы происходят сразу с нескольких сторон.

Расходует: классовые очки.





Магическая тишина



Создание магической сферы с особыми свойствами — при контакте с поверхностью сфера взрывается, образуя область магического вакуума. Все попавшие в эту зону вражеские персонажи начинают стремительно терять ману, передавая ее заклинателю.

Совет: Пользуйтесь этим умением, когда Вам нужно пополнить ману. Также умение очень эффективно для того, чтобы вывести вражескую Волшебницу или Мага из игры. Вовремя использованное умение позволит избежать вашим союзникам полной заморозки, либо выключить магический щит вражеского Танка.

Добавляет: ману, если в радиусе магической сферы находятся враги.

Расходует: классовые очки.

Награда за убийство



Пассивное умение. Добавляет Волшебнице классовые очки, если Волшебница убила противника.

Совет: Старайтесь наносить противнику последний удар. Уничтожая противников, Вы зарабатываете классовые очки, что делает доступным использование других умений, повышая Вашу эффективность и количество заработанных опыта и денег.

Добавляет: Классовые очки.

Огненное проклятье



Удачно наложенное проклятье отмечает жертву руной огня. Вокруг умершего во время действия проклятия врага разбегаются волны жара, нанося существенный урон остальным игрокам его команды.

Совет: Старайтесь проклинать врагов, которых бьют Ваши союзники, так как эффект от проклятия наступает только после смерти проклятого противника.

Расходует: классовые очки.





Медитация



Персонаж входит в медитативное состояние, восстанавливая свою ману и временно увеличивая её максимальное количество. При этом он не может перемещаться и снижает свою защиту на время действия заклинания.

Совет: *Используйте это умение, чтобы увеличить Ваш максимум маны, но будьте осторожны, если Вас убьют, мана сбросится до первоначального значения.*

Расходует: классовые очки.

Шаровая молния



Волшебница кидает шаровую молнию, которая взрывается при соприкосновении с поверхностью и наносит урон всем находящимся поблизости противникам электрическими разрядами.

Совет: *Эффективное оружие против группы врагов.*

Расходует: классовые очки.

Огненный поток



Прожигание врагов насквозь с помощью огненного луча. Кроме воинов урон получают вражеские объекты, что встречает на пути огненный поток. Во время действия заклинания направление луча можно менять, но скорость поворота персонажа замедляется.

Совет: *Используйте огненный поток против плотных скоплений неприятеля, так как скорость поворота персонажа сильно снижается.*

Расходует: классовые очки.





Ударная волна



Вызов мощной гравитационной волны, сбивающей с ног и откидывающей всех находящихся перед вами врагов.

Совет: Используйте способность для защиты от приблизившихся к Вам врагов.

Расходует: классовые очки.

Небесное пламя



Пламя с посоха собирается в летящий к цели огненный заряд. При контакте заряд взрывается, расплескивая огонь вокруг себя и превращая всё вокруг в пламенеющий ад.

Совет: Способность действует на площади, что дает возможность эффективно использовать его для захвата или обороны точки, вынуждая противника отступить. Также способность очень полезна при выжигании построек и пушек гномов.

Расходует: классовые очки.





Ледяная ведьма

Посох



Открывает возможность владения посохом. С его помощью можно творить заклинания и даже вести ближний бой.

Добавляет: по 1 классовому очку за удар, если удар проведен не в блок. Силовая атака отнимает много энергии, но наносит значительно больше повреждений по сравнению с обычной атакой.

Добавляет: по 5 классовых очков за удар, если удар проведен не в блок.

Расходует: 200 выносливости

Заморозка



Создание вокруг персонажа ледяной бури, поражающей врагов. Замерзшие противники не могут совершать никаких действий и становятся отличными мишенями для Ваших союзников.

Совет: Одно из основных умений Мага, заставляющее ее сражаться в первых рядах вместе с Берсерками, Танками и Паладинами. Пользуйтесь им как можно чаще, сковывая противников и давая союзникам возможность уничтожить их с минимальными потерями.

Добавляет: классовые очки при использовании на врагах.

Расходует: ману постоянно во время применения.

Ледяной шар



Заряд льда взрывается при контакте с любой поверхностью и наносит урон всем оказавшимся поблизости вражеским персонажам.

Совет: В отличие от Волшебницы ледяной шар Мага не является ее основным оружием, скорее он исполняет роль оружия дистанционной атаки, пока враги приближаются к Магу. Основной потенциал Мага раскрывается при использовании магии на ближних и средних дистанциях. Также ледяным шаром можно накопить классовые очки на другие умения персонажа.

Добавляет: по 2 классовых очка за попадание, если противник не в блоке.

Расходует: ману.





Магическая тишина



Создание магической сферы с особыми свойствами — при контакте с поверхностью сфера взрывается, образуя область магического вакуума. Все попавшие в эту зону вражеские персонажи начинают стремительно терять ману, передавая ее заклинателю.

Совет: Пользуйтесь этим умением, когда Вам нужно пополнить ману. Также умение очень эффективно для того, чтобы вывести вражескую Волшебницу или Мага из игры. Вовремя использованное умение позволит избежать вашим союзникам полной заморозки либо выключить магический щит вражеского Танка.

Добавляет: ману, если в радиусе магической сферы находятся враги.

Расходует: классовые очки.

Защита от огня



Создание вокруг персонажа поля, некоторое время защищающего от всех огненных заклинаний. Попавший в поле вражеский огненный шар отразится в метнувшую его Волшебницу.

Совет: Всегда пользуйтесь этим умением, если во вражеской команде есть Волшебницы. Этим полем Вы можете защитить не только себя, но и своих союзников, встав между ними и вражеской Волшебницей.

Расходует: Классовые очки.

Ледяное проклятье



Удачно наложенное проклятье отмечает жертвы рунами льда и замедляет их передвижение. Как только проклятый воин умирает, вместе с жизнью из него вырывается мгновенно замораживающий ближайших врагов поток зимней стужи.

Совет: Старайтесь проклинать врагов, которых бьют Ваши союзники, так как эффект от проклятья наступает только после смерти проклятого противника.

Расходует: классовые очки.





Наледь



Покрывает всё вокруг магической наледью, сделав быстрое передвижение по ней совершенно невозможным. Бегущий по наледи противник тут же поскользнётся и будет некоторое время оглушён.

Совет: Умение особенно полезно при сдерживании врага и защите точки. Сделайте наледь на подходах к точке, и Вы существенно усложните жизнь захватчикам.

Расходует: классовые очки.

Расщепление



Мощный удар, раскалывающий замороженных врагов. Умерших во льду противников нельзя воскресить.

Совет: Способность моментально убивает противника, но будьте внимательны, она действует только на полностью замороженных врагах.

Расходует: классовые очки.

Крик сирены



Маг издаёт пронзительный крик, заставляющий весь лёд неподалёку резонировать и покрываться трещинами. Пока длится крик, замороженные противники получают периодический урон.

Совет: Используйте способность на замороженных противниках. Постарайтесь заморозить как можно больше целей, прежде чем использовать способность.

Расходует: классовые очки.

Глубокая заморозка



Мгновенное замораживание всех находящихся перед Магом врагов.

Совет: Отличный способ защиты Мага от надвигающейся угрозы. А в комбинации со способностью «Разбить» превращается в грозное оружие против любого противника.

Расходует: классовые очки.





Описание карт

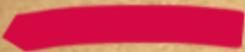
Точки на карте



начальная точка нападающих



начальная точка защитников



пути нападающих к точке



пути защитников к точке



точка захвата



точка регенерации здоровья

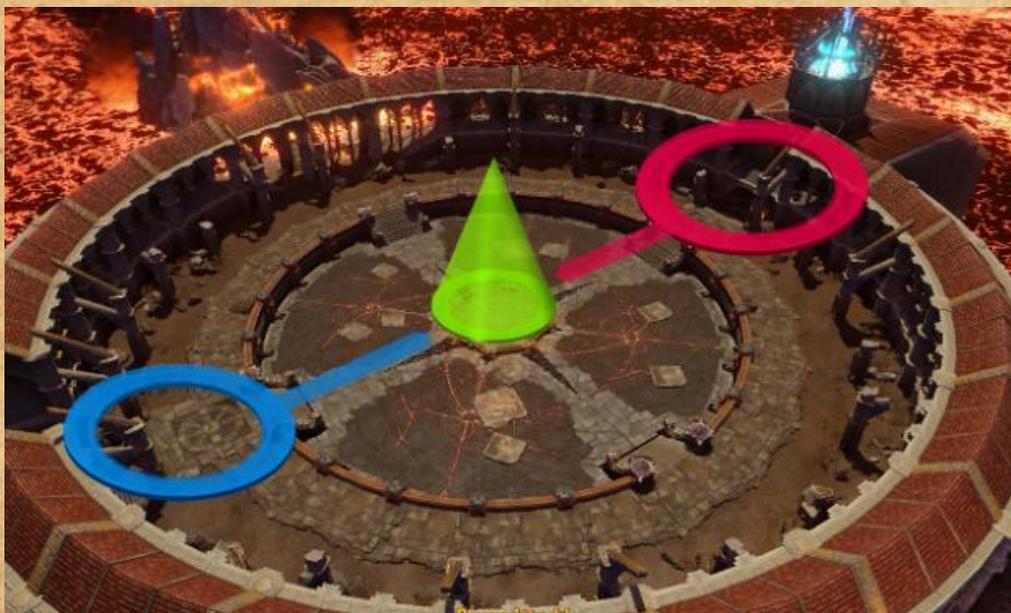


включение механизмов





Арена Повелителей Войны



Описание

Арена - карта режима «Доминация», превосходное место как для новичков, только осваивающих выбранные ими классы, так и для закаленных ветеранов, жаждущих окунуться в безостановочный бой, кипящий на этой карте. Побеждает команда, контролирующая центральную платформу. Остров, где проходят битвы, расположен в океане огня. Мрачный, готический Колизей, выстроенный на гранитных скалах, накрывают облака едкой серы. Безжизненная раскаленная луна, осколки которой метеорами разбросаны вокруг ее древней разрушенной массы, напоминает воинам о том, что смерть не обходит стороной даже небеса. Ярус с галереей готических арок окружает площадь ристалища, являясь удобной площадкой для работы стрелков. Падает решетка, и темные лестницы часовни выводят очередную волну воинов вверх к свету, к огню, к победе. Но превосходство на арене завоевать не так просто, одной мясорубки недостаточно. Боевая площадка вокруг центра периодически опускается вниз, в кипящую лаву - знакомство с ней фатально для всех, кто не успеет нырнуть в один из узких боковых проходов или встать на небольшие площадки, торчащих из огня скал. Те, кто останутся в центре, могут принести союзникам столь необходимые очки доминирования, если только сумеют отбить град заклинаний, огня из турелей и прочего, что обрушат на них враги, не желающие сдавать бой так просто. Яростны и жестоки эти битвы, и Зар, Повелитель Войны, радуется потокам крови, проливаемой на древние, высеченные на камнях огненной арены, руны.





Условия победы

Команда должна первой набрать определенное количество очков.

Добавление очков

Чтобы набирать очки, необходимо постоянно удерживать точку. И не давать противникам подбираться к ней слишком близко. Добавление очков команде происходит только в том случае, если на точке поблизости нет врагов.

Игра продолжается до 1000 очков или до окончания времени раунда. Причем команда, набравшая первой 1000 очков, должна полностью владеть точкой, чтобы раунд завершился.





Капище Орков



Описание

Льды КОША-ГАША питают множество малых рек, которые устремляются по широкому плато к каньону, пробитому в известняковой породе рекой ТАЛЛА. Место напротив ОБЕЗЬЯНЕГО УТЕСА, куда вода талых вод КОША-ГАША срывается в заводь, называют КАСКАДЫ ПАВИАНОВ.

Уступы каскадов разрезаны многочисленными руслами неглубоких ручьев, которые соединяются в более крупные потоки и с грохотом низвергаются в лагуну. Водная взвесь тучами мелких брызг вздымается в воздух, оседая на потемневшие от сырости и времени камни древних дольменов, изображающих обезьян. Именно от них и берет название это место. Любого путника посетившего КАСКАДЫ поразит этот праздник водной стихии своей грандиозной феерией. Перспективы на дальние отроги каньона и форта у подножья ОБЕЗЬЯНЕГО УТЕСА образуют широкие виды окружающего тропического пейзажа. Из-за верхнего карниза КАСКАДОВ белеет ледяная шапка могучего КОША-ГАША.

Посередине уступа находится островок сухого пространства, где древние племена Орков проводили свои ритуалы, посвященные жизненной СИЛЕ заключенной в воде. Здесь из земли вырывается ПОТОК, наполняющий все живое природной энергией. Стоящий в центре этого потока испытывает небывалую эйфорию единства с окружающим его миром.

На этой локации играется режим Доминанция. Идет борьба двух команд за обладание МЕСТОМ СИЛЫ. Задача игроков максимально долго удерживать этот участок под контролем своей команды. Побеждает команда быстрее набравшая необходимое количество очков, начисляемых за контроль точки.





Условия победы

Команда должна первой набрать определенное количество очков.

Добавление очков

Чтобы набирать очки, необходимо постоянно удерживать точку. И не давать противникам подбираться к ней слишком близко. Добавление очков команде происходит только в том случае, если на точке поблизости нет врагов.

Игра продолжается до 1000 очков или до окончания времени раунда. Причем команда, набравшая первой 1000 очков, должна полностью владеть точкой, чтобы раунд завершился.





Крепость Людоедов



Описание

От истоков времен с ледяных склонов КОША-ГАША течет река ТАЛЛА, пробивая в известняковых породах и скалах глубокий каньон. Её воды питают каскады водопадов из окрестных потоков и ручьев. Стены каньона то распахиваются в широкие разливы, то смыкаются отвесными утесами, образуя причудливые каменные лабиринты. Далекий грохот воды наполняет клекот птиц и вой ветра зажатого в каменные тиски каньона. По руслу ТАЛЛЫ вьется дорога, уходя далеко на запад и сворачивая на юг у пологих склонов вулкана ОБАША. Много земель и народов минует она. Много легенд и историй хранит, и каждый народ дал ей свое имя. Не встречал я еще путника прошедшего эту дорогу от края до края.

Там где воды КАСКАДОВ ПАВИАНА срываются с плато в ТАЛЛУ, образуется заводь, обрамленная пилонами, на которых высятся каменные фигуры могучих предков. Были времена, когда даже прайд саблезубых львов обходил стороной война из нашего народа...

Дорога в этом месте огибает большой утес, вершину которого затупили ветры и тропические ливни. Стену каньона венчает скала с очертаниями огромной оскаленной морды павиана. Его лик обращен в сторону белеющих льдом, далеких отрогов могучего КОША-ГАША. Память о тех, кто покорила этот камень и придала ему форму божества, давно канула в века. Для Орков это место считается священным. Здесь они совершают свои обряды и посвящают молодых бойцов в войны.

На вершине утеса раскинулся небольшой форт, который охраняет жертвенное место и позволяет контролировать движение по дороге. Это место называют ОБЕЗЬЯНИЙ УТЕС... На этой локации играется сценарий ЦАРЬ ГОРЫ. Две команды бьются за право обладать утесом и жертвенной площадкой находящейся на его вершине. Команда, потерявшая контроль на площадке перемещается к подножью утеса. И вновь снизу штурмует его вершину.





Условия победы

Команда должна первой набрать определенное количество очков.

Добавление очков

Чтобы набирать очки, необходимо захватить и удерживать гарнизон.

Для захвата гарнизона нужно встать на точку, расположенную в центре форта на площадке и удерживать ее пока идет захват.

Игра продолжается до 1000 очков или до окончания времени раунда. Причем команда, набравшая первой 1000 очков, должна полностью владеть точкой, чтобы раунд завершился.

Объекты карты

Главные ворота



Главные ворота гарнизона можно закрыть, препятствуя тем самым быстрому продвижению захватчиков. Для этого нужно использовать механизм, расположенный справа от главных ворот. Подойдите к механизму и нажмите кнопку «Е». После того как персонаж возьмется за рычаги механизма нажмите и удерживайте левую кнопку мыши для поднятия ворот и правую, если хотите их опустить.

Бочка с динамитом



В некоторых местах на карте расположены склады с бочками. Их можно использовать для уничтожения противника. Необходимо подойти к бочке и нажать на «Е», чтобы подобрать ее с земли. Перенесите ее в нужное место и нажмите на «Е» чтобы положить ее на землю. Бочка с динамитом очень эффективное оружие защиты точки от врагов. Поставьте ее на пути захватчиков, и когда враги окажутся поблизости от нее, точным выстрелом подорвите бочку. Взрыв уничтожит все живое в небольшом радиусе.





Доски



Доски могут использоваться для постройки сразу несколько оборонительных сооружений. С их помощью можно построить ворота, закрывающие проход к точке обходными тропинками. После этого захватчикам придется сначала разрушить заграждение, прежде чем начать атаку на гарнизон. Так же доски могут служить для строительства оборонительного сооружения, обрушивающего на врага бревно, когда тот пытается подняться в гарнизон с главного входа.

Ящик



Ящик используется для строительства флага. Чтобы переместить ящик на место строительства флага необходимо подойти к нему и нажать кнопку «Е». Персонаж возьмет ящик в руки. Чтобы выбросить ящик нажмите кнопку «Е».





Флаг



Команда нападающих может построить флаг, чтобы передвинуть точку воскрешения ближе к форту. Чтобы построить флаг, необходимо принести на место его строительства ящики.





Каменоломня гномов





Описание

Гномья каменоломня - карта для игрового сценария "Захват точки". Вам предстоит вступить в бой на стороне одной из команд: задача первой состоит в том, чтобы захватить все пять контрольные точки на карте, а задача второй - всеми силами этого не допустить.

Дизайн игровой локации навеян природой северной Скандинавии. Пелена серых облаков, подгоняемая порывами морского ветра, несется по низкому угрюмому небу. Кое-где в разрыве блеснет луч скупого северного солнца. Темные ели гнут свои вершины к пологим, скалистым уступам. Огромные валуны, как останки безмолвных каменных исполинов, на века замерли у подножья кручи.

Игра начинается на морской пристани, о берег которой разбиваются бурные волны. Команда Захватчиков, должна совершить трудный марш-бросок вверх по узким тропинкам, ведущим от морского побережья на вершину скалы. Через каменоломню с огромной буровой установкой, разбрасывающей во все стороны землю и камни. Гномья железная дорога с паровозом поможет сократить часть времени и сил на восхождение. "Теплый прием" защищающей стороны обеспечен по прибытию атакующих на конечную станцию. Финальная битва разворачивается на верху, вокруг артефакта гномьих технологий, огромных часов, высеченных в глыбе камня и окруженных древним Дольменом.

Игрокам не только придется применить все свое индивидуальное мастерство, но и продемонстрировать отличные навыки командного взаимодействия, ведь лобовой штурм может раз за разом оканчиваться откатом на прежние позиции, а защитники, не следящие за обходными путями, окажутся быстро окружены и разгромлены. Каменоломни гномов - настоящий вызов для всех, кто будет играть в Panzar, и к этому вызову нужно быть готовым.





Точка 1 - Причал



Нападающие

Нападающие высадились на берегу неподалеку от главного входа в шахту. Захватчикам необходимо закрепиться на берегу, чтобы силы защиты не сбросили их в море.

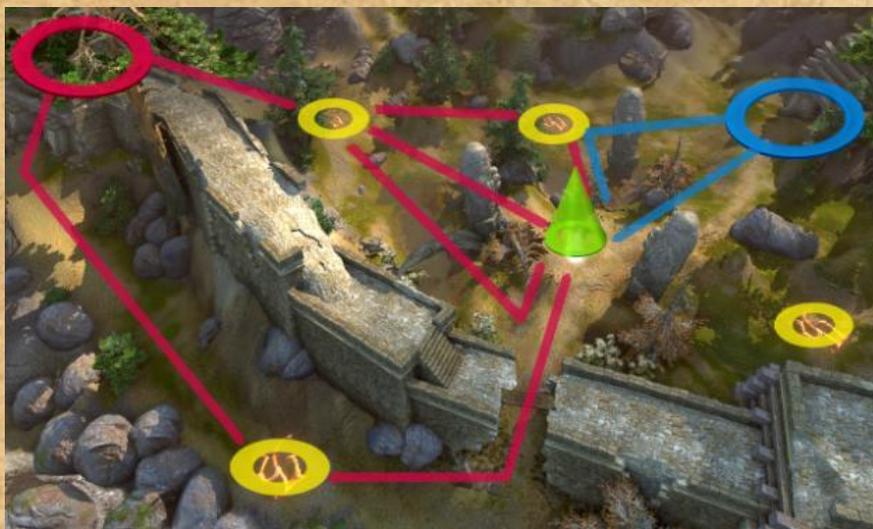
Защитники

Защитникам во что бы то ни стало нужно удержать противника на берегу, так как после него начинаются болота, проникновение в которые захватчиков грозит долгой и изматывающей войной.





Точка 2 - Топи



Нападающие

После укрепления на берегу Нападающим необходимо взять под свой контроль топи, за которыми находятся главные ворота шахты.

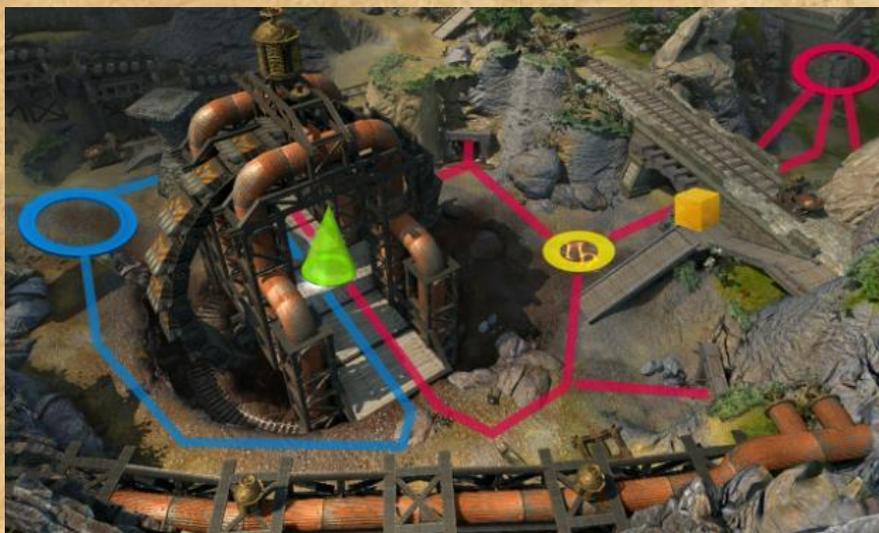
Защитники

Защитникам необходимо удержать топи, иначе враг окажется у главных ворот.





Точка 3 – Бур



Нападающие

После того, как захватчики оккупировали топи, им открылся доступ к главным воротам шахты, но они закрыты и неприступны. Захватчикам необходимо высылать шпионов, чтобы те, проникнув во вражеский лагерь, открыли ворота изнутри, либо с боем пробираться по тоннелям, которые построены в обход главных ворот слева и справа от них.

Защитники

Главная задача защитников сдерживать нападающих в тоннелях, и не давать им возможности вырваться на открытое пространство внутри шахты. Также им необходимо защищать механизм, открывающий главные ворота.





Точка 4 – Железная дорога



Нападающие

Захватив бур, нападающие парализовали поставки руды и существенно усложнили жизнь защитникам, лишив их нового вооружения и доспехов. Теперь главной задачей нападающих стало установление контроля над транспортной системой шахты, чтобы быстро перемещать новые отряды на поле сражения.

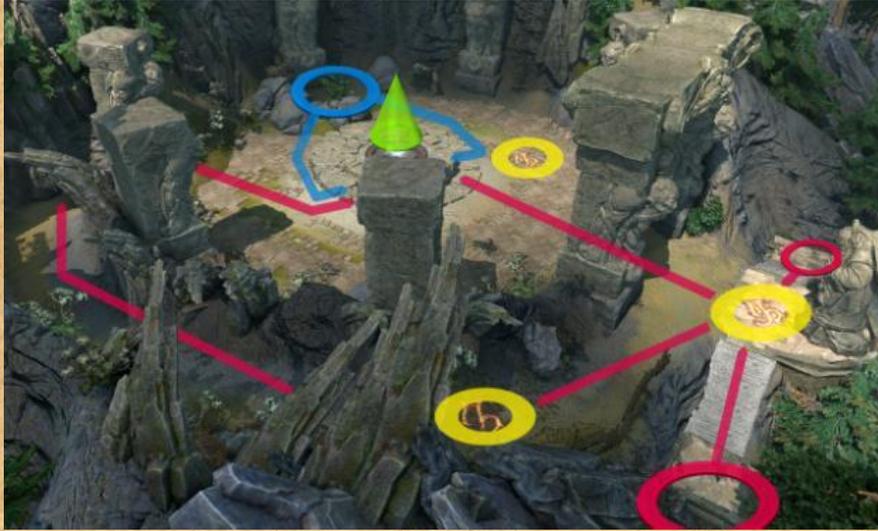
Защитники

Защитникам жизненно необходимо удерживать транспортную систему шахты, иначе они рискуют быть отрезанными от внешнего мира в храме.





Точка 5 – Храм Крома



Последний оплот защитников шахты. Отступать некуда. Защитники будут до последнего защищать святилище своего бога, ожидая подкрепления. Главная цель нападающих захватить и разрушить храм бога ремесленников, чтобы полностью деморализовать их и подавить желание на дальнейшее сопротивление.





Объекты карты

Главные ворота



Главные ворота шахты неприступны и намертво закрыты механизмом. Чтобы открыть ворота нужно пробраться внутрь шахты обходными путями и включить механизм.

Поезд



Быстрый способ захватчикам добраться до точки 3. Будьте осторожны – можно легко погибнуть под колесами железного гиганта.

Нападающие

Способ захвата точки

Чтобы захватить точку необходимо встать на точку и вытеснить с нее всех защитников.

Условия победы

Команда нападения должна захватить все точки на карте. Точки захватываются последовательно.

Защитники

Способ защиты точки

Чтобы удержать точку защитникам необходимо не подпускать к ней нападающих.

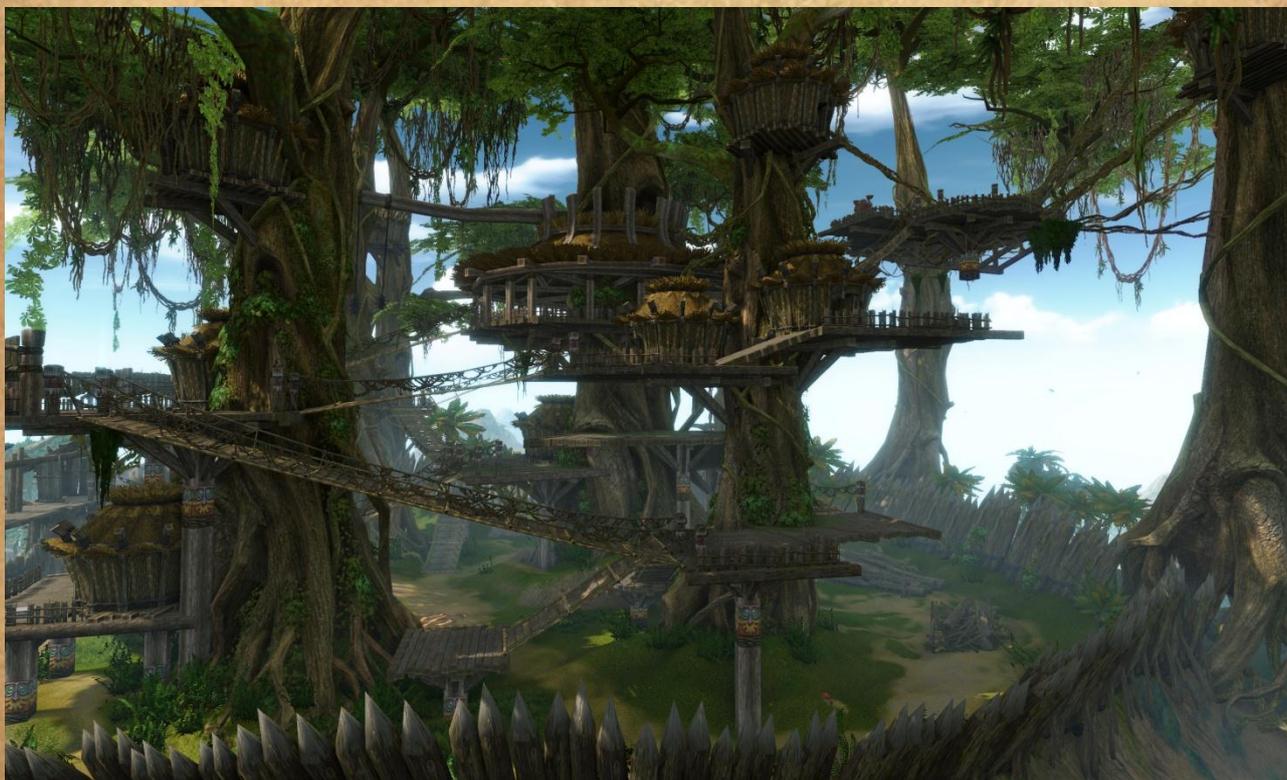
Условия победы

Удержать хотя бы одну точку.





Лагерь орков



Описание

Лагерь Орков - локация, использующая игровой сценарий "Захват точки". Древние, величественные деревья раскинули свои кроны высоко в небо. Меж их могучих стволов, опираясь на них площадками и террасами, раскинулся лагерь орков, уходя ярусами в густую зелень кроны.

Команда атакующих начинает свой путь на самой верхней платформе лагеря и, подбадриваемая на старте неистовым шаманом орков, должна проложить свой путь к победе через пять ключевых точек. На каждом этапе пути их ждет отчаянное сопротивление защитников, которые, вдобавок к собственным силам, могут обрушить на врага мощь различных ловушек, приготовленных "гостеприимными" хозяевами лагеря.

Вниз, по узким мосткам, следя за тем, чтобы огромные, утыканые шипами бревна не





отправили никого в смертельный полет, идет посланник и его команда. Первый этап пройден, значит, путь лежит к корням Священного Древа, в самый центр лагеря. А дальше, если защитники сдадут рубеж, открываются огромные ворота, и бой начинает кипеть за пределами форта.

Зеленоватый дымок ядовитых болотных испарений окутывает фигуры сражающихся, и кто знает, не оступятся ли они, не потеряют ли почву под ногами и не провалятся в гиблую трясину. Вперед, не задерживаясь понапрасну, в центр болота, и там нужно быть еще внимательнее, ведь кроме топей, отчаянно рвущихся к цели бойцов, поджидают хищные растения, не чурающиеся даже такой воинственной закуски.

И, наконец, финальное противостояние разворачивается на предгорье, куда выводит дорога из болот. Последний шанс остановить посланника - для защитников, последний рывок - для атакующих. Воля к победе и слаженность действий - вот ключ к успеху!

Точка 1 – Навесные мосты



Основой перемещения по лагерю орков в кронах великого дерева были навесные мосты, паутиной окутавшие весь лагерь.

Нападающие

Команде нападающих предстояло закрепиться на них, чтобы продолжить свой путь вниз к центральной площади, избегая ловушек, и отбиваясь от Защитников.

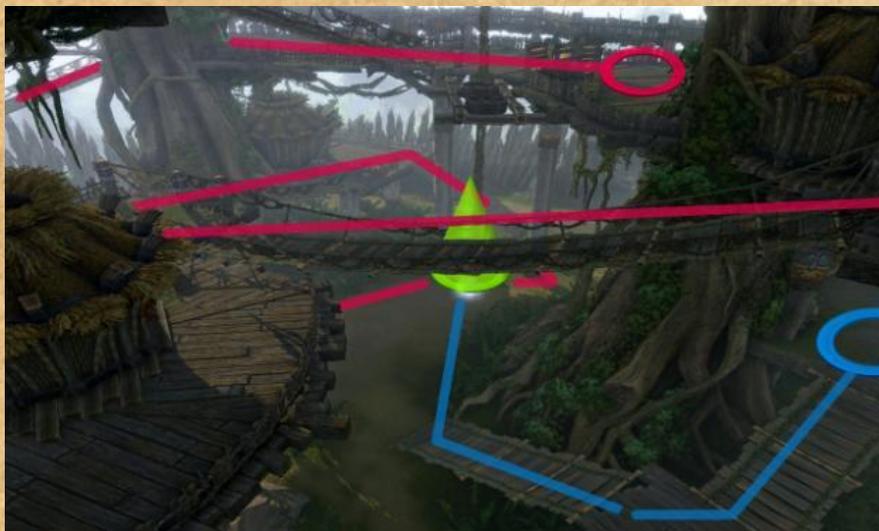
Защитники

Защитникам необходимо удерживать первую точку, так как сражаться на главной площади намного сложнее.





Точка 2 – Центральная площадь



Нападающие

После того как Нападающие взяли под свой контроль навесные мосты, им нужно захватить центральную площадь, так как единственным выходом из лагеря орков являются главные ворота открывающиеся механизмом.

Защитники

Защитникам нужно охранять главную площадь и не дать Нападающим закрепиться на ней.





Точка 3 – У подножья главных ворот



Нападающие

Вырвавшись из лагеря Нападающим необходимо занять точку у подножья ворот, чтобы оттуда планировать свой отход через болота.

Защитники

Защитники на данной территории имеют преимущество – стена защищает их от обстрела с возвышенностей. Им во что бы то ни стало нужно удержать эту точку и не допустить Нападающих в болота.





Точка 4 – Болото



Нападающие

После того как отряд Нападающих разгромил укрепления у ворот лагеря битва переместилась в болота, грозя затянуться на долгие месяцы. Главный бой проходит за центральный остров болота, к которому ведут два моста, поднимающихся механизмом.

Защитники

Защитникам нужно, прежде всего, контролировать подходы к острову и следить за механизмом, поднимающем мосты.





Точка 5 – Лагерь захватчиков



Нападающие

Решающей битвой, определившей исход всей войны, стала битва в пограничном лагере Орков. Это последний рубеж, который необходимо пройти Нападающим, чтобы вырваться с земель Орков унося с собой артефакт.

Защитники

У защитников осталась последняя возможность отбить артефакт. Исход битвы решит судьбу священной реликвии и возможно всей расы Орков.

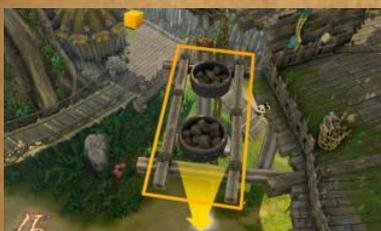
Объекты карты

Ловушка на подвесных мостах



Ловушка расположена на первой точке. При активации ловушки кнопкой увесистые дубины с шипами пролетают над мостом, убивая все на своем пути.

Камни



Ловушка расположена на второй точке. При активации огромные валуны падая с высоты не оставляют шансов на выживание находящимся на точке персонажам.





Главные ворота



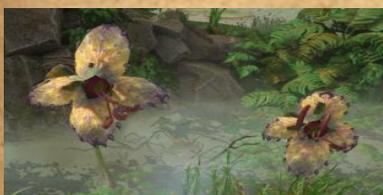
Главные ворота расположены за второй точкой и открываются при нажатии на механизм.

Мосты



Чтобы пройти на остров к третьей точке необходимо поднять мосты при помощи механизма, расположенного в деревянной будке рядом с озером.

Плотоядные растения



Плотоядные растения на третьей точке начинают атаковать, если подойти к ним слишком близко – будьте осторожны.

Нападающие

Способ захвата точки

Чтобы захватить точку необходимо встать на точку и вытеснить с нее всех защитников.

Условия победы

Команда нападения должна захватить все точки на карте. Точки захватываются последовательно.

Защитники

Способ защиты точки

Чтобы удержать точку защитникам необходимо не подпускать к ней нападающих.

Условия победы

Удержать хотя бы одну точку.





Цитадель Алхимиков



Описание

Неприступная крепость, построенная древним народом в северных землях, стала оплотом для новой веры в богиню Химеру. Возведя в крепости храм своего бога, ревностные блюстители веры – инквизиторы стали укреплять свой авторитет в новых землях. Но чем сильнее становился орден Инквизиторов, тем больше врагов они себе наживали, и тем сильнее был соблазн захватить крепость со всеми сокровищами. И вот в один из морозных зимних дней к крепости подступили орды кочевников, стремящихся разграбить храмы богини и взять в рабство ее народ. Началась долгая и изматывающая осада, исход которой решит судьбу целой религии.





Точка 1 - Лагерь



Нападающие

Первоначально нападающим нужно разбить лагерь у стен замка, для этого им нужно захватить точку в центре лагеря.

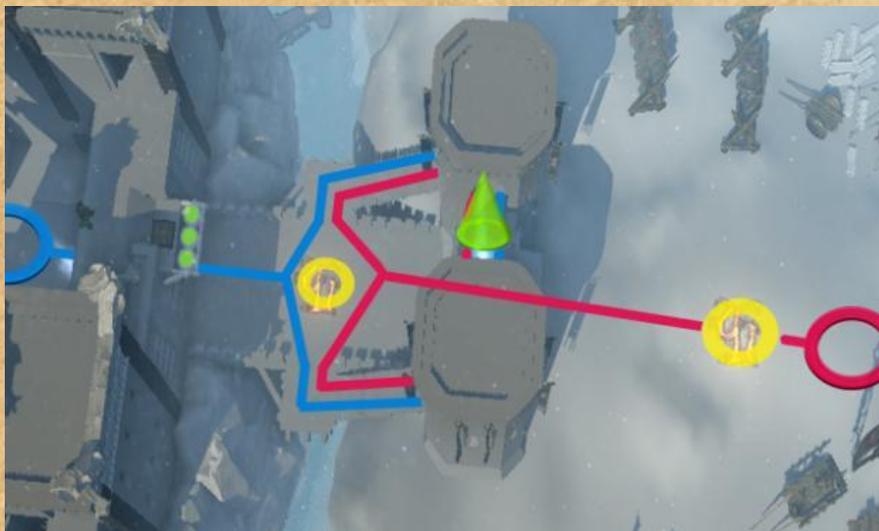
Защитники

У защитников главная задача закрепиться на стенах крепости и подготовиться к осаде.





Точка 2 – Мост



Нападающие

После того как лагерь построен и укреплен, Нападающие должны взять под свой контроль мост, чтобы получить доступ к главным воротам крепости.

Защитники

У защитников есть возможность защитить мост, если они будут контролировать два подхода.





Точка 3 – Главные ворота



Нападающие

Получив полный контроль над прилегающей к крепости территорией, Нападающим необходимо пробраться внутрь крепости и захватить главный вход. Это можно сделать несколькими способами: разрушить главные ворота крепости, или же при помощи осадных мостов пробраться в крепость и механизмом открыть ворота основным силам.

Защитники

На данном этапе осады Защитники обладают преимуществом, так как могут эффективно оборонять подходы к главным воротам со стен крепости и пользоваться ловушками.





Точка 4 – Центральная площадь



Нападающие

Решающей битвой за крепость станет битва на главной площади, в центре которой расположен ров, заполненный кислотой. Для того чтобы начать захват точки Нападающим нужно поднять платформу при помощи механизма, который расположен на мостах.

Защитники

Это последний рубеж и защитники веры не жалея себя должны защищать центральную площадь во имя своего бога и своих братьев.

Объекты карты

Строительные материалы

Ящик для постройки пушки



Ящик используется для строительства пушки, как в защите, так и в нападении.

Ящик для постройки флага



Ящик используется для строительства флага.

Доски для постройки мостов



Доски используются для строительства мостов.





Механизм



Чтобы начать использовать механизм, подойдите к нему и нажмите кнопку “E”. После этого на экране появится полоса прокрутки. Нажав и удерживая левую кнопку мыши, Вы сможете постепенно открыть ворота, нажав и удерживая правую кнопку мыши - закроете их.

Пушка



Можно построить оборонительную или осадную пушку. Оборонительной пушкой можно вести огонь по лагерю нападающих, разрушая их постройки и убивая солдат. Осадная пушка незаменима при штурме ворот крепости. Чтобы построить пушку, необходимо принести на место ее строительства ящики.

Осадный мост



Мост строится при помощи досок, находящихся в лагере нападающих. Мост позволяет штурмовать стены крепости. Чтобы построить мост, необходимо принести на место его строительства доски.

Осадные щиты



Щиты строятся при помощи досок, находящихся в лагере нападающих. Щиты позволяют армии нападающих укрываться от стрельбы оборонительных пушек и магов со стен крепости. Чтобы построить осадный щит, необходимо принести на место его строительства доски.





Бочки с кислотой



Бочки с кислотой используются защитниками, для уничтожения противников, подошедших к главным воротам крепости. Чтобы использовать ловушку, необходимо нажать на кнопку встав на нее персонажем.

Главные ворота



Главные ворота крепости могут быть разрушены, или открыты при помощи механизма, расположенного над ними на стене крепости.

Центральная платформа



Центральная платформа крепости опущена в ров с кислотой, чтобы начать захват точки необходимо вначале поднять платформу механизмом, расположенным на балконе над платформой.





Флаг



После того как ворота замка открыты можно построить там флаг, чтобы переместить точку воскрешения захватчиков в стены крепости.

Чтобы построить флаг, необходимо принести на место его строительства ящики.

Нападающие

Способ захвата точки

Чтобы захватить точку необходимо встать на точку и вытеснить с нее всех противников.

Условия победы

Команда нападения должна захватить все точки на карте. Точки захватываются последовательно.

Защитники

Способ защиты точки

Чтобы защитить точку защитникам необходимо не подпускать к ней нападающих. Если нападающим все уже удалось зайти на точку, необходимо стать на точку и не давать ее захватить, пока все нападающие не будут уничтожены.

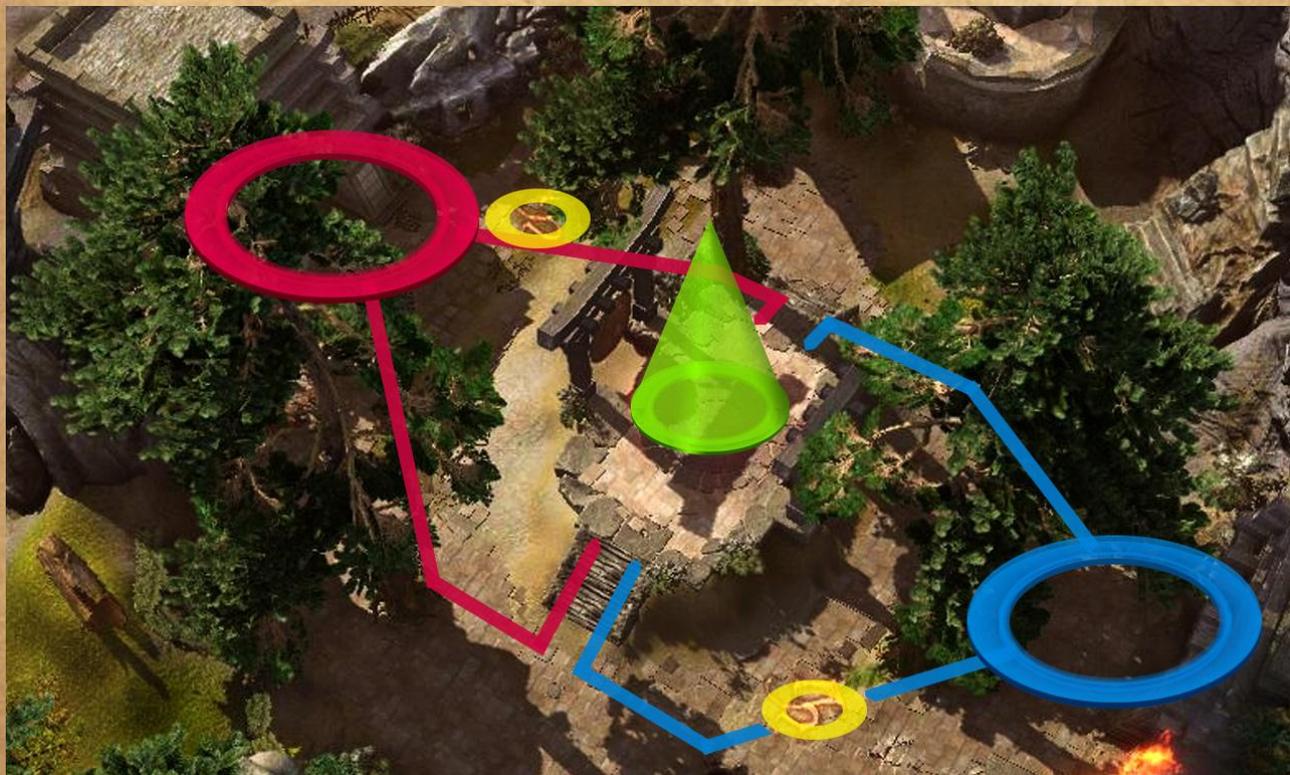
Условия победы

Удержать хотя бы одну точку.





Зал Гранитных Предков



Описание

Издrevле ходили легенды о святом месте - месте поклонения Крому, где бог являет чудеса и благословение своим подопечным. Многие поколения воинов пытались найти это место, пропадая в болотах и погибая в лесах от лап чудовищ. И вот место было найдено и два самых влиятельных племени этих земель сошлись не на жизнь, а на смерть в бою за право обладания этим местом и благословением бога.

Условия победы

Команда должна первой набрать определенное количество очков.

Добавление очков

Чтобы набирать очки, необходимо постоянно удерживать точку. И не давать противникам подбираться к ней слишком близко. Добавление очков команде происходит только в том случае, если на точке поблизости нет врагов.

Игра продолжается до 500 очков или до окончания времени раунда. Причем команда, набравшая первой 500 очков, должна полностью владеть точкой, чтобы раунд завершился.





Деревня в Джунглях



Описание

Деревня головорезов славилась своими отличными воинами и предоставляла свои услуги другим племенам в военных походах, и оборонах поселений. Но с недавних пор деревня разделилась на два крупных лагеря, один из которых выступал в защиту местного управляющего, а другой состоял из людей не довольных существующей властью и их порядками. После череды обвинений и происшествий, повлекших за собой гибель с обеих сторон, разгорелся серьезный конфликт, исход которого решит судьбу лагеря.

Условия победы

Команда должна первой набрать определенное количество очков.

Добавление очков

Чтобы набирать очки, необходимо постоянно удерживать точку. И не давать противникам подбираться к ней слишком близко. Добавление очков команде происходит только в том случае, если на точке поблизости нет врагов.

Игра продолжается до 500 очков или до окончания времени раунда. Причем команда, набравшая первой 500 очков, должна полностью владеть точкой, чтобы раунд завершился.





Туманный Перегон



Описание

Битва разворачивается за контроль над железнодорожными путями, по которым гномы перевозят свои ресурсы и вооружения.

Условия победы

Команда должна первой набрать определенное количество очков.

Добавление очков

Чтобы набирать очки, необходимо захватить и удерживать гарнизон.

Для захвата гарнизона нужно встать на точку, расположенную в центре форта на площадке и удерживать ее пока идет захват.

Игра продолжается до 1000 очков или до окончания времени раунда. Причем команда, набравшая первой 1000 очков, должна полностью владеть точкой, чтобы раунд завершился.





Объекты карты

Бочка с динамитом



В некоторых местах на карте расположены склады с бочками. Их можно использовать для уничтожения противника. Необходимо подойти к бочке и нажать на «Е», чтобы подобрать ее с земли. Перенесите ее в нужное место и нажмите на «Е» чтобы положить ее на землю. Бочка с динамитом очень эффективное оружие защиты точки от врагов. Поставьте ее на пути захватчиков, и когда враги окажутся поблизости от нее, точным выстрелом подорвите бочку. Взрыв уничтожит все живое в небольшом радиусе.





Доски



Доски используют для постройки ворот, что помогает оборонить точку, так как противник сможет подойти только с одной стороны.

