

КОНКУРС ГАЙДОВ

БЕРСЕРК



Гайд по классу Берсерк от Dagon'a

Причина выбора данного класса

Впервые с проектом «Panzar» я познакомился в далёком 2010 году. Дело было на небезызвестной выставке компьютерных развлечений, где я попал в команду от одного игрового портала. Особого выбора у нас не было: кого дали, тем и играли. Собственно, с тех пор я продолжаю гнуть за заров, не изменяя своему классу. Впоследствии, узнав хорошенько остальных персонажей, я ещё больше убедился в том, что мне подходит именно этот класс. Кроме того, немалую роль играет харизма – с ней у орков все в порядке.

Характеристики класса

Итак, Берсерк является основной ударной силой команды и, как правило, находится в самом центре боя. Как вы уже догадались, «Panzar» - это командная игра, и Берсерк в первую очередь должен приносить пользу своей команде. Ваши прямые обязанности: расщепление замороженных врагов power-атакой, защита союзников от напавших на них вражеских берсерков, инквизиторов и тд, уничтожение вражеских построек, важнейшими из которых являются телепорты. Основной силой Берсерка является его power-атака, колоссальный урон и, вдобавок, отбрасывающий эффект. Но у берса есть очень существенный недостаток: у него самая малая скорость атаки по сравнению с остальными персонажами. По этому при выборе этого класса отдавайте себе отчёт в том, что без помощи команды этот орк представляет собой лёгкую мишень для врагов.

Виды оружия

Основным оружием является двуручная дубина. Навык владения ей должен быть отточен идеально - я бы даже сказал, на уровне рефлексов. Она станет основным способом получения классовых очков. Дубина имеет очень большой угол поражения, поэтому перед замесом старайтесь сделать несколько обычных ударов сплэшем сразу по нескольким врагам. Таким образом вы легко накопите необходимое количество классовых очков. Что касается power-атаки, вы должны пытаться использовать её, стоя позади врага - в таком случае смерть обеспечена почти всем (кроме толстых орков). Ещё один эффективный способ использования power-атаки это проведение её одновременно с вражеской power-атакой, нацеленной на вас. В этом случае вы гарантированно убьёте слабого врага (если это не другой берсерк) и останетесь целы, т.к. ни одна power-атака не способна заваншотить берсерка спереди. Но будьте осторожны, не пытайтесь пробить врага в блоке своей паверкой, если не уверены, что у него осталось очень мало ХП, т.к. абсолютно любой персонаж в игре может успеть заблокировать вашу паверку и провести свою, в таком случае вы не успеете поставить блок.

Теперь о керне. Это оружие дальнего боя. Не стоит использовать его как основное оружие, хотя бы потому, что он требует немалое количество стамины. Выпущенный керн при столкновении с любой поверхностью взрывается, нанося урон и раскидывая врагов, это одно из его полезнейших свойств. С помощью него можно столкнуть врага в болото, лаву и другие ловушки. Таким же образом опытные игроки могут отодвигать/подталкивать свою или вражескую ледяную ведьму, тем самым спасая товарищей от заморозки или, наоборот, заталкивая врагов под морозящую ведьму.

Умения

Прежде чем говорить о абилках, стоит упомянуть важнейшую способность всех классов — это блок. Как сказал один мой знакомый, «Panzar» - это война блоков! Правильный блок всегда будет залогом выживания в данной игре.

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

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

Расходует: 200 выносливости

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

Больше всего в игре придётся просто махать дубиной :)

Мастер дубины



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

Советую сразу научиться отличать, отлетел живой персонаж или его труп

Метательные ядра



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

Расходует: выносливость

Классовые очки не добавляет.

Советую не злоупотреблять этой способностью, так как берсерк без стамины — бесполезный берсерк. Имеет смысл швырнуть kern вслед раненному убегающему врагу или сбросить вражеского стрелка с его позиции. Как я уже писал, опытный игрок может спасти своих соратников, откинув их kernом от вражеской ледяной ведьмы. Но, на мой взгляд, выгодней всего kernом выводить вражеского инквизитора из состояния невидимости.

Подлый удар



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

Расходует: классовые очки 5/5/5

Добавляет: выносливость 300/400/500

Очень полезная способность, старайтесь как можно чаще использовать её в бою, ведь враг без стамины не сможет использовать power-атаку и не сможет убежать от вас. Эта способность может не раз спасти вам жизнь от морозящего мага! Не работает в блок и не работает на лежащего врага.

Боевой прыжок



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

Расходует: классовые очки 10/7

Эта способность очень пригодится, если необходимо запрыгнуть куда-либо, например, допрыгнуть до кнопки, чтобы открыть ворота союзникам. Также иногда спасает от заморозки ледяной ведьмы. Если полностью прокачать способность, то появляется 100% шанс критануть после прыжка, а если после него использовать пробивающий удар, то вашего врага уже ничего не спасёт. Но не стоит врываться в замес с прыжка, опытный берсерк не даст вам приземлиться и убьёт в полёте.

Смертельный удар



Силовой удар, добивающий лежащих на земле противников вне зависимости от количества их жизней. Стоящим на ногах врагам наносится урон, зависящий от оружия в руке.

Расходует: классовые очки 15/10

Очень полезная способность, можно убить сразу нескольких врагов – главное, чтобы они лежали рядом. Я бы рекомендовал использовать в том случае, если у вас не хватает стамины на добивание лежащей цели power-атакой, ну или если её успели вылечить. Так же можно добивать врагов, находящихся по действием неуязвимости.

Рывок



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

Расходует: классовые очки 25/15/15

Дополнительная скорость 100/200/300

Время действия 2/3/3 сек.

Несмотря на то, что способность делает вас невидимым, во время бега за вами остаётся небольшая зеленоватая вспышка, по которой опытный игрок может распознать приближающегося берсерка. Поэтому, если вы хотите проникнуть в тыл к врагу, желательно как можно ближе подобраться, оставаясь незамеченным, а уже затем использовать эту способность и, выйдя на позицию, использовать power-атаку или пробивающий удар в тылу вражеской группы. Также можно использовать для быстрого отступления.

Разрушительный удар



Удар, игнорирующий блок противников попавших в зону поражения.

Расходует: Классовые очки 30/30/30/30

Мощность умения 853/1051/1324/1669

Одна из самых полезных способностей у берсерка, можно применять как для добивания врагов, так и для того, чтобы заванишотить слабых персонажей: таких, как эльфки и гномы (а в случае, если вы «разожрались» то и орка можно заванишотить). Эта способность не раз поможет вам решить исход боя и выстоять в трудную ситуацию. Как я уже писал выше, в сочетании с «Прыжком» дающим 100% крит, способность становится грозным оружием.

Вихрь войны



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

Расходует: классовые очки за активацию 60/60/50

Мощность умения 510/858/1352

Время действия 10/10/10 сек.

Эффективная способность для быстрого уничтожения неопытных врагов. Можно использовать, когда не хватает выносливости для сильного удара. Я бы посоветовал использовать эту способность при большом скоплении врагов в одном месте. Несмотря на эффективность, эту способность легко сбить различными абилками (песок, пинок, ударная волна, удар щитом и тд.) - именно поэтому я написал, что выгодно использовать против неопытных врагов. В противном случае вы становитесь лёгкой добычей для того же берсерка - одна power-атака с добиванием в последствии отправит вас на респ.

Ярость берсерка



Уход в состояние боевого исступления — в течение некоторого времени каждое совершённое вами убийство увеличивает скорость вашей атаки, силу атаки, шанс крита и скорость бега.

Расходует: классовые очки 15/15

Время действия: 90/120 сек.

Количество бафов: 5/8

И так, мы добрались до основного скила берсерка. Абсолютно вся игра завязана на этом умении и правильном его применении. Правильное использование способности превращает орка в яростную машину для убийства. Старайтесь как можно быстрее набрать стаки за убийства и всегда следите за их поддержанием, так как в большинстве случаев баф слетает незаметно, и стаки начинают пропадать. Более подробное описание будет ниже.

Бешенство



Берсерк преисполняется злобой и ненавистью к врагам. Повышается скорость нанесения ударов, но постоянно расходуются мана.

Расходует: 20 мана за применение и 5 в сек.

Добавляет: скорость атаки 5%/7%/10%

Время действия 60/60/60

Эта способность преимущественно поможет вам победить в дуэли против другого берсерка: сначала вынудите врага провести power-атаку, заблокируйте и немедленно проводите свою поверку. Победа над врагом вам обеспечена. В сочетании с порошком силы даёт огромное преимущество в скорости атаки, почаще просите союзного паладина включать порошок.

Пассивные способности

Посвящение/Путь воина/Варвар



Способности, выучив которые, берсерк становится сильнее и крепче.

Уровень: 1/10/20

Здоровье: 221/441/882

Мастерство: 60/150/300

Старайтесь по возможности прокачивать эти способности, ведь здоровье и мастерство лишними не бывают.

Награда за убийство



Берсерк получает дополнительные классовые очки за убийство противника.

Добавляет: классовые очки 5

Эту способность желательно прокачать в тот момент, когда вы владеете основными способностями, такими как разрушительный удар, подлый удар, смертельный удар. Чтобы не возникло ситуации, когда скапливается очень много классовых очков, а девать их некуда.

Кузнечное дело



Увеличивает шанс создания предмета.

Добавляет: шанс создания 10%/20%/30%

Данную способность советую прокачивать примерно с 5-6 уровня, чтобы потом не проклинать весь мир из-за нескольких неудач подряд. Для берсерка очень важна одежда: чем лучше вы одеты, тем сильнее ваш персонаж. И дело даже не в здоровье, хотя и оно важно. Правильный берсерк всегда пытается любым способом увеличить себе мастерство – запомните, это ваш основной параметр, чем он больше, тем сильнее ваш урон.

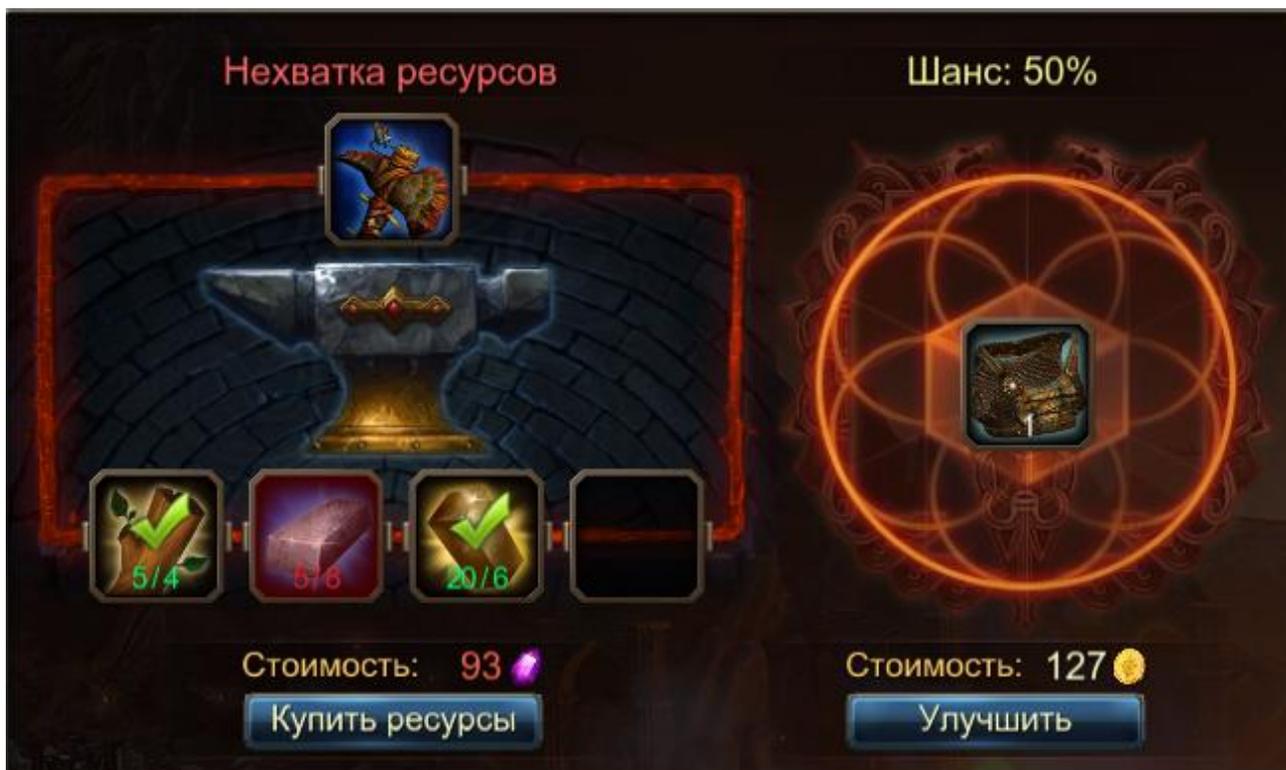
Развитие персонажа

Прежде всего, начав играть берсерком, вы должны заполучить три основные способности. На втором уровне я бы посоветовал взять подлый удар, он позволит вам сбивать заморозку ледяной ведьмы (это главная проблема, которая не будет давать покоя до конца игры) и к тому же у вас всегда будет хватать стамины для power-атаки. На третьем уровне вы обязаны взять Разрушительный удар. Как правило, на начальных уровнях всегда много классовых очков, и вот теперь вам есть куда их девать, вы можете ваншотить слабые классы, такие как эльфки, гномы и люди. Докачавшись до четвертого уровня, берите добивающий удар, вы сможете добивать разлетающихся берсерков и танков в независимости от количества их жизней. Необходимо как можно скорей выучить эти способности и не тратить таланты на пассивки. На следующих двух уровнях я бы посоветовал прокачать «Награду за убийство» и «Посвящение»: вы не будете нуждаться в классовых очках и станете немного крепче. А дальше самое интересное: примерно с седьмого уровня вам придётся создавать по рецептам броню. Настоятельно рекомендую прокачать «Кузнечное дело» полностью. Нет ничего хуже, чем зафэйлить драгоценные ресурсы, а несколько неудач подряд заставят вас подумать об удалении игры. Дальше у вас есть два пути: вы можете полностью прокачать «Разрушительный удар», либо пойти через «Боевой прыжок» и заполучить себе 100% крит на 5 секунд - в сочетании с Разрушительным ударом (даже первого уровня) получается смертельное комбо. Когда вы достигнете примерно пятнадцатого уровня, у вас уже должен быть полностью прокачан разрушительный удар и пассивная способность путь воина. В дальнейшем на своё усмотрение вы можете прокачать бешенство, и также я бы посоветовал вкачать на один Вихрь войны. Помните, вашей основной целью является достичь способности Ярость берсерка! Поэтому примерно до восемнадцатого уровня улучшайте известные способности, но дальше можно схитрить и не тратить таланты при получении уровня. В итоге на двадцатом уровне вы будете иметь не один талант, а два или три. В таком случае я бы посоветовал прокачать сразу Ярость (возможно даже полностью) и пассивную способность Варвар. В дальнейшем стоит улучшать уже известные вам умения.

Теперь пару слов про экипировку.



Как я уже сказал, основным вашим параметром является мастерство, поэтому, чем лучше вы одеты, тем больше ваш урон. Первым делом советую создавать себе оружие, так как оно прямым образом влияет на дамаг, затем лучшую из доступных экипировок. Например, сначала создаём нагрудник, дающий больше всего хп и мастерства, а затем уже шапочки, ботиночки и тд.



Ещё одним важным способом повысить мастерство является Кузница. Не скупитесь на улучшение своих предметов, особенно когда вы достигли высоких уровней. Чем более высокого уровня ваша броня, тем сильнее улучшаются её параметры, но в тоже время больше золота будет требоваться на улучшение. Усиливайте свою экипировку и помните: количество улучшений ограничивается только вашей удачей!

Основные приёмы и комбинации, используемые персонажем в бою

Дубина берсерка позволяет наносить урон сразу нескольким противникам, поэтому в начале боя постарайтесь набрать обычными ударами некоторое количество классовых очков. Как правило, на ранних этапах развития инквизиторы не берут песок, поэтому вы единственный, кто может сбивать каст заморозки у ледяной ведьмы. Помните: если на вас есть хотя бы один стак заморозки, вы не успеете сбить каст, но если вы издалека бежите спасать замороженную команду, то, ворвавшись в область действия, вы всегда сможете сбить каст и спасти соратников. Если же, напротив, морозит ваша магичка, а вражеский берс хочет сбить каст, то на подходе вы должны провести свою power-атаку - в этом случае ему придётся заблочиться и отступить. Также в ваши обязанности входит добивать врагов, отлетевших от power-атак, ударов щитом и прочих способностей, которые отбрасывают врагов. Как правило, отлетевшего танка или берсерка паладин успеваает полностью отхилить. Тут-то и приходит на помощь добывающий удар.

Для добывания раненых противников советую использовать Разрушительный удар. Не забывайте, эта способность даёт огромное преимущество, и, если у вас неплохая экипировка, дающая прирост к мастерству, то, возможно, вы сможете заваншотить даже полностью здорового орка. Что касается комбинации боевого прыжка с разрушительным ударом, используйте её только в тех случаях, когда видите кучное скопление врагов; на одиночную цель использовать эту комбинацию бессмысленно, пустая трата очков. Использование Вихря войны нередко может решить исход битвы, в большинстве случаев он наводит немалый кипеш в строю врага. Но применение этой абилки против опытных игроков совершенно бесполезно, и, как правило, приводит к вашей гибели, используйте её с умом. Тактика вашей игры кардинально изменится с появлением способности Ярость берсерка. Вашей задачей является набрать 3-4 стака, не умерев, только после этого вы почувствуете реальный прирост в скорости атаки. После этого старайтесь сильно не увлекаться во время нападения на врагов и держитесь рядом с паладином. Всегда следите за бафом, он слетает через некоторое время и стакы начинают уменьшаться. Для поддержания способности активируйте её снова и убейте кого-нибудь.

В завершение я бы хотел перечислить действия, которые берсерк должен выполнять в командной игре. Если вы увидели союзника, отлетевшего от power-атаки, удара щитом и прочих сбивающих способностей, вы должны незамедлительно подбежать к нему, встать между врагом и отброшенным и провести по приближающемуся врагу свою поверку или разрушительный удар (по ситуации), спасая тем самым союзника. Также вы должны спасать команду, которую морозит вражеская ведьма, используя подлый удар (если вблизи нету инквизитора с песком). Таким же образом обязаны сбивать вражеским паладинам каст воскрешения и круга неуязвимости (как правило, инквизиторы не всегда бывают рядом). Вы должны уничтожать вражеские постройки: телепорты, паровые молоты, тотемы и турели.

Удержания точек

У берсерка одна из важнейших ролей при захвате/удержании точки. Ворваться сбоку и навести кипеж - неплохая тактика. Ещё одной задачей берса является уничтожение вражеских построек на точке, основными из которых считаются телепорты и паровые молоты. Ни в коем случае не стоит пытаться захватить точку самостоятельно, захват точки желательно осуществлять вместе с ледяной ведьмой. Самый идеальный вариант - это попросить вашего сапёра закинуть флешку при штурме точки. Во время штурма постарайтесь как можно скорее убить врагов, для этого имеет смысл проспамить разрушительным ударом или включить вихрь войны. Так же по возможности пытайтесь пинком сбивать каст вражеских способностей, таких, как Воскрешение и Круг Бессмертия паладина. Для защиты точки подходят те же приёмы, что и для захвата, применяйте способности по ситуации. А если вы один остались на точке, то вставайте в блок и ждите подмоги.

Описание тактик против различных классов

Берсерк

При борьбе с берсерком будьте очень внимательны, ваша задача не пропустить power-атаку. Если несколько способов победить берса. Можно блочиться и параллельно наносить обычные атаки, изматывая врага и через 4-5 ударов отвесить ему Разрушительный удар, если хватает классовых очков. Если у вас активно Бешенство, то вы должны вынудить врага провести паверку и, блокируя её, провести свою, в этом случае берс не успеет заблочиться. Если же вы и ваш враг находитесь под действием абилки Ярость берсерка, то ваша задача быстро определить на глаз, у кого больше жертв, и действовать по ситуации.

Танк

Танк - один из самых проблемных врагов для вас, даже не пытайтесь пробить его блок power-атакой. Вступая с ним в контакт, будьте предельно осторожны, так как самую большую опасность представляет удар щитом: опрокинув вас, ему не составит проблемы убить или смертельно ранить вас. На танка под боевым ражем в одиночку вообще не стоит лезть. Если вам удалось ранить танка, то можно попытаться добить его Разрушительным ударом. Ещё один способ одержать победу - это подгадать момент и попытаться провести свою power-атаку в момент, когда танк начинает свою, в таком случае добить отлетевшего врага не составит труда.

Паладин

Как правило, паладины редко попадают вам 1 на 1, в основном в связке с каким-нибудь орком, в таком случае старайтесь сначала заковырять паладина, а потом уже, если остались силы, можно попытаться сразить его напарника, но, как правило, так лучше не рисковать.

Инквизитор

В схватке 1 на 1 очень опасный противник, не пытайтесь пробить его блок Power-атакой, в этом случае он сможет провести свою и вы не успеете заблочиться. Если инквизитор под действием Праведного Гнева, то ему лучше сразу отвесить разрушительный удар, а иначе он вас заковыряет. Так же вы должны отточить навык блокирования атаки инквизитора вылезшего из невидимости и навык распознавания инквизитора. А выдать его могут тотемы, следы на земле, кусты, ауры и хил паладина. В этом случае вы должны незамедлительно метнуть керн, чтобы сбить ему невидимость. Ещё одна неприятная способность инквизитора - это Чума, если он всё-таки попал на вас плевком, то старайтесь поскорей отбежать как можно дальше от своей команды, чтобы не заразить её. Но самым сильным оружием инквизитора является не Чума, а Священный Огонь. Сам по себе он не очень опасен для вас, так как с него можно легко отойти, но вот в сочетании со способностью «оковы» он становится смертельной ловушкой. В такой ситуации вы должны попытаться кернами вытолкнуть союзников из очага.

Ледяная ведьма

Это ваша самая большая головная боль. Несмотря на то, что эта эльфийка может стрелять айсболтами, основную опасность представляет заморозка. Старайтесь не использовать power-атаку на магичку, если не уверены, что убьёте её, в противном случае она поставит блок и после полностью вас заморозит. Если видите забегающую в бой магичку, готовьтесь использовать Подлый Удар, но помните: если вы получите стак заморозки, то не успеете завершить каст. В некоторых ситуациях выгоднее просто отбежать, но если вы уже получили 1-2 стака заморозки, то спасти вас может только Боевой прыжок в противоположном направлении. Ещё одна неприятная способность - это Наледь, ни в коем случае не пытайтесь бежать, вы сразу же поскользнётесь и упадёте. Что касается Крика сирены, то, если вы заморожены, вам мало что поможет, но если вы видите магичку, начавшую его кастовать, то подбегите к ней и сбейте каст подлым ударом. Старайтесь всегда следить за своими союзниками: если ведьма повесит на них проклятье, то лучше отойти от наиболее слабых союзников, таких как гномы и сестры огня. И, наконец, самое опасное оружие ледяной ведьмы это Мгновенная заморозка: вражеская эльфка будет стараться закинуть его в центр надвигающейся массы врагов, поэтому никогда не стойте в центре первого ряда команды, а старайтесь держаться сбоку.

Сестра огня

Как правило, не представляет особой опасности и убивается с нескольких ударов. Единственное, что сорка может противопоставить вам - это Ударная волна. Опытные эльфы неплохо ей владеют, поэтому старайтесь как можно скорее подбежать к ней вплотную, в таком случае очень легко вернуться от этой способности. От Огненных черепов также не сложно защититься, достаточно поставить блок перед ними. Проклятье не представляет большой опасности, если рядом находится паладин. Очень важно следить за её молниями, так как они могут выкосить всю неопытную команду, но если союзники умеют правильно ставить блок, то и молния окажется бесполезной. Единственное, чего стоит всерьёз опасаться, так это Небесного пламени: если находитесь вблизи сорки, кастующей эту абилку, постарайтесь сбить её Подлым Ударом, ну а если уже попали под применение, то поскорее выйдите из зоны действия.

Канонир

Очень хилые создания, для убийства старайтесь просто бить их дубиной и блочьте их power-атаку. Если вам попался агрессивный гном, то отходите назад и бейте простой атакой, в таком случае он не сможет до вас дотянуться, а вы спокойно будете попадать по нему. Старайтесь сразу уничтожать их турели - вы будете получать немало опыта. При наличии тесла-ловушек, старайтесь сначала уничтожить их. Что касается способности Ваншот, то, увидев гнома, шагающего при прицеливании, мгновенно вставайте в блок. Иногда имеет смысл специально спровоцировать его на выстрел, а потом, после того, как он отлетит, запинать лежачего. Большую угрозу представляет канонир, установивший Замену стволов, в таком случае он может убить вас, даже если вы стоите сзади. Необходимо быстро направиться в сторону турели, прыжком перепрыгнуть её (получив 100% шанс крита) и провести power-атаку, уничтожив её.

Сапёр

Эти гномы намного крепче, чем их собратья канониры, но убить их по-прежнему несложно. Если гномы начинают стрелять из аркебузы, то подгадайте момент после выстрела и нанесите Power-атаку - в этом случае гном не успеет заблочиться из-за перезарядки аркебузы. Так же все гномы любят бросать капканы под ноги, вместо того чтобы атаковать - просто отходите немного назад и бейте, вы будете попадать и по капканам и по гному. Большую опасность представляют его мины, которые отбрасывают всех при срабатывании, старайтесь уничтожить их до того, как они начнут срабатывать. Немалую головную боль создают его флешки: если видите, что гном хочет кинуть свою гранатку, отвернитесь в противоположном направлении и сообщите об этом своим союзникам. Но основной проблемой является его паровой молот - вы обязаны уничтожить его даже ценой своей жизни, если у вас не получилось с первого раза, обязательно старайтесь ещё и ещё. На этом всё, спасибо за внимание.

А ты написал гайд, чтобы помочь новичку?

