

Гайд по классу - "*Инквизитор*".

Итак, я хочу вам рассказать об игре за Инквизитора потому, что это мой любимый класс, и я выбрал его сразу, как только узнал о нём. Он сочетает в себе умения коварного убийцы и массового разрушителя. Он довольно быстр, незаметен, силен и может вполне потягаться с любым другим персонажем.

Основное.

Инквизитор - очень интересный класс, но и довольно сложный в освоении. Вам нужно научиться быстро наносить удары и мгновенно скрываться. Основные его цели – те, кто находится в тылу и помогает своей команде (канониры, сёстры огня, сапёры, паладины). Также необходимо держать под контролем точку, где вы вполне можете сойтись с противником лицом к лицу. И не забывайте про блок (Ctrl), ведь у инквизиторов он очень мощный и может выдержать достаточно сильные удары.

Оружие.

Двойные мечи - основное оружие ближнего боя. У этих клинков приличный урон и неплохая скорость атаки. Инквизитор может носить только их, получая более смертоносные с повышением уровня. На "мощные удары" (Power attack) тратится stamina.

За обычный удар (убийство) вы получите 2 классовых очка.

За "мощный удар" (убийство) - 7.

(Очки дают, если удары нанесены не в блок!)

Лук - это дополнительное оружие дальнего боя. Используется в основном, чтобы добить убегающего противника. Умелый инквизитор использует его исключительно для подобных целей.

Умения.



Невидимость - (сленг - *инвиз.*) основное умение, при использовании которого игрок становится невидимым и может подобраться в тыл врага без особых усилий. Будьте осторожны, ведь любой урон может выбить вас из невидимости и застать врасплох. Так же враг может увидеть пыль от шагов.

Доступен при создании персонажа(1 ур.), и на 3 уровне (2-3 ур.).

Ресурс: мана.



Удар в спину - пассивное умение, которое даёт дополнительный урон со спины. Следовательно, если вы наносите мощный удар в спину, то враг будет сильно ранен или, возможно, убит.

Доступен на 1 уровне(1 ур.), и на 3 уровне (2-3 ур.).



Пыль в глаза (сленг - *песок*.) - очень полезное умение, которое необходимо для контроля, особенно для ледяных ведьм и сестёр огня. Пыль помогает сбить "каст" умений, т.е. остановить "Заморозку" или "Огненный поток". Так же очень полезно сбить "Круг бессмертия" и "Воскрешение" паладинов. *Доступен на 1 уровне.*

Ресурс: 5 классовых очков.



Владение луком - скилл, который обучает инквизитора использовать лук. Помните, скилл не делает вас лучником, это лишь вспомогательное умение. Так же им необходимо отстреливать мины и капканы.

Доступен на 1 уровне.

Ресурс: Стамина.



Волчий инстинкт (сленг - *волк*.) - самое часто-используемое умение. Оно помогает вычислить слабого противника (появляется красная аура), и расправиться с ним без особого труда. Плюс, оно восстанавливает некоторое количество жизней и "стамины" (в зависимости от уровня).

Доступен на 3 уровне(1-2 ур.), и на 10 уровне (3-4 ур.).

Ресурс:

1-2 ур. - 15 классовых очков.

3-4 ур. - 10 классовых очков.



Праведный гнев (сленг - *гнев; мечи*.) - скил, который приводит вас в бешенство и помогает уничтожать всё на своём пути. У вас появляется невероятная скорость атаки, шанс крита увеличивается в разы (в зависимости от уровня). *Доступен на 10 уровне.*

Ресурс:

1 ур. - 45 классовых очков.

2 ур. - 40 классовых очков.

3 ур. - 35 классовых очков.



Оковы (сленг - *куканы; клетки; решётка; тюрьма*.) - мгновенно останавливает врагов на месте. Это - тактическое умение, и желательно его применять в ключевых моментах: последние секунды захвата точки, спасение ключевых объектов. Действует в радиусе "конуса" (примерно 90°).

Доступен на 10 уровне.

Ресурс:

1 ур. - 24 классовых очка.

2 ур. - 20 классовых очков.



Чума (сленг - *яд*;) - умение довольно специфическое и применимо только против больших скоплений врагов, если рядом нет паладина. Чума разносится между рядом стоящими персонажами и наносит постепенный урон. *Доступен на 10 уровне (1-2 ур.), и на 20 уровне (3 ур.).*

Ресурс:

1 ур. - 30 классовых очков.

2. ур - 25 классовых очков.

3. ур - 20 классовых очков.



Священный огонь (сленг - *костры; огонь*.) - в таком же радиусе как и "Оковы" инквизитор поджигает врагов, разводя под ними костры священного огня. Чем дольше враги находятся в костре, тем быстрее они сгорают, так что шанс спастись от этого крайне мал! Ещё "огнём" хорошо уничтожать полностью застроенную турель техника.

Доступен на 20 уровне.

Ресурс:

1-3 ур. - 30 классовых очков.



Награда за убийство - пассивное умение, которое добавляет дополнительные 5 классовых очков при убийстве соперника. Умение очень важно, т.к. оно помогает быстрее накапливать классовые очки для других умений. *Доступен на 3 уровне.*

"Прокачка" персонажа.

Здесь я могу вам предложить 2 способа "прокачки" инквизитора. Один из них - **Боевой**, т.е. всё скилы в основном должны быть направлены на уничтожение противника. Второй - **тактический** способ, с которым вы можете стать незаменимым помощником в бою и при захвате точек.

В **боевом** сначала рекомендую изучить удар в спину, затем боевые искусства (увеличивает здоровье и мастерство), после два раза волчий инстинкт. А на 6,7,8 уровне прокачать полностью кузнечное дело, что значительно повысит шанс удачного крафта оружия и брони. На 9 уровне рекомендую сэкономить очко, а на 10 сразу изучить 2 раза

праведный гнев. И, наконец, на 11 уровне - веру (увеличение здоровья и мастерства), на 12 - награду за убийство, и на 13 - прокачать праведный гнев, а дальше прокачивайте на своё усмотрение. Всё равно после этого вы будете всех врагов превращать в фарш :).



Выбрав **тактический** способ, сперва возьмите пыль в глаза, на 3 уровне так же боевые искусства, 2 раза волчий инстинкт, и полностью кузнечное дело. Сэкономьте очко и возьмите на 10 уровне 2 раза оковы, а дальше все пассивные умения.



В итоге на 30 уровне все скилы будут изучены, так что не стоит особенно волноваться, если выбрали что-то не слишком нужное на данном этапе.

Комбинации умений.

Самые- самые комбинативные умения это - "оковы" и "священный огонь".

Оковы кидайте при любом удобном случае (хорошо комбинируются с другими классами): если враги заморожены (*заморозка, мгновенная заморозка, проклятья*) или только подмораживаются, если под ними "небесный огонь", если их жжёт "огнённый поток", если они всё под "проклятьями", если их долбит "шаровая молния", если они "слепы" ("ослепляющая граната" сапёра помогает убить их гораздо быстрее). Ну а если этого нет, то всегда можно взять врагов в "клетки" и весело поджечь на точке (желательно подойти в невидимости сзади).

"Жечь" Священным огнём надо: если враги полностью заморожены, если они только что упали после "тарана" или "ударной волны" (рекомендую взять в "оковы"). Ну и, естественно, самое распространённое - это взять кучу врагов в оковы и сжарить в пепел (не забывайте подойти и добить выживших врагов). Старайтесь сразу после применения убивать паладинов, иначе они могут всех вылечить и всё обломать :(.

Просто убийственная комбинация - "праведный гнев" и "волчий инстинкт". Их применение делает из вас ходячую машину для убийства: с праведным гневом вы убиваете без особых трудностей, а волчий инстинкт при этом восстанавливает вам здоровье и выносливость для новых "мощных ударов". Руки, ноги, кишки в разные стороны - обеспечены!

Помните, фантазии нет предела, возможно множество иных комбинаций - смотрите по обстоятельствам.

Захват точек.

Инквизитор - очень полезный класс при захвате точек, т.к. он неплох в битвах лицом к лицу и обладает умением "Оковы", которые помогают остановить противников, приближающихся к точке, как при штурме, так и при защите.

При захвате (или защите) точки надо постоянно следить за ситуацией: держать наготове "песок", т.к. маги обязательно побегут морозить точку; помогайте товарищам убивать врагов; назначьте умения "оковы" и "пыль в глаза" на удобные вам кнопки (у меня Q и R), чтобы случайно не нажать другое умение на цифрах.

При штурме, если много противников на точке, очень эффективна комбинация "оковы" + "священный огонь" (не забудьте убить паладина и кинуть песок на касты эльфиек). Если идёт захват точки, держите блок, т.к. неизвестно, что могут применить враги. И помните: нужно всегда действовать быстро и точно, это главная характеристика инквизитора.

Тактика против других классов.

Канонир - для нас он не представляет большой опасности. Если мы видим его в турели, то необходимо подойти сзади, пройти в блоке по капканам (если они есть) и нанести мощный удар. Обычная, не усовершенствованная турель разрушится с вероятностью 99%. С усовершенствованной будет немного сложнее, но всё равно исход очевиден. А вот если на турели стоят "стволы", она окружена "теслами", то тут уже не грех потратить "священный огонь". Ну а в битве лицом к лицу преимущество явно на вашей стороне, только не надо делать часто "мощные удары", т.к. скорость атаки Канонира гораздо выше, и не стоит его недооценивать.

Сапёр - их можно убить во время строительства, стрельбы из аркебузы. Только если его пушка искрится, то не открывайтесь перед ним без блока, иначе исход может быть смертельным. Уничтожайте все постройки: телепорты, тотемы, щиты, паровые молоты. Вам за это дают неплохой опыт, а его изрядно бесит. Так же можете увидеть Сапера в бою, т.к. ему иногда нечем заняться.

Берсерк - этот персонаж довольно толстоват, но всё же очень медленный, что делает его уязвимым. В прямом бою нужно бить "мощным ударом" сразу после того, как произвёл его Берсерк. Или же ударить из невидимости по спине, во время его удара или использования умения. Если он делает "пробивающий удар" (большой замах), то стоит бежать, и тогда есть шанс выжить. А если эту ходячую мышцу хият, тоже давайте деру, т.к. шансов на выигрыш просто не будет. Заметив "вихрь войны", киньте ему "пыль в глаза".

Танк - тут уже будет совсем тяжело. Это уже не ходячая мышца, а ходячий камень. Его можно попробовать убить, если он держит "магический щит", и вероятность этого возрастёт при использовании "праведного гнева". Танк часто кидает "удар щитом", так что ставьте блок при любом его действии. В "ПвП" его можно убить только под "праведным гневом", и только если он откроется "мощным ударом". Если видите его таран, то обязательно сбейте его "песком".

Паладин - одна из самых важных для нас целей, ведь если удалить надоедливого хилера с поля боя, то вы окажете большую помощь всей своей команде. Убивать паладинов хорошо пока они используют порошки или воскрешают, а если нет возможности напасть, то киньте песок в этот момент. Так же хорошо сбить "Круг бессмертия". Иногда даже полезно просто отвлечь паладина (побиться), лишив вражескую команду хила, дав возможность союзникам спокойно разобраться с остальными.

Инквизитор - найти невидимого можно по следам (небольшая пыль от шагов) или же заметить около тотема (моргает желтый огонёк), или по ауре от порошка паладина (зеленый круг), или по взаимодействию с природой (шевеление кустов). Если вы его так

заметили то можете выбить его выстрелом из лука, он будет ошарашен. Затем, если вы с ним встретились, то можете хорошо и честно побиться. Так же, если вы заметили только что вошедшего в невидимость инквиза, не упустите возможности его выбить или даже убить. Помните: он не приоритетная цель, но если есть возможность, используйте ее - выбив Инквиза из инвиза, вы можете спасти своей эльфийке или паладину жизнь.

Сестра огня - этот персонаж для нас один из самых любимых, т.к. уничтожить его не составляет особого труда. У огненной эльфийки очень маленький процент блока, так что мы можем спокойно расковырять её через защиту. Если она кидается "шаровой молнией", обязательно ставьте блок, пока она не закончит атаковать. Это сокращает урон в разы. Также обязательно сбивайте песком "огненный поток", или можете попробовать убить её в этот момент.

Ледяная ведьма - а этой эльфийке нужно уделять особое внимание. Следите за «фригидной» дамой в оба глаза и, как только увидите, что она морозит, сразу кидайте "пыль в глаза", а затем пытайтесь убить. Также можно успеть убить ее, пока она бежит и только начинает морозить, особенно если подойти со спины и сразу нанести "мощный удар". Если она кинула мгновенную заморозку на вашу команду, а вас не задело, необходимо сбить ещё "крик" или "заморозку", и уничтожить вражину. При захвате точки уделяйте ей большое внимание (захватывайте в "оковы"), ведь она захочет забежать в точку и быстро морозить, тем самым законтрив всю команду.