



Словарь терминов:

- мили - от англ. melee - рукопашная. Мили-классы - это танк, берсерк, сапер и инквизитор. Мили-оружие - оружие ближнего боя.
- сквад - от англ. squad - отряд.
- каст - процесс применения заклинания/способности; перекаст - процесс обновления действия заклинания/способности.
- замес - массивное столкновение участников боя.
- крафт - сбор ресурсов и создание экипировки.
- развитие билда - последовательность изучения классовых способностей.

Вступление

Причина выбора данного класса.

Паладин - это самый свободный класс поддержки, он волен по своему усмотрению выбирать цели поддержки союзников для повышения эффективности действий команды.

Из-за своего выгодного местонахождения на поле боя паладин способен координировать действия сквада в командной игре.

Игровой процесс за класс паладина насыщен драйвом и участием в самых «горячих точках» сражений в мире Кованных Хаосом Panzar.

Описание класса

Характеристика класса



Паладин - достаточно крепкий класс за счет своего здоровья, способности к регенерации и самоисцелению. Здоровье, наличие маны и выносливости являются

базовыми характеристиками класса. Мастерство повышает эффективность применения классовой способности к лечению союзников.

Увеличение параметров здоровья и мастерства за счет экипировки позволяет этому классу эффективно участвовать в битвах и занимать высокие места в таблице опыта.

Необходимость активного применения бега (shift), требует от игрока особого внимания к выносливости персонажа (напитки на восполнение выносливости возвращают паладина «в строй»).

Виды оружия

Оружием ближнего боя, является скипетр – это тяжелое одноручное оружие. Как и все атаки оружием ближнего боя в «Panzar», удар скипетром может быть быстрым (ЛКМ) и силовым (ПКМ).

Движение персонажа во время силового удара и подкручивание камеры, способствует прицеливанию во время удара (можно научиться попадать в спину гномам, инквизиторам, а также пробегающей мимо ведьме).

Дистанционная атака – этот талант можно получить в алтаре. В игре опытным паладинами могут попадаться ситуации, когда можно эффективно применить лук и нейтрализовать им врага.

Основным оружием паладина в бою является его способность к лечению и усилению союзников. Это вызывает агрессию противника, и паладин становится приоритетной целью - это можно использовать, и, блокируясь и маневрируя, вести за собой несколько целей в зону контроля.

Умения



- Владение скипетром

Скипетр - это оружие ближнего боя. При удачном попадании по противнику силовым ударом скипетром (не в блок) паладин получает 5 классовых очков. Использование скипетра для паладина является ситуативным действием, каждый неуместный удар может стоить жизни паладину или членам его сквада, поэтому должен быть выверен и оправдан.

Силовой атакой можно ловить изможденных врагов (без стамины), или когда мили-враг проводит силовую атаку в блок мили-союзника, можно его контратаковать силовым ударом (ПКМ). Вернее всего для паладина стараться атаковать врага в спину.



- Владение луком

Лук - это оружие дистанционного боя. При удачном попадании по противнику из лука (не в блок) паладин получает 2 классовых очка. Лук паладин использует в бою реже, чем скипетр.

Прицельная стрельба из лука требует много внимания, ведёт к потере контроля за текущей обстановкой, так что легко можно не заметить за спиной инквизитора или прорвавшегося в тыл берсеркера.



- Лечение

Лечение является основным действием паладина на протяжении любого боя и единственным способом получения классовых очков. Лечение потребляет ману - 4 единицы за один взмах исцеляющим скипетром. После активации Лечение паладину открываются ауры ближайших союзников (цветные контуры у всех рядом стоящих соратников).

Цвет ауры указывает на состояние здоровья союзников: от светлого (полностью здоров), до красного (критические ранения). Лечение выполняется при активации кнопки с иконкой умения, наведением прицела на ауру отличную от светлой, нажатием ЛКМ (левая кнопка мыши). Для длительного лечения раненого союзника не обязательно кликать мышкой, нужно нажать и удерживать ЛКМ. В случае удачного лечения паладину будет начислено 2 классовых очка за каждое восполнение здоровья союзнику. Подсвеченные контуры сопартийцев - это еще один вид контроля ситуации у паладина (система: свой-чужой).

Следует отметить, что круг прицела паладина в режиме лечения имеет значительный диаметр, все раненые (подсвеченные ауры) союзники, попавшие в прицел, получают лечение и каждый из них принесет по 2 классовых очка.



- Исцеление

Исцеление - это пассивное умение, получать которое

следует в алтаре на 2-ом уровне. Находясь в режиме лечения, паладин может нажатием ПКМ быстро вылечить сильные ранения (красный цвет ауры). Исцеление требует 20 единиц маны.

Будьте внимательны: если мана закончилась и вы нажимаете ПКМ, персонаж выходит из под контроля и совершает силовой удар скипетром.



- Лечебный порошок

Лечебный порошок поджигается в кадиле паладина, создавая вокруг паладина целительную ауру. Длительность эффекта 30 секунд. Персонажи, находящиеся под воздействием порошка, отмечаются зеленой рунической подсветкой под ногами, получают постоянное восполнение утраченного здоровья - регенерацию.

Находясь под воздействием порошка, паладин может исцелять себя - применяя эффект лечения на раненых союзников (паладину возвращается часть вылеченного здоровья). Для быстрого самоизлечения под воздействием порошка необходимо использовать Исцеление на сильно раненых союзников.

Стоит отметить: действие порошка сохраняется, пока он тлеет в кадиле, а это значит, что даже после смерти паладина исцеляющая аура будет действовать (в кадиле) на рядом стоящих союзников.



- Порошок силы

Порошок силы поджигается (7) в кадиле паладина и создает вокруг паладина ауру. Для активации Порошка силы необходимо иметь 15 классовых очков. Члены команды, находящиеся под воздействием ауры Порошка силы, получают усиление в виде увеличения скорости ударов и скорости каста заклинаний. Длительность эффекта 30 секунд.

Дальность действия - рядом стоящие сопартийцы. Персонажи, находящиеся под воздействием Порошка силы, отмечаются зеленой рунической подсветкой под ногами. Паладин, находящийся на передовой, должен всегда поджигать порошок силы для усиления атакующей группы союзников.



- Порошок маны

Порошок маны поджигается в кадиле паладина, создает вокруг паладина ауру, восполняющую запас маны, в том

числе и ману паладина. Длительность эффекта 30 секунд.

Целесообразно применять этот порошок тогда, когда паладин остается без маны, когда паладин стоит за спиной танка, поддерживающего магический щит или для сестер огня и ледяных ведьм (актуально в случае обороны точки). Для активации Порошка маны необходимо иметь 15 классовых очков. Порошок маны - это также и защита от эффекта Магической тишины (в случае потери маны, действие порошка - поддерживает эффективность паладина в активном бое).



- Очищение

Это продолжительное по времени каста заклинание (диспелл) нейтрализует эффекты массивного магического нападения на команду, а также дебафов контроля. Кастуется по конусу от кадила, эффект распространяется и на паладина. Используется для разморозки союзников и нейтрализации чумы.



- Массовое лечение

Массовое лечение - альтернативное исцеление членов команды, оно не требует маны, но использует 4 классовых очка за каждый взмах исцеляющим скипетром. Массовое лечение действует на всех находящихся поблизости с паладином союзников.

Это умение стоит применять в любом из случаев: если паладин остался без маны, накопил много классовых очков, рядом находится много легко раненых членов команды и им требуется срочное лечение.



- Воскрешение

Эффект воскрешения вызывается проведением длительного ритуала (длительность каста около 5 секунд), в результате: от паладина испускается импульс, воскрешающий павших членов команды (отмечены светлыми черепами). В силу того, что каст этого заклинания очень продолжительный, он может быть легко сбит противником (инквизитором, берсеркером), кроме того, союзник может респавнуться (англ. respawn) по таймингу. Дороговизна умения и риск неудачного применения заставляют использовать Воскрешение крайне редко и обдуманно.

Примерами удачного стечения обстоятельств для применения Воскрешения могут быть такие ситуация: при захвате/удержании точки неожиданно и почти сразу умирает несколько членов команды, (как правило это визард, сапер, инквизитор) паладин стоит за спиной орка (лучше всего, если это танк), удерживающего наступление противника. Также актуально в обороне в режиме Царь горы и в случае, если от взрыва TNT умерло много союзников и нет врагов поблизости.



- Круг бессмертия

Круг бессмертия активируется мгновенно - вокруг паладина в небольшом радиусе возникает защитное поле, предотвращающее получение урона всеми союзниками, в том числе и паладином. Однако, как и любое другое заклинание, Круг бессмертия можно прервать (песок от инквизитора, ударная волна от волшебницы, таран или удар щитом от танка, пинок берсеркера). Для активации Круга бессмертия необходимо иметь 50 классовых очков.

Круг бессмертия действует 15 секунд и в течение этого времени паладин становится целью №1. Для более эффективного применения этого умения паладин должен находиться либо за баррикадой, либо за спинами орков, ограждающих его от прерывания каста. Также круг бессмертия следует применять, когда группу обстреливают с дистанции, или если вдруг в зону к паладину и его команде прилетело Небесное пламя.

Развитие персонажа



Этапы развития билда:

[Уровень персонажа - Изучаемая способность]

2 - **Исцеление**, это позволит более эффективно лечить ранения "толстых" орков и получать больше опыта.

3 - **Лечебный порошок 1**, благодаря этому умению паладин приобретает способности к регенерации здоровья и самоисцелению за счет лечения ранений союзников, а следовательно может получать больше опыта.

4 - **Порошок маны 1**, это позволит еще дольше оставаться полезным в бою и активно применять Исцеление.

5-7 - **Кузнечное дело**. Развитие класса невозможно без успешного улучшения экипировки.

8 - Пассивная способность **Целительство**, даст больше здоровья и мастерства.

9 - **Лечебный порошок 2**, теперь он стоит 10 классовых очков, а следовательно, применяется чаще.

10 - **Порошок силы 1**, увеличение скорости атак и каста заклинаний позволит быстрее набирать классовые очки при помощи Лечения и получать больше опыта за счет усиления (бафа) союзников. Действие ауры от порошка лучше распространять на орков в ближнем бою и морозящих ледяных ведьм.

11 - **Лечебный порошок 3**, снижается стоимость до 5 классовых очков, теперь мы можем поддерживать постоянное действие эффекта порошка во время боя.

12 - Пассивная способность **Знахарство**. С 10-го ур. все классы становятся сильнее и нам просто необходимо больше здоровья и мастерства.

13 - 16 - пришло время познать мастерство класса, изучаем **Лечение** со 2-го до 5 уровня.

17-18 - **Воскрешение** до 2.

19 - **Очищение** (нет, мы про него не забыли), готовимся к "лечению" мгновенной заморозки.

20 - **Порошок силы 2** усиливает эффект действия.

21 - последний уровень **Лечения 6**.

22 - последний уровень **Воскрешение 3**.

23 - Пассивная способность **Благословение**. После 20-го все классы становятся сильнее и нам просто необходимо больше здоровья и мастерства.

24 - Порошок маны 4 повышает регенерацию маны на 2.

25 - **Круг бессмертия**.

На этом наше профильное обучение заканчивается, оставшиеся 5 талантов вы можете сохранить в ожидании новых способностей после 30-го уровня. Крафт экипировки является существенным этапом развития класса. Повышение выживаемости класса на более высоких уровня достигается улучшением экипировки рунами воды.

Тактика ведения боя

Основные приемы и комбинации, используемые персонажем в бою.

Что бы эффективно играть паладином, в первую очередь, нужно научиться ставить блок и сочетать его с применением лечения/исцеления.

Держись рядом с группой союзников, наблюдай за перемещением сил противника. Постоянно двигайся, не задерживайся на месте более 5 секунд (малоподвижные цели - счастье для вражеских инквизиторов). Выбирай наиболее безопасное (зачищенное) место на поле боя. Если видишь союзника занятого дуэлью с врагом, подходи ближе, пусть враг тебя заметит, будь готов блокироваться.

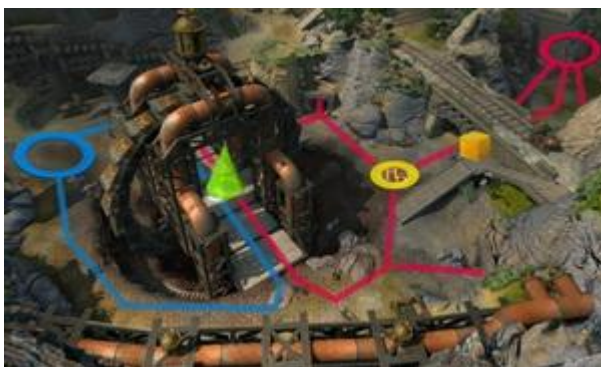
У всякого мили-оружия есть своя дистанция, поэтому следует выбирать такую позицию, чтобы обеспечивать мили-классы бафами и в тоже время находится вне досягаемости оружия врага. Вполне естественно, что лечащий паладин на передовой вызывает агрессию врагов, поэтому стараемся блокироваться, разрывая дистанцию, спринтовать в более безопасную зону, подставлять врагов спиной к союзникам.

Во время сражения всегда поддерживай действие порошка лечения и порошка силы, при этом не отходи далеко от своих. Следи за тем, что бы под ногами союзников была руническая подсветка от эффекта ауры порошков. Сочетай Исцеление для лечения критических ранений и Лечение для набора классовых очков. Порошок маны нужен танкам, поддерживающим магический щит, ледяной ведьме и сестрам огня, находящимся поблизости. По

возможности используй Очищение на проклятых и зараженных чумой.

Игра за паладина связана с постоянным риском - во время каста порошков, очищения, воскрешения, паладин является беззащитным и может быть легко убит инквизитором, поэтому на перекаст лучше вставать "спиной к бою". Порой воскрешение одного союзника может принести победу.

Удержание точек



При подходе к точке паладин должен держаться позади атакующей группы союзников на некотором удалении (не акцентируя на себе внимание), подлечивать их и набирать классовые очки.

При заходе на точку следует выбрать такое местоположение, чтобы не попадать под обстрел, приблизиться к атакующей группе и бафать (порошок силы особенно хорошо срабатывает при заходе в замес).

При захвате точки следует максимально сблизиться с основной группой - встать на точку за спины орков (за магический щит танка) и активировать порошки. За щитом можно использовать Круг бессмертия, это деморализует противника на подступах к точке, т.к. ваша команда становится неуязвимой.

При удержании точки лучше всего двигаться по ее орбите, выбирая безопасный маршрут. Это предполагает наличие контроля над прилегающей к точке территорией (присутствие укреплений, турелей, капканов, мин и тп). Чаше изменяй траекторию своего движения, слишком предсказуемые маневры могут сыграть вражеским инквизиторам на руку - удар в спину может прийти на опережение, по ходу (на встречу) вашего движения... От удерживаемой точки лучше никуда не уходить. По идее команда в защите точки должна работать подобно импульсу - отбрасывать подступающих противников, не давать им собраться для захода на

точку и возвращаться к точке для лечения. Паладин в этой системе должен быть между точкой и ударной группой для ее усиления.

Описание тактик против различных классов

Канонир.

Канонир в бою против паладина встречается чаще всего на дистанции. Так что самый эффективный способ борьбы - это порошок лечения и блок. В ближнем бою, если зачем-то по глупости паладин вступил в дуэль с канониром, следует остерегаться силовых атаках гнома, они очень быстрые. Убить гнома скипетром можно, главное попадать силовым ударом в спину/бок.

Сапер.

Саперы - опасный противник. Во время сражений очень часто сапер "садится" на паладина - начинает "тюкать" за ним быстрыми ударами своего молота, даже если и не достаёт, то серьезно отвлекает от происходящего в бою. Лучшим способом в этой ситуации - это убить сапера или нейтрализовать как-то иначе. Не бегайте, двигайтесь в одном направлении, затем неожиданно сделайте шаг навстречу саперу и совершите силовой удар целясь в спину, далее блок от его силового удара, осмотрите союзников - возможно за это время им потребовалось лечение. Далее: повторить прием снова.

Берсерк.

Убивающий паладина класс воинов. Не сближайся с берсерком, держи такую дистанцию, чтобы уклониться от пробивающего удара. Силовые удары можно хорошо блочить (получать меньше урона), главное - стараться. Если уверен, что берсерк ранен, лови момент и бей ему в спину силовым ударом.

Танк.

Бить по танку силовыми ударами не стоит (можно получить удар щитом и отправиться на респ), лучше блочиться и попытаться отделаться от него. Танк любит таскать паладинов цепью, поэтому здесь поможет своевременный блок и спринт. Выносливость рано или поздно закончится, поэтому имей всегда бутылки для ее восстановления или тотем в кустах. Иные конкретные танки могут тягать цепью по 10 раз подряд (не давая выполнять классовую роль).

Паладин.

Паладины сталкиваются. И случается, просто игнорируют друг друга, т.к. сильно заняты поддержкой союзников. А ты возьми да тресни по нему силовым ударом, нечего ему тут шататься, пусть ищет другое место. Вступать в дуэль во время замеса - самая худшая идея из всех, что могут прийти тебе в голову.

Инквизитор.

Бьет сзади - учись ставить блок от силового удара и тут же спринтовать поближе к своим (еще лучше сообщить команде о замеченном инквизиторе). Во время активации порошков, каста очищения и воскрешения, паладин уязвим, этим и пользуются инквизиторы. И коль уж сильно хочется, можете по случаю почесать спину инквизитора своим скипетром.

Сестра огня.

В ближний бой лучше не подходить, собьет волной и добьет. На дальних дистанциях в борьбе с ней помогает порошок лечения и блок (мана у глупой рано или поздно закончится). Если сразу перемещаться с линии обстрела, Сестра огня не является основным источником угрозы в бою.

Ледяная ведьма.

Если видишь, как ледяная ведьма пробегает мимо, не упускай шанс заехать ей скипетром по ходу в спину. Во всех остальных случаях лучше держаться подальше от зоны заморозки. К ледяным ведьмам у паладина с самого начала должно складываться особое отношение. Паладин должен всегда видеть ведьму и стараться перехитрить ведьму. На начальных этапах игры ледяные ведьмы приносят массу неудобств с контролем союзников заморозкой, но в последующем, с появлением мгновенной заморозки, паладин становится единственным, кто может спасти попавших под контроль союзников, применяя Очищение.

Амосенко Алексей (wargan)

17.04.2012г.

Конкурсная работа для игры Panzar