

## Гайд по Саперу



Я думаю, каждый из вас, проиграв хотя бы пару игр, сталкивался с таким маленьким гномом с ~~большой балд~~ — большим молотом. В первый раз я был мало поражен этим классом, но через некоторое время он мне так понравился, что я за другие-то классы и не думал играть (уже ни много ни мало, 7-ой месяц играю на нем ;)). А вот чем именно примечателен этот наглый гном, я вам и расскажу.

В целом описание, которое нам дали разработчики, актуально и для нынешней сборки клиента, но раз надо :D.

Самое основное, что должен усвоить сапер — он класс поддержки. Основной урон он наносить не обязан, но если необходимо, то стать берсом ему не проблема ☺. При хорошей команде он может спокойно стоять на точке, стрелять с аркебузы и убивать любую вражину, которая побеспокоит его особу. ← Примерно такая жизнь у нас будет в будущем на высоких уровнях.

А если серьезно, то мы имеем примерно такого персонажа:

- 1. Очень неплохой урон в ближнем бою.*
- 2. Имеет очень хороший блок.*
- 3. Толстый по хп, да и куча полезных умений.*
- 4. Его отсутствие очень плохо сказывается на команде.*

Из орудий порабощения нам доступны — молот и аркебуза.

Молот — это то, что заставляет всех с нами считаться. Он имеет очень большой урон, неплохой радиус атаки, да и вообще анимация ударов (что простых, что ПА (пауер атака)) красивая.

Аркебуза — неплохое оружие для набора 10-30 ср за пару секунд. Больно бьет только при длительном прицеливании, но мы ведь не за снайпера играем, правда? Механика выстрела порой не дает понять, как именно стоит стрелять по той части инквизитора, торчащей из-за угла.

## Умения

В целом все умения сапера можно разделить на разные группы, но я предпочту следующий вариант:

### Няшки для союзников:

#### Тотем



Пожалуй, одна из самых любимых построек всех милишников. Восстанавливает стамину, загораживает проход, порой выдерживает по 2 пауер атаки одетого берса. Это однозначно твой БРО! =D Никогда про него не забывай.

#### Телепорт



Если ваша команда считает себя слишком медленно двигающейся и слишком ленивой для нажатия левого шифта, то вы срочно обязаны его обеспечить! Этот механизм позволяет перемещать тела ваших союзников из выбранной точки А в выбранную точку В.

#### Барьер



Эта стенка позволяет прятаться от заморозок, прикрываться от урона, да и вообще она очень красиво смотрится ☺.

### Няшки для врагов:

#### Ослепляющая граната



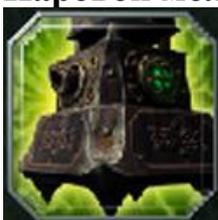
Обычное название — флешка. Рабочее время: 2 секунды абсолютно белого монитора, 1 секунда еще много непонятного, а потом уже всем на неё пофигу. Очень часто помогает в сражении, но работает порой не совсем корректно. Советую кидать на 2-ой секунде борьбы за точку (танк уже вряд ли будет держать щит + все будут смотреть примерно в одну сторону).

## Противопехотная мина



Пожалуй неплохое средство для контроля магов да и любых классов. Очень эффективна в защите, когда поставлена чуть-чуть в сторонке от основного замеса (чтобы случайно не взорвали до самой стычки). Снимается любой атакой с аркебузы, да холостым болтом; очень легко снимается берсерком. Заряжается примерно 3,5 секунды. Не работает, если противник был в блоке и смотрел в её сторону.

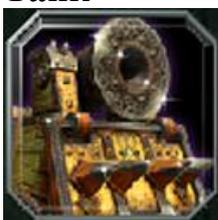
## Паровой молот



Порой называют «долби(о)столб». Очень эффективен против магов и палов, прерывает любые заклинания в радиусе его действия (10-15 метров). Уничтожается довольно быстро, но до момента уничтожения — не позволяет фактически подойти любому контролю и хилу к точке (что увеличивает шансы на её удержания в разы).

## **THIS IS MINER!!!!**

### Танк



Довольно больно бьет, но надо научиться. Стреляет навесиком. Имеет неплохое количество хп, но убивается очень быстро, т.к. все силы направлены на него. Позволяет зашатать все всех и вся на точке и вокруг за пару секунд. Совет: не стройте танк, если рядом есть вражеский гном, и не вылезайте из него без крайней необходимости.

Я ничего не написал по поводу Картечи, т.к. не использую это умение. Просто не вижу в этом необходимости. Считаю умение не юзабельным для игры сапером. Просто в связи с тем, что позволяет легко отдаться при кривом его использовании + легко контрится блоком.

## Развитие персонажа:

Тут все зависит только от вас: Хотите ли вы работать в команде, будете ли вы покупать кристаллы и кем вы себя считаете (орком в душе или его оруженосцем на поле боя). В основном советую качать по следующему принципу:

### *Саппорт-ДД*

- 2 — Телепорт
- 3 — Мастерство
- 4-5 — Тотем
- 6 — Аркебуза

- 7-9 — Кузнечное дело
- 10 — Мастерство
- 11 — Тотем
- 12 — Флешка
- 13 — Мина
- 14 — Барьер

Дальше уже ваш выбор, т.к. основные умения у вас уже есть, но если хотите качать паровой молот и вас часто кидает на Siege карты, то выучите хотя бы 2 раза (лучше 3) барьер, что бы молот жил как можно дольше.

Если вы все-таки снайпер, то можете попробовать:

### Снайпер

- 2 — Тотем
- 3 — Аркебуза
- 4-6 — Картечь
- 7 — Капкан/Барьер
- 8 — Телепорт
- 9-11 — Кузнечное дело (если не идет крафт, если идет то учим 2 раза умение на повышение хп и мастерства, но 1 раз кузнеца учим).
- 12 — Тотем
- 13-16 — Капканы/Барьер ( Барьер берем, если не брали на 7-ом уровне)
- 17+ Качайте как хотите — т.к. ваши основные умения для самообороны выучены, но если дело будет идти туго, то качайте себе умения на повышение хп и мастерства.

По поводу одежды могу дать 2 совета:

Если вы стараетесь одеть весь шмот на свой уровень, прежде чем идти дальше, то о быстром каче можно забыть. Но это будет скомпенсировано большим уроном и живучестью для своего уровня.

А если вы решили точить предмет в кузнице, то действуем следующим образом:

1. Берем шмотку, улучшение которой 2 золотых и начинаем точить.
2. Ждем максимальное кол-во неудач и точим то, что хотим — система работает в 90% случаев.

Сама же заточка получается примерно такая:

**1 Удача → 1 Неудача → 1 Удача → 3 Неудачи → 2 Удачи → 4-5 Неудач → 2 Удачи → 7-9 Неудач → 2-3 Удачи → Еще больше неудач.**

**Я не гарантирую, что у вас будет такая же система, но они будут очень похожи.**

**Проверял на 3-х разных аккаунтах за разные классы.**

## **Тактика боя с другими классами или «Как стать Рембо»**

Самое главное — всегда делайте банки на хп и Ману. Про банки вроде Vign, можно забыть, они для нас не актуальны.

**Канонир** — драка с ним делится на 2 вида: рукопашный бой и бой на дистанции.

Рукопашный бой — тут все просто, если мы успели занести молот над его спиной, пока он заканчивал свою ПА по другой цели, то бежим к другому фрагу, если же мы встретились в лоб, то зависит от шмота (если у него шмоток больше на свой уровень, а уровень у вас одинаковый, то придется попотеть). Мы можем разменяться 1-ой, а порой и двумя ПА,

после чего должны его добить (остается хп на 2-3 атаки вне блока, но и у нас не шибко много). Главное вам надо успеть провести эти заветные ПА.

Бой на дистанции — больше тип подходит для снайпера, но и мы можем подсобить нашим соркам, которые стараются его вынести. Берем аркебузу, целимся получше и начинаем стрелять по нему прицельными выстрелами. После чего можно всадить ему 1 пулю в мягкое место и идти дальше по своим делам.

В борьбе со всеми остальными, советую использовать флешку + мину. (Обеспечит максимальное преимущество).

**Сапер** — тут все зависит от ваших рук, кол-ва ср, положения на карте и удачи (если вы попадете по нему Критом, то уже будете иметь большое преимущество над ним). Чаще всего вы оба будете уходить друг от друга на мизерном кол-ве хп, а там уже как повезет.

**Берсерк** — смотрим на его шмот и уровень, если он выше нас, то стоит убегать, особенно если рядом нету нашего мага, который бы его заморозил. А если берс будет еще и под палами, то забейте и ищите другой фраг. Но если нам повезло и у него нету ср на пробивающий удар и он хуже нас по шмоткам, то кромсаем его как хотим, только не попадаемся под ПА.

**Танк** — очень много хп, не советую лезть с ним в бой, если вы один. Убивать будем долго, нудно и не весело. Если же вы вдвоем, то начинаем бить его в бок и в спину, пока он не упадет.

**Паладин** — может очень больно ударить, но чаще всего отбегает и продолжает лечить, лучше всего бить в спину.

**Инквизитор** — стараемся спалить по следам на земле и вообще страной анимации кустов и мест куда вас не пускает секунды две. Очень хорошо палятся под флешкой (появляется белый значок над персонажем, который находится под её эффектом).

**Сестра огня** — она не является нашей основной задачей, но если мешает жить, то можно и нужно надавать ей по репе. Если вы решили её убить, то постоянно меняйте тректорию движения, чтобы она не попала в вас огненным шаром. Очень эффективно использовать против неё флешку и стенки (поглощают урон от шаров).

**Ледяная ведьма** — главное не попасться в радиус заморозки. Всегда умирает при попадании ПА по спине. Очень боятся мин и флешек, т.к. первые не позволяют разгуляться на длительность самого каста, а отсутствие видимости раздражает всех.