

Sorcerer(Сестра огня)

От Джудал'а

Доброго времени суток. Причиной, побудившая меня взять именно этот класс, является "Damage"(наносимый урон). Проще говоря, меня восхищает умение сорки раздавать люлей, оставаясь на приличном расстоянии от супостата.

Геймплей сорки разнообразен и многослоен, как торт наполеон). Владея определенными умениями, её можно использовать как в роли Support'а, так и в роли Damage dealer'а(дд). Но не стоит забывать, что это игра командная, и одной ей не выжить. По своей натуре Сорка достаточно хрупка и не вынослива. В ее обязанности входит: контроль вражеских турелей и нанесение урона слабозащищенным противникам. Немаловажный факт: максимальная дальность стрельбы позволяет ей снести вражеские турели без вреда для своего здоровья(НР), да и кто не хочет позлить мелких гномов?)



Оружием ближнего и дальнего боя у сорки является посох, с его помощью мы творим заклинания и можем наносить физический урон, как обычной атакой, дающий по 1 СР(классовые очки) за удар, так и силовой, что значительно увеличивает урон и тратит выносливость, но взамен дает +5СР.

Перейдем к умениям данного класса (скилам)



Огненный шар

Почти все последующие умения будут идти при помощи набивания СР именно этим скилом. При попадании мы получаем +3СР, так же можно стрелять в пятки врагам, задевая при этом несколько целей. Напомню, что при стрельбе в персонажа находящегося в блоке, мы не получаем СР. Важно знать, что огненный шар, он же "Fireball", спокойно контрится умением магички (ледяная ведьма) "защита от огня". Данное умение служит для получения СР, но недооценивать его не стоит, так как персонажам с малым количеством НР "Fireball" будет сниться в страшных снах.



Магическая тишина

Очень полезное умение при нехватке маны (МР). При прицеливании имеет своеобразную линию/дугу. Принцип действия таков: при попадании в персонажа

вражеской команды забирает всю ману без остатка за 1-2 секунды и передает её вам. Мой вам совет, используйте данный скил по возможности на паладинах, ибо оставить вражеского хила без маны способствует победе. Также желательно использовать на магах, которые так и норовят превратить вас в мороженку. (Расходует CP-1)



Медитация

Без сомнения, полезный скил, но не все его используют. Работает он так: за каждый стак (баф) стоимостью в 2 CP мы получаем 25 маны (MP). Максимальное количество стakov - 20. Не забывайте о безопасности во время использования умения: насколько мы с вами знаем, нас таки прям "любят" инквизиторы).



Ударная волна

У каждой уважающей себя сорки должен быть в ходу этот скил. Он представляет из себя некую грави-волну, опрокидывающую все на своем пути. На это умение всегда должно быть CP. Однако, данный скил имеет множество изъянов. Начнем с того, что на короткой дистанции (около метра) он работает процентов 50 на 50, если не 20 на 80. Так же мы имеем следующий пункт: независимо от того, в какую сторону вы используете умение, закончить вы его можете в любую другую сторону, несмотря на анимацию (также, используя скил, можно кричать FUS RO DAN!! дабы показать, что вы драконорожденный=) Наиболее эффективно его использовать на большие группы, но можно и на одиночек, которые пытаются доказать, что они круче. Не верьте им. (Расходует CP-20).



Огненное проклятье

Умение это массовое, так что на одиночные цели его класть не советую... Эффект, так скажем, колоссальный, и вот почему. Если в куче врагов под проклятьем умрет хоть один, то велик шанс, что он запустит смертоносный алгоритм или же цепочку смертей, как вам удобнее. При смерти противника вокруг расходятся волны жара, диаметром около 3 метров. Удачно кинутое проклятье может изменить ход борьбы. Напомню, что дальность скила около 10 метров. Исходя из своего личного геймплея, вы можете набирать этим умением достаточно много очков опыта (XP) (Расходует CP-16).



Небесное пламя

Впервые увидев анимацию данного умения, вы впадете в паралич от красоты разбегающихся орков разной степени прожаренности, но вскоре это пройдет. Данный скил контрится тремя способами: первый из них - неуязвимость паладина. Второй, как мы уже помним, умение мага "защита от огня" - не очень приятный скил для нас, с маг. защитой можно спокойно зайти в центр пламени (печалька, да?) И третий - нечасто встречаемое умение «неуязвимость» у танка. В диаметре скил "Небесное пламя" имеет около 15 метров. По использованию, схож с умением "Магическая тишина" (Расходует СР-60).



Огненный поток

В простонародье "Луч смерти". Собственно и выглядит он, как луч, сметающий все на своем пути. В управлении этот скил весьма непрост. Во время использования вы беззащитны и представляете собой легкую цель для инквизитора и прочих недругов. Но должен признать, "Damage'a" он вливает столько, что сам Чак бы позавидовал. Использовать лучше всего на горизонтальной плоскости, чтобы задеть как можно больше вражин (или же убить, убить их всех!!!) Не забывайте, что умение ледяной ведьмы "защита от огня" все еще в силе, и ей будет до лампочки, что вы светите ей прямо в глаз. Конечно же, вы должны следить еще и за щитами танков, будет очень обидно потратить СР в никуда. Расходует СР-45. Заранее снять щит вам поможет скил "Магическая тишина".



Огненный град

Они же "череп", которые вылетают из посоха и накрывают широкую площадь смертоносным градом. В боях часто используемый скил, но мало кому удастся кидать их грамотно. Контрится зажатием клавиши блок (по ум.Ctrl). Имеет достаточно сильный импульс - как для врагов (приличный урон даже через блок), так и для вашей команды за исключением потери здоровья(HP). (Расходует СР-30).



Шаровая молния

Массовое умение, заставляющее врагов неизбежно вставать в блок, или же умереть за честь и отвагу. Электрический заряд, выпускаемый из посоха, может пролететь на максимальную длину и взорваться в воздухе, задев при этом игроков вражеской команды. Дальность скила - около 25 метров, радиус поражения 5м. Использовать желательно на группы врагов, предварительно накопив достаточно СР, чтобы применить сразу несколько молний.



Награда за убийство

Пассивное умение, дающее за убийство игрока +5 СР, что значительно облегчает набор очков. Распространяется на все скилы. К примеру, если убить молнией 5 человек, вам преподнесут 25 СР.



1 ур. - Магия огня. 10ур. - Темная магия. 20ур. - Благословление огня.

Пассивные умения, дающие следующие характеристики: 1 ур. Магия огня (здоровье +221 мастерство+60) 10 ур. Темная магия (здоровье +441 мастерство +150) 20 ур. (здоровье+882 мастерство+300) Мастерство персонажа влияет на большинство физических и магических способностей, увеличивая их эффективность в бою, что не может не радовать.

Развитие персонажа дело тонкое...

Для начала вы должны поставить себе цель набрать как можно больше фрагов(убийств), или же помогать команде до изнеможения. В обоих случаях, опыт будет идти по мере улучшения вашего личного, игрового геймплея. Напомню, что, по достижению 30 уровня, у вас будут открыты все умения. Что и на каком уровне качать, личное дело каждого игрока. Я могу дать лишь советы.

Как я уже говорил, с начального уровня персонажа можно качать по-разному. Начнем с того, что без умения "магическая тишина" вам будет невероятно трудно при достижении последующих уровней. Это умение я советую брать в первую очередь. Резвый старт вам обеспечит умение "Шаровая молния". Опрокинуть кучку врагов или избавиться от надоедливого одиночки, бегающего за вами по всей карте, поможет скил "Ударная волна". Умение "Награда за убийство" существенно увеличит получаемое вами СР. Не стоит забывать и о скиле "Огненный шар" - с уровнем, должен расти и урон. Кузнечное дело следует брать тогда, когда вы переходите на этап реализации брони за рецепты. Остальные умения не менее важны, но когда и в каком порядке их учить, решать только вам.

Основные приемы и комбинации, используемые персонажем в бою.

Хорошую атаку нам может дать комбинация умений "Ударная волна"+"Шаровая молния": после опрокидывания игроков у них попросту нет возможности поставить блок, чем мы, естественно, и пользуемся. Остается лишь зарядить в посох молнию, дабы сделать из них прожаренный до костей стейк. На данный момент молния - один из эффективнейших скилов сорки, с которым так же хорошо комбинировать умение "Огненное проклятье". Еще один скил, который мы часто наблюдаем - "Огненный поток". В основном используют на врагов количеством больше 5 человек. Весь потенциал умения может открыться вам, если, увидев кучу врагов под проклятием (даже если не вы его наложили), вы незамедлительно используете этот скил.

Удержания и захват точек.

При захвате точки сорка может быть как вдали, отстреливая паладинов и турели противоположной команды, так и в самом пылу боя. В схватке следует помогать союзникам умениями "ударная волна" или же "огненное проклятье". Неплохой шанс взойти на точку дает скил "Небесное пламя". Несмотря на то, что сорка наносит хороший урон, она обязана лишить противников огневой поддержки (турелей) и позаботиться о врагах с малым запасом здоровья.

При удержании точки хороши все способы, я расскажу лишь про самые эффективные. "Огненный поток", несмотря на то, что он огненный, способен охладить пыл врагов при нападении на точку. Умение "Небесное пламя" служит как для взятия точки, так и для её защиты.

Описание тактик против различных классов

Канонир. Как я уже говорил ранее, максимальная дальность стрельбы сорки помогает избавиться от турели канонира без потери здоровья (НР). В силу своего малого запаса НР, канонир для нас легкая мишень. Но не стоит забывать о том, что, находясь в турели под дополнительной броней, гном становится достаточно крепким. Быстро избавиться от такой турели вам поможет скил "Огненный поток".

Сапёр. Как и у канонира, запас здоровья не особенно велик. Так что убить его не составляет больших проблем, "Огненный шар" вполне справится с этой задачей. Следует следить за телепортами, так как в его обязанности входит быстрая доставка вражеской команды на поле боя.

Берсерк. Следует избегать силовой атаки берсерка, ибо она для вас может стать фатальной. Простой огненный шар ему не очень страшен. Встреча с ним вблизи чревата мгновенной смертью. Скил "Ударная волна" поможет вам избавиться от него на некоторое время, после чего появляется возможность сбежать, или ввязаться в бой, в котором у вас немало шансов принять достойную смерть.

Танк. Персонаж с еще более обширным запасом здоровья, нежели берсерк. Опасный противник, имеющий возможность контрить все наши умения с помощью магического щита. При встрече с ним желательно обладать неплохим запасом выносливости, чтобы не тратить на него свое драгоценное время.

Паладин. Одна из приоритетных целей сорки. При его отправлении в мир иной, мы имеем неплохие шансы на успешную атаку/защиту точки. В борьбе с этим классом следует использовать умения "Шаровая молния", "Огненный шар" или же на время нейтрализовать его магической тишиной оставив без маны.

Инквизитор. Смертоносный противник в большинстве случаев пытается вонзить мечи в спину. Не брезгует обширным запасом умений, чтобы добраться до противника любой ценой и насладиться угасающим огоньком в его глазах. Способность "невидимость" делает его появление внезапным и эффектным. А от умения "праведный гнев", когда скорость его атаки и шанс критического удара

возрастают в несколько раз, не спасет даже блок. Увеличить дистанцию между вами поможет умение "Ударная волна", после чего вы должны нанести серию карающих магических ударов.

Сестра огня. В мире хаоса нас могут попытаться убить даже они. Не позволит им это сделать умение "Огненный шар". В большинстве случаев победу в этом столкновении обеспечит прокачка данного скила или количество мастерства.

Ледяная ведьма. Как было сказано ранее, ведьма обладает умением "защита от огня", что делает её убийство крайне затруднительным. Но при наличии СР можно использовать скил "Шаровая молния" и не дать ей (открыть холодильник) проморозить вас. Но не желательно тратить классовые очки на одного противника. Лучший способ - оставить её без маны умением "магическая тишина" или же попросту сменить место дислокации.