

Гайд по классу Танк

В исполнении MiRevolution'a

Начну с отступления: я попытался использовать как можно меньше слэнга, но некоторые слова пришлось применить:

СР – Классовые Очки

ПА – Power Attack (Силовая Атака)

Фраг – убийство.

Я решил сделать гайд по Танку в связи с тем, что танк является неотъемлемой частью любой команды, которая хочет являться серьезным соперником. Без танка удержаться на точке практически невозможно. И, при всем этом, мне нравится быть полезным для команды.

Танк – орк, носящий щит и одноручный тесак, основной целью которого является защита союзников от дальнего урона и удержание точек интереса.

Основными характеристиками класса Танк, конечно же, являются его практически непробиваемый блок и большое количество Здоровья. Этот класс наносит средний урон противнику, но все же является серьезным соперником.

Оружие Танка:



Тесак — небольшой меч. Основное оружие танка. Наносит средний уровень урона, но вкупе со способностью Боевой Раж становится ощутимой угрозой для всех врагов.



Щит — не оружие, но все же является постоянно используемой вещью в бою. Щит танка (если стоять в блоке) пропускает около 5% процентов урона. Если не использовать щит, то танк становится бесполезным и умирает как муха.



Керн — оружие, наносящее урон на расстоянии. Необходимо использовать только лишь для добивания убегающего противника, сбрасывании противника с точки интереса или в пропасть, а так же для сбивания Невидимости у инквизиторов.

Способности Танка:



Магический щит — основная способность, самая полезная для союзной команды. Не пропускает весь дальний урон, исходящий от противника и его боевые заклинания. Постепенно съедает ману Танка: чем больший урон принимает на себя Щит, тем быстрее тратится мана. Позволяет прикрыть союзников от заморозки Ледяной Ведьмы.

Затраты:

Мана: 1 единица в секунду без получения урона.

Классовые очки: 0.



Боевой раж — способность Танка, увеличивающая количество урона, который он может нанести противнику. Важно почти постоянно поддерживать максимально возможное количество стачов Боевого ража, чтобы наносить урон, достойный настоящего орка. Имеет четыре уровня прокачки способности. Максимальное количество стачов — от 5 до 10 в зависимости от уровня способности.

Затраты:

Мана: 0.

Классовые очки: 1 классовое очко на каждый стак ража.



Владение керном — открывает доступ Танку к использованию оружия Керн.

Затраты:

Мана: 0.

Классовые очки: 0.

Выносливость: можно бросить около 7-8 кернов подряд и остаться без выносливости.



Мастер блокировки — пассивная способность Танка, позволяющая ему восстанавливать свою Выносливость за получение урона в блок. Имеет три уровня прокачки, с каждым уровнем восстановление выносливости выше.

Затрат нет.



Мастер щита — пассивная способность танка, увеличивающая угол блокировки щитом и скорость передвижения в блоке. Имеет два уровня прокачки, с каждым из которых увеличиваются и угол и скорость.

Затрат нет.



Удар щитом — способность Танка, при помощи которой Ваш орк может отбросить противника щитом. Стоит использовать в самые неожиданные моменты для

противника: для последующего избиения, для сбивания с ног вражеских Ледяных Ведьм и сбрасывания противника в лаву или пропасть. Имеет четыре уровня прокачки.

Затраты:

Мана: 0.

Классовые очки: 1 уровень способности – 20 очков

2 уровень – 17 СР

3 уровень – 14 СР

4 уровень – 10 СР.

Выносливость: 0.



Цепь – способность, позволяющая Танку притянуть противника издалека.

Особенно полезно для поимки убегающих врагов и отлова вражеского Паладина с целью последующего убийства. Имеет три уровня прокачки, с каждым из которых увеличивается радиус действия цепи.

Затраты:

Мана: 0.

Классовые очки: 1 уровень способности – 15 очков

2 уровень – 10 СР

3 уровень – 7 СР.

Выносливость: 0.



Таран – танк разбегается с выставленным вперед щитом и сбивает

соперников с ног. Стоит использовать в случае, если этого никто не ожидает, так как умение легко контрится обычным блоком и любыми умениями врага, которые сбивают процесс использования способности. Имеет три уровня прокачки, с каждым из которых увеличивается время исполнения Тарана.

Затраты:

Мана: 0.

Классовые очки: 1 уровень способности – 55 очков

2 уровень – 45 СР

3 уровень – 35 СР.

Выносливость: 0.



Неуязвимость — способность танка становиться невосприимчивым к любому урону. Бесплезнейшая способность, так как стоит очень дорого, а танк при этом легко убивается добиванием берсерка после падения. Советую использовать только в крайних случаях или если некуда девать Классовые очки. Имеет два уровня прокачки, с каждым из которых увеличивается время работы Неуязвимости.

Затраты:

Мана: 0.

Классовые очки: 1 уровень способности – 60 очков

2 уровень способности – 55 СР.

Прокачка Танка:

Самым тяжелым этапом прокачки танка являются первые 10 уровней. В этом периоде вам придется сносить как можно больше строений вражеских соперников, как можно дольше стоять на точке и убегать от берсерков с их Пробивающим ударом.

Советую сразу прокачать один уровень Боевого Ража для нанесения какого-никакого урона и сразу взять оба уровня способности Мастер Блокировки и Мастер Щита, чтобы в дальнейшем не заморачиваться уровнем выносливости в бою и слабым блоком. На 9 уровне желательно ничего не брать, чтобы на 10 уровне взять сразу два уровня способности Удар Щитом. С Тараном можно повременить, используя большинство талантов на прокачку способностей, ускоряющих прокачку персонажа, таких как Удар Щитом, Цепь и Боевой Раж. Первым делом стоит взять максимальный уровень способности Удар Щитом – с ней набор очков будет максимально возможным.

Способность Неуязвимость можно оттянуть до последних уровней в связи с тем, что этот скилл не особенно полезен.

Тактика боя.

Комбинации способностей:

Удар Щитом + Добивающий удар (Берсерк)

Удар Щитом + Заморозка (Ледяная ведьма)

Удар Щитом + Чума (Инквизитор)

Удар Щитом + Поджог (Инквизитор)

Таран + Добивающий удар (Берсерк)

Таран + Заморозка (Ледяная ведьма)

Таран + Чума (Инквизитор)

Таран + Поджог (Инквизитор)

Цепь + Удар Щитом

Неуязвимость + Порошок Силы (Паладин)

Боевой Раж + Порошок Силы (Паладин)

Это, конечно же, не все комбинации способностей, но это большая часть полезных «комбо».

Роль в удержании точек:

При удержании точки роль Танка велика: во-первых, он обязан прикрывать команду от дальнего урона и способностей противника, во-вторых, Танк может сбивать с ног бойцов противника, прерывая нападение, в-третьих, Магический щит Танка может спасти союзников от замораживания вражескими Ведьмами (по возможности стоит использовать на них способность Удар Щитом).

Тактика противостояния бойцам противника:

Танк:

При встрече с вражеским Танком не стоит забывать о том, что он может использовать Удар Щитом, и о том, что вы также можете сделать это. Бой должен происходить примерно так: один-два удара, блок, один-два удара, блок. Ни в коем случае нельзя пропускать вражеские Силовые Атаки, лучше их заблокировать и провести несколько обычных атак по врагу. Когда появится удобный случай ударить танка щитом, сразу делаем это и либо подходим к лежащему сопернику сзади и бьем его Силовой Атакой, либо даем добить соперника союзному Берсерку.

Берсерк:

В бою с Берсерком главное - помнить о возможности использования противником способности Пробивающий Удар. Увидев широкий замах, сразу бьем противника щитом и добиваем лежащего орка. Если враг не решился использовать Пробивающий Удар, то просто ждем его Силовой Атаки и либо проводим свою ПА сразу после вражьей, либо бьем его щитом и добиваем.

Инквизитор:

Инквизитор не является серьезным соперником Танку, но все же не стоит пропускать его ПА и бить обычными атаками. Велик шанс того, что Инквизитор попытается спрятаться и уйти в Невидимость, но мы сразу выбиваем из нее броском Керна. После этого притягиваем Цепью и пытаемся дать ему по лбу ПА.

Паладин:

Паладин вряд ли вступит в бой с Танком, но если нашелся такой индивидуум, то просто бьем его всеми возможными способами, пытаемся при этом не пропустить его ПА. В случае побега Паладина притягиваем его Цепью и бьем Силовой Атакой.

Сапер:

Саперы, хоть и кажутся такими маленькими и беспомощными, являются серьезным соперником в ближнем бою. Чтобы не рисковать, лучше всего использовать Удар Щитом и убить его лежащим в спину. Если Сапер решится использовать Картечь, то становимся в блок и либо зовем союзного Инквизитора на помощь, либо ждем, пока Саперу не надоест целиться, а потом продолжаем по старой схеме.

Канонир:

У Канониров очень высокая скорость атаки, поэтому не стоит бить его своей ПА, но, при всем этом, у него очень хилый блок. Этим и пользуемся – бьем его простыми атаками до его убийства, по возможности бьем щитом и убиваем быстрее. В случае использования Картечи делаем то же, что и с Сапером.

Ледяная Ведьма:

Скорее всего, Ведьма будет стараться вас заморозить, поэтому, если она успела поймать Вас в радиус Заморозки, сразу бьем ее щитом и добиваем ПА. Если не успела, то прикрываемся Магическим щитом и ждем, пока она отменит Заморозку. После этого она либо постарается убежать, либо начнет бить Вас. Если убегает – ловим Цепью и бьем ПА, если пошла в ближний бой, то просто убиваем ее всеми способами, потому что заморозка уже закончилась.

Сестра Огня:

Если вам захотелось убить Сестру Огня, то включаем Магический Щит и идем медленным и верным шагом на нее. Скорее всего, она попытается от вас сбежать и мы ловим ее Цепью и убиваем одной ПА и 2-3 обычными ударами. Наипростейший фраг, если Сестра Огня не решится использовать Ударную Волну.

Благодарю за внимание.