



Всем привет! Этот гайд будет посвящен

Канониру.

Канонир - это класс поддержки, без которого на мой взгляд не обойтись на поле боя. При наличии "прямых рук" канонир (он же, в прошлом, техник) может уничтожить большинство классов один на один, но все-таки лучше избегать таких контактов. Обычно канониром играют люди умеющие ждать (но есть исключения).

Давайте же перейдём к описанию данного класса.



Характеристика

- Большой и самый важный "+" канонира - скорость ближней атаки. На данный момент канонир имеет самую быструю ближнюю атаку среди всех классов.
- Канонир - единственный класс, который умеет строить турель и модифицировать её. Он часто решает исход битвы.
- У канонира, так же как и у сапера, имеется аркебуза. Она играет большую роль в бою. Плюс аркебузы являются дальность поражения и неплохая мощность выстрела. С помощью аркебузы можно убить убегающего от Вас врага, уничтожить вражеских магов, чужие турели, мины и капканы.
- Благодаря малому росту, канонир может прятаться в кустах и незаметно занять снайперскую позицию. В гуще сражений он часто не виден, на него просто не обращают внимания. Он проникает в тыл врага и обустраивается там.

Вооружение

Класс "Канонир" имеет 2 типа активного вооружения: **аркебузу** и **МОЛОТ**.

Молот



Молот выполняет две функции: возведение различных построек и долбёжка по вражине.

Аркебуза



Аркебуза является дистанционным оружием с длительной перезарядкой.

Помимо 2-х основных типов оружия, у этого класса есть капканы, мины, турель и тесла-ловушки.

А вот и долгожданные умения и их описание.



Владение молотом

Позволяет использовать молоток в качестве оружия — обычно с его помощью Канонир собирает свои хитроумные постройки.

Добавляет: по 1 классовому очку за удар, если удар проведен не в блок.

Силовая атака — "атака по хребту", отнимает много энергии, но наносит значительно больше повреждений по сравнению с обычной атакой.

Расходует: 200 выносливости.

Добавляет: 5 КП за удар, если удар проведен не в блок.



Владение аркебузой

Открывает возможность владения аркебузой — огнестрельным оружием гномов.

Расходует: выносливость.

Добавляет: по 2 классовых очка за попадание, если противник не в блоке.

Идеальное оружие для добивания отступающих врагов, которые показывают вам свои спины, а пушки у вас по какой-то причине не оказалось, или она уже не достает до цели.

Использовать его без длительного прицеливания (ПКМ) крайне не рекомендую. т.к. урон слишком мал, ведь урон при прицельной стрельбе увеличивается в 11 раз! При нанесении критического удара урон увеличивается примерно в 2 раза

Несколько советов по стрельбе:

- 1) Не торопитесь, прицельтесь хорошенько, расстояние не влияет на размер урона.
- 2) Патрон летит очень быстро, и увернуться от него фактически невозможно.
- 3) Стрелять лучше всего либо когда цель стоит, либо когда она в прыжке, стреляя в место приземления (предугадать траекторию очень легко), или же когда цель находится на пике прыжка (там она зависает на доли секунд, и этого хватает).
- 4) Не пытайтесь стрелять, если вы находитесь посреди поле боя. На 1 прицельный выстрел Вам требуется приблизительно 5 секунд (3 секунды на прицеливание + 1.5 - 2 секунды на перезарядку аркебузы), и всё это время вы будете совершенно беззащитны, даже лишитесь возможности поставить блок.
- 5) Старайтесь стрелять сопернику в бок, но лучше в спину.
- 6) Если соперник быстро бежит к вам, и вы понимаете, что вряд ли успеете выстрелить и убить его, лучше возьмите молот в руки.
- 7) Вражеских магов лучше всего убивать с расстояния, ведь дальность стрельбы из аркебузы выше дальности полета магических шаров.

Ниже приведен рисунок максимальной дальности стрельбы из Аркебузы (на примере Арены Повелителей Войны)



Капкан

Установка капкана, срабатывающего при попадании врага в зону действия.

1 уровень умения позволяет ставить 2 капкана

2 уровень умения позволяет ставить 3 капкана

3 уровень умения позволяет ставить 4 капкана

Расходует: ману

Совет: Используйте капканы, чтобы максимально обезопасить свою турель или подходы к ней от вражеских Инквизиторов. Если вы находитесь в нападении и ставить турель не целесообразно, т.к. точка захватывается достаточно быстро, то можете пойти сразу на точку и кидать капканы под ноги врагам.



Тесла - ловушка

Установка заготовки электрической ловушки. Собранный ловушка автоматически активируется и поражает электрическими разрядами всех врагов, попавших в поле её действия. Ловушка успевает ударить током ровно 2 раза за одну секунду.

Совет: Застраиваем свою турель тесла-ловушками только в тех случаях, когда вы полностью уверены, что обосновались на этой точке надолго, т.к. удовольствие не из дешевых.

Старайтесь ставить ловушки на достаточном расстоянии друг от друга и от турели, чтобы прорвавшийся противник не мог одной силовой атакой уничтожить сразу несколько объектов.

Расходует: 1 уровень: 30 классовых очков. Позволяет строить 1 теслу

2 уровень: 20 классовых очков. Позволяет строить 2 теслы

3 уровень: 15 классовых очков. Позволяет строить 3 теслы



Гравитационная Мина класса

"Космос"

Устанавливает мину, которая при срабатывании формирует вокруг себя зону нулевой гравитации, как в космосе. Все попавшие в неё враги некоторое время парят над землёй и не могут совершить никаких действий.

Совет: В идеале мину необходимо использовать лишь тогда, когда у вас уже построена максимально улучшенная пушка, рядом стоят 3 теслы, а перед вами узкий проход, минуя который подобраться к вашей пушке весьма затруднительно (весьма и весьма редкая ситуация). Конечно, враги, безвольно парящие перед пушкой - самая лёгкая мишень, и соблазн использовать эту мину крайне велик. Рекомендую так же использовать эти мины для защиты точек.

Расходует: 10 классовых очков за 1 мину. Позволяет ставить всего 3 мины.



Кузнечное дело

Этот навык повышает шанс создания любой вещи. Навык очень полезен на высоких уровнях, когда требуется много ресурсов. С помощью него вы экономите немало ресурсов и времени.

1 уровень + 10% к шансу создания предмета

2 уровень + 20% к шансу создания предмета

3 уровень + 30% к шансу создания предмета

Совет: старайтесь выучить этот навык до 20 уровня



Награда за убийство

Канонир получает дополнительно 5 классовых очков за убийство врага.



Строительный Голем "мини Гастарбайтер"

Техник ставит заготовку, которая после сборки превращается в Голема, помогающего вам в строительстве и выполняющего за вас всю грязную работу. После сборки Голема вам остается лишь поставить заготовку под постройку, и Голем сам начнёт собирать её.

Игрушка дорогая, а острой необходимости использовать его когда-либо у меня не возникало.

Расходует: 30 классовых очков

Кстати, многие называют его маленьким "гастарбайтером"



Пушкарь, конструктор, мастер

Навык "Пушкарь" доступен с 3 уровня. Добавляет 221 ХП и 60 мастерства Вашему персонажу.

Навык "Конструктор" доступен с 10 уровня. Добавляет 441 ХП и 150 мастерства Вашему персонажу.

Навык "Мастер" доступен с 20 уровня. Добавляет 882 ХП и 300 мастерства Вашему персонажу.

Я посчитал эти навыки важными, ведь с помощью них Вас будет тяжело убить, а вы сами будете наносить больше урона благодаря повышению мастерства.

Все три навыка являются пассивными.



Картечь

Канонир заряжает своё ружье картечью и стреляет по врагам. Выстрел картечью наносит урон по большой площади, но радиус поражения не велик. Так же отдача от выстрела отбрасывает канонира назад.

Перезарядка умения занимает 60 секунд.

Дальность поражения равна 10 метрам.

Совет: Старайтесь использовать этот выстрел как можно чаще и с умом. Он часто убивает с первого выстрела. Также, если точку захватили/захватывают враги, то незаметно обойдите врагов и выполните выстрел картечью врагам в спину. Это будет очень неожиданно и болезненно для врагов.

Расходует:

1 уровень : 25 классовых очков , мощность выстрела равна 1137 единицам
2 уровень : 20 классовых очков , мощность выстрела равна 1433 единицам
3 уровень : 15 классовых очков , мощность выстрела равна 2028 единицам



Маяк

"Маяк" очень важный навык. Благодаря ему вы можете телепортировать уже развернутую и проапгрейженную турель в любое доступное место. Телепортация занимает всего несколько секунд. Если в турели кто-то сидит, неважно, враг или союзник, он будет телепортирован вместе с турелью.

Расходует: 10 классовых очков

Совет: Старайтесь переместить проапгрейженную турель в тыл врага. Можно выполнять различные маневры. Приведу пример: Вы проапгрейдили турель до конца и даже заменили стволы. В турель садится ваш союзник. Вы забегаете в тыл врага и телепортируете туда турель. Сами же убегаете в другое место подальше от врагов. Затем ждёте пока враги увидят турель и побегут в атаку на неё. Как только враги приблизятся к турели на расстояние менее 8 метров, сразу же телепортируйте турель. Таким способом можно заставить врага врасплох, набить очков и сохранить турель.



Пушка

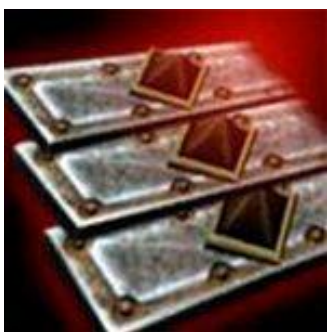
Установка заготовки стационарной пушки. В собранном виде она является достаточно мощной боевой единицей — с ее помощью можно нанести значительный урон за короткое время и "накормить врагов свинцом".

Совет: Пушка - главное оружие Канонира. Стройте пушку таким образом, чтобы захватывать как можно больше подходящих путей к точке, если Вы являетесь защитником. В нападении старайтесь строить пушку в незаметном для противника месте, с обзором на захватываемую точку, чтобы шквальным огнем поддержать наступление своих союзников.

Расходует: 50 маны при установке.

Добавляет: при нанесении урона по врагу добавляет классовые очки (даже, если стреляете не вы).

*Ниже показан разброс стрельбы при базовых стволах, в зависимости от дальности.
(Предельно возможный/Средний разброс/Абсолютная кучность).*



Броня

Установка на пушку бронированных пластин. Укрепленная пушка выдерживает гораздо большее количество урона.

Совет: Используйте это усовершенствование для пушки, когда уже достаточно закрепились на позиции, либо под прикрытием других классов.

Расходует:

1 уровень: 40 классовых очков

2 уровень: 20 классовых очков



Продвинутая система охлаждения "Холодильник"

Установка на пушку продвинутой системы охлаждения под названием "Холодильник". Экстренное охлаждение стволов увеличивает длительность ведения непрерывного огня из пушки в 2 раза.

Совет: Используйте это усовершенствование для пушки, чтобы увеличить продолжительность стрельбы.

Расходует: 10 классовых очков



Замена стволов ("Шайтан-трубы")

Установка улучшенных стволов на пушку вместо старых. Каждый, кто встанет на пути у этих труб, будет расшатаан полностью!

Совет: Постарайтесь накопить на это улучшение как можно быстрее. От этого зачастую будет зависеть исход многих сражений.

Расходует: 80 классовых очков.



Ниже показана максимальная дальность и расстояние предельной кучности стрельбы шайтан-труб



И в дополнение ниже показана эволюция Турели (Пустая, С броней, С броней и "Холодильником", Полный комплект)



Последовательность развития умений канонира.

При достижении 2 уровня выбираем умение "Капкан"
Далее получаем 3 уровень и выбираем "Владение аркебузой"
Получили 4 уровень, выбираем "Броня"
5 уровень - "Картечь"
6 уровень - "Пушкарь"
на 7, 8, 9 уровне ничего не выбираем. Копим очки.
Получили 10 уровень выбираем "Охлаждение стволов", "Тесла-ловушка" (выбираем 1 и 2 уровень навыка) и затем "Конструктор"
на 11 уровне "Капкан"
на 12 уровне "Кузнечное дело"
на 13 уровне улучшаем умение "Картечь"
14 уровень "Кузнечное дело"
15 уровень изучаем умение "Броня" до конца.
16 уровень "Маяк"
далее получаем 17,18,19 уровни и ничего не трогаем, т.е. опять же, копим очки.
20 уровень выбираем "Тесла", "Замена стволов", "Гравитационная мина" и "Награда за убийство"
21 уровень "Мастер"
23 уровень "Кузнечное дело"
24 уровень "Капкан"
25 уровень "Картечь"
26,27,28,29 и 30 уровни качаем "Пушка"

Благодаря такой последовательности развития канонир будет нагибать (уничтожать) большинство классов, даже особо не напрягаясь.

Канонир является классом поддержки, он не должен быть в 1-ых рядах вместе с танками и берсерками. Поэтому лучше всего будет отступление и заманивание врага в ваши ловушки. Ниже приведены примеры комбинирования некоторых навыков:

"Гравитационная мина" + "капканы" + "Тесла"

"Гравитационная мина" + "Тесла"

"Гравитационная мина" + "Аркебуза"

"Гравитационная мина" + "Картечь"

Заход в тыл врага и использование умения "Картечь"

Удержание точки.

При обороне точки канонир является её основным защитником. Так, как он, никто не сможет защитить точку, и поэтому ему даётся самая главная роль.

После постройки турели и при её полном апгрейде никто не сунется на точку. Все враги уже забудут про неё и будут пытаться уничтожить только Вас. Из-за этого я думаю, что технику не помешали бы защитники, ведь точку просто незачем будет охранять, потому что на неё никто не сунется. Если Вам обеспечат защиту должным образом, то ваша команда однозначно выиграет благодаря Вам!

Так что бегите, вражины! Бегите и не оборачивайтесь! А иначе канонир придёт к Вам!



Тактика ведения боя

Ледяная ведьма



Если вы вступили в бой с ледяной ведьмой и знаете, что не убьёте её с одного сильного удара, то можно попытаться убежать от неё.

Если вы оказались вплотную к ведьме, то вы никак не сможете убежать от её заморозки, поэтому советую поставить капкан.

Если вы вступили в бой с ледяной ведьмой на расстоянии более 15 метров, то советую убежать из зоны попадания магических шаров, при этом виляя направо и налево, достать аркебузу и спокойно уничтожить вражину.

Если вы увидели ледяную ведьму на расстоянии от 5 до 10 метров и у вас есть классовые очки, то лучше будет переключиться на навык "картечь" и выстрелить в мага. Благодаря этому: 1) вы отлетите на безопасное расстояние от действия навыка "заморозка"; 2) Вы скорее всего уничтожите вражеского мага.

Сестра Огня



Если вы вступили в бой с Сестрой огня на расстоянии больше 15 метров, то лучше будет убежать от неё, т.к. если начнете приближаться, по пути вы умрете от её огненных шаров.

Если же вы вступили в ближний бой, то легче будет нести 2-3 удара сильной атакой.

Танк



Если вы вступили в бой с танком, надо будет бросить несколько капканов у него на пути. После того как он подойдёт к вам - бейте его лёгкими ударами и пытайтесь зайти в спину.

Если танк применил сильную атаку, заблокируйте её и выполните контратаку сильным ударом.

Если вы видите что у танка большое преимущество, то попытайтесь убежать от него, кидая капканы по дороге.

Берсерк



Если вы вступили в бой с берсерком, первым делом, так же, как и танку, киньте пару капканов.

Если берсерк идёт в блоке, достаньте аркебузу и выстрелите в него 1-2 раза. После этого возьмите молот и стойте в блоке. Вот уже берсерк пересек капканы и стоит перед вами. Сделайте 1-3 лёгких удара и встаньте в блок, т.к. после этих ударов берсерки обычно сделают "подлый удар" и попытаются украсть у вас выносливость.

Если берсерк проведёт сильный удар, то заблокируйте его и контратакуйте.

Если берсерк делает "пробивающий удар", то уберите блок и отбегите от него как можно быстрее на 4-5 метров и после проведите силовую атаку.

Паладин



Если вы вступили в бой с паладином, то бейте его лёгкими ударами. При сражении они всегда стоят в блоке. Вот вы провели несколько лёгких ударов, и паладин скорее всего попытается убежать от вас, но если он решил сражаться, то продолжайте бить его лёгкими атаками, пока он не уберет блок и не сделает сильную атаку.

Если вы увидели, что паладин пытается использовать какой-либо порошок, то немедленно бейте его сильными ударами.

Инквизитор



Если вы вступили в бой с инквизитором, то, скорее всего, это произошло тогда, когда вы сидите в турели. Это значит, что:

1) Если вы защитили свою турель капканами и тесла-ловушками, просто ждите, пока они его убьют, не отвлекайтесь на него.

2) Если же вы не защитили турель, а он бьёт вашу пушку, то ждите, пока он полностью её уничтожит, за это время к вам может подойти союзник и убить его.

Если и этого не произошло, и пушку уничтожили, то сразу встаньте в блок и, если инквизитор провел сильную атаку, то убегите к союзникам и отстройтесь в другом месте.

Если инквизитор сделал пару лёгких атак и по каким-то причинам встал в блок, значит, бейте его лёгкими ударами, пока он не откроется.

Если инквизитор попыбует убежать, то достаньте аркебузу, прицельтесь и выстрелите в инквизитора.

Кстати, если инквизитор бросил в вас чуму, то просто отойдите в сторону от своих союзников и позовите паладина. Если паладина нет, то встаньте подальше от союзников и спокойно умрите/подождите пока сойдёт чума.

Сапёр



Если вы вступили в бой с сапёром, то просто бейте его лёгкими и сильными ударами. Знайте, что сапёр наносит повреждений больше, чем вы, но проигрывает в скорости!

Канонир



Если вы вступили в бой с канониром, и у вас имеются классовые очки, то сделайте выстрел "картечь" (разумеется, если канонир не будет стоять в блоке). Если же нет классовых очков, то бейте его лёгкими и сильными ударами.

Примечание:



У канонира самые быстрые атаки - это ваше преимущество.

Лучше всего будет убежать от врага к союзникам, т.к. вы слабее, у вас меньше здоровья, чем у врага и у вас слабый блок. Вы же канонир, а не танк или тот же берсеркер с высокой атакой.

И в заключение приведу цитату из книги «Хроники Народов»:

"Отныне я трижды подумаю, прежде чем бросать вызов гному, ведь даже в рукопашной схватке подгорные воины чрезвычайно храбры и умелы — пусть им не хватает длины рук или ширины шага, но скорости и ловкости им не занимать!" - говорил людской рыцарь.

Спасибо всем, кто просмотрел мой гайд!

