

# Гайд по «Ледяной Ведьме»



## Вступление

---

### Причина выбора данного класса

Во всех онлайн-проектах я пробовал играть фактически всеми классами, но выбирал всего пару понравившихся, а вот из них всегда выделял для себя основной. Так было и в Панзаре. Переиграв всеми классами персонажей, я в очередной раз убедился в одном – классы ближнего боя никогда не станут моими любимцами. Никогда не умел ими играть, а когда пробовал, то получалось не очень хорошо. Канонира я отбросил сразу из-за его излишней статичности, а вот между «Сестрой огня» и «Ледяной ведьмой» выбирал мучительно долго. В конце концов, я понял, что класс поддержки в том виде, каком была ведьма, нравится мне чуть более чем полностью. Возможность контролировать ситуацию на поле боя и повернуть ее в нужное русло манила меня и я сдался, склонив голову под холодным взглядом Ледяной ведьмы.

### Термины

ХП - здоровье персонажа

СР - классовые очки персонажа

Крафт: создание предметов в кузнице

## Описание класса

---

### Характеристики

Ледяная ведьма – класс поддержки с возможностью нанесения урона издалека. Возможность нанесения урона должна рассматриваться лишь как способ получить количество классовых очков, нужное для использования остальных умений, и контроля ведьм противников. Главная задача ведьмы – морозить всех и вся, накладывая проклятья для персонажей специализирующихся в ближнем бою и иногда расщеплять особо ретивых противников.

Малое количество здоровья, по сравнению с бойцами ближнего боя, делает ведьму лакомым кусочком для обезумевших от ярости зеленокожих гигантов. Собираясь играть за этот класс приготовьтесь умирать очень часто. Не зря у ледяных эльфиек не самый плохой блок в игре, можно переждать атаки особо настырных представителей орочьего племени, но к тому моменту, когда вы научитесь использовать блок, может пройти много времени. Бегают ведьмы медленно, а энергии у них мало и поэтому мы будем учиться контролировать свои порывы тратить драгоценную энергию впустую.

## Виды оружия

Шакрамы, они же обручи. Не очень сильные, но и не слабые, если бить четко в спину противника. Позволяют блокировать атаки врага. С их помощью Ледяные ведьмы могут творить заклинания.

## Умения

---

Как нам объясняли в нашей обители – Ледяные ведьмы, возможно, самые позиционные бойцы из всех. Им не стоит слепо, словно берсеркам, бросаться в гущу сражения и стараться убить как можно больше противников своими изящными шакрамами, хотя умение владеть этим смертоносным оружием - это первое чему нас учили.

### Владение шакрамами



**Шакрамы** должны стать вашими лучшими друзьями, с их помощью можно творить заклинания и, если это необходимо, отбиваться от противников в ближнем бою. Обручами можно не так уж и плохо насолить врагам, ударив их в незащищенные спины, при отсутствии маны, особенно силовой атакой, которая при должном стечении обстоятельств может практически убить танка, а вы сами знаете насколько толстокожи эти орки. Умение вовремя остановить летящий на вас меч – основополагающее. Без этого умения вы умрете в первые секунды боя. Блокировать атаки в ближнем бою не менее важно, чем вовремя прочитать нужное заклинание. Удачно подставленные под удар Инквизитора шакрамы с большой вероятностью продлят вашу драгоценную жизнь.

Мы, ведьмы, можем доставить кучу неприятностей врагам с расстояния, используя полученное нами в процессе тяжелых тренировок первое заклинание.

### Ледяной шар



**Шар льда** размером с кулак, разрывающийся тысячью мелких осколков. Такое может остудить пыл любой огненной волшебницы. Если между ведьмой и противником нет ее соратников, то можно использовать эту дистанционную атаку как сдерживающий фактор. Зеленокожих мы можем лишь пощекотать этим заклинанием, а вот отпугнуть эльфиек шаром льда довольно просто, как и лишить жизни. Чтобы не терять даром драгоценные секунды, можно использовать это заклинание для поддержки союзников в первых рядах сражения тем самым давая себе некоторое количество времени для подготовки более сильных заклинаний. Направляя шар в гущу врагов можно довольно сильно усложнить им жизнь, учитывая то, что шар взрывается при контакте с целью и все те, кто были рядом, ощутят его холод. Так же им можно добивать убегающих противников. После попадания такого сюрприза в спину, бедняги улетающие прочь даже не успеют ничего почувствовать, кроме смертельного холода конечно.

Несмотря на то, что полагаться лишь на грубую физическую силу, которой у нас эльфиек нет как таковой, ведьмы не могут, они все равно остаются грозной силой в ближнем бою благодаря еще одному, выученному в обители заклинанию. Этому заклинанию новички посвящают первые годы своего обучения и с его помощью учатся контролировать стихии воздуха и воды.

### Заморозка



**Заморозка** – одно из самых первых и важнейших заклинаний в арсенале ведьмы. В течение всей своей жизни ледяные ведьмы учатся пользоваться этим заклинанием. Мы должны внимательно наблюдать за происходящим на поле боя и в нужный момент с помощью *заморозки* испортить жизнь противнику, либо спасти своему боевому товарищу. Опытные

ведьмы могут филигранно выбрать момент и ворвавшись в ряды врагов прервать их атаку, за несколько секунд заморозив всех вокруг себя. Выбор позиции, наблюдение за всем происходящим на поле боя и выжидание нужного момента для заклинания – качества нужные для мастерского освоения *заморозки*. Ледяное спокойствие – важнейшая черта для ведьмы. Просто ворвавшись в толпу врагов и начав свой холодный танец, мы рискуем стать очередным украшением для шатра орков.

Но намного ценнее заклинание позволяющее вытягивать из врагов ману и перекачивать ее себе.

### Магическая тишина



*Магическая сфера* взрывающаяся при контакте с любой поверхностью. Все попавшие в область магического вакуума, который образует сфера при приземлении, практически мгновенно теряют ману, а ведьма быстро пополняет свою. В дуэлях с вражескими эльфийками незаменимое умение. *Тишина* не только передает ману ведьме, но и сжигает ее у нерасторопного врага, попавшего в зону действия сферы. Одно удовольствие наблюдать за начавшей вроде морозить, но в мгновение ока оставшейся без маны, вражеской эльфийкой. Наши зеленокожие союзники не дадут ей заскучать.

В давние времена «Сестры огня» попортили много крови ведьмам и для того чтобы противостоять отвратительно обжигающей магии огня ведьмам пришлось изобрести заклинание защищающее их от этой стихии.

### Защита от огня



Этому заклинанию наставницы учат с особой, свойственной только ведьмам, холодной радостью. Увидев где-то на горизонте фигуру с огненным шаром в руке не отлагая накладывайте на себя этот магический щит и только после этого выходите из укрытия. Обучая этому приему нас заставляли сражаться против томившихся в заключении сестер огня. Рано или поздно ведьме просто приходилось научиться пользоваться этим защитным заклинанием, конечно если она не хотела быть сожженной заживо. С этой защитой вы можете не бояться смертоносного *огненного потока* или *града*, а *шары огня* будут отражаться от ведьмы и лететь обратно в эльфийку посмевшую кинуть в вас эту мерзость.

Как и любые другие ведьмы, ледяные не пренебрегают проклятьями. Хоть проклятья эльфиек и не отравляют плодородную землю или делают вас неудачником на всю жизнь, но вот застыть кровь в жилах они вполне способны.

### Ледяное проклятье



Все время находясь на передовой вместе с орками, ведьмы тратят огромное количество энергии и маны. Для того чтобы взять короткую передышку, но не оставлять своих соратников без поддержки и было изобретено это проклятье. Указав пальцем перед собой, ведьма накладывает на столпившихся врагов проклятье. Любая хрупкая эльфийка попавшая под дубину берсерка может приговорить всех вокруг себя к гибели. Умерев под проклятьем, из бездыханного тела вырывается поток стужи, пронизывающий всех живых существ рядом с погибшим до костей и заставляющий их замереть словно статуи. Вся замерзшая команда вокруг незадачливо попавшего под удар дубинки война становится легкой добычей для кровожадных орков. Удачно наложенное проклятье может повернуть ход битвы без особых усилий. Наложив его после заморозки вы точно будете знать, что живым из этого холодного ада не уйдет никто.

Помните, как в детстве вы катались на ледяных горках или поскальзывались на замерзшей луже? Как бы смешно это ни было, но появившийся из ниоткуда лед под ногами ваших врагов доставит им массу хлопот.

## Наледь



Дойдя до этого «забавного» заклинания в своем обучении вы наверняка начали замечать, что не всегда успеваете превратить вашего врага в ледышку с помощью заморозки. Эти жалкие смертные смеют убежать от вас, в то время как вы хотите их заморозить! Сделав землю под ногами ваших врагов льдом, вы точно будете уверены - бежать они не смогут. Тот кто попырует пробежать по этой зеркальной поверхности нелепо взмахнет ногами и упадет на свою филейную часть, словно забавляя вас, а вы мерзко ухмыльнувшись продолжите свой морозящий танец.

Оставшись наедине с противником у ведьмы практически нет шансов убить его в рукопашной. Еще не забыли про свои отполированные до блеска шакрамы?

## Расщепление



Представьте себе, что вы остались одни против нескольких огромных и дурно пахнущих орков. Эльфийки физически не смогут разбить их за время отведенное заморозке, если только не воспользуются своими врожденными магическими способностями и оружием, через которое эти способности высвобождаются. Вкладывая огромную магическую силу в свои обручи и с высокой скоростью крутанувшись вокруг своей оси ведьма бьет по замерзшим перед ней в нелепых позах фигурам. Высвобождая ударную энергию через шакрамы, эльфийка разбивает вмерзшие в землю статуи и те мгновенно разлетаются мелкими льдинками.

Что может быть хуже приготовившей для расщепления шакрамы ведьмы? Ее пронзительный крик заставляющий кровь стечь в жилах, а лед резонировать и трескаться.

## Крик сирены



Ведьмы, освоившие Дорогу мороза практически до самого конца, могут чувствовать малейшие вибрации льда и разрушать его одним лишь голосом. Заморозив врагов вокруг себя, ледяные эльфийки не тратят время на ожидание помощи. Пронзительный крик, многократно усиленный магией, разбивает всех замороженных противников рядом с ведьмой. Это заклинание помогает адептам мороза справляться с превосходящими силами противника и не ждать так не вовремя девшихся куда-то боевых товарищей.

Как действовать если вы знаете, что не сможете заморозить своих противников обычным способом, но время поджимает и на размышления остаются секунды? Пройдя долгий путь Дороги мороза, вы найдете ответ.

## Глубокая заморозка



Поток мороза, летящий конусом от ведьмы и замораживающий всех на своем пути, остудит пыл любого. Пройдя дорогу холода и мороза до самого конца, вам откроется поистине смертоносное заклинание. Противники не успевшие укрыться за щитом танка застынут уже знакомыми статуями в нелепых позах и станут легкой добычей для ваших соратников. Для уверенности некоторые ведьмы после *глубокой заморозки* предпочитают использовать на замороженных противниках *ледяное проклятье* и тогда враги точно будут обречены.

## Пассивные умения

### Магия воды, Защитная магия и Благословение воды.



Пассивное умение, развивающееся в процессе тренировок. По мере прохождения Дороги Мороза, ведьмы учатся пользоваться магией лучше, увеличивая Мастерство, а так же развивают в себе физические способности увеличивающие их здоровье.

### Кузнечное дело



Каждая ведьма должна сделать шакрамы сама, чтобы создать между собой и оружием магическую связь. Постепенно эльфийки учатся создавать и броню, которая поможет им в предстоящих битвах.

## Развитие персонажа

---

Развитие персонажа для каждого всегда будет чем-то личным и строго следовать гайдам будут единицы. Лично для себя я определил некую линию и следовать ей никого не заставляю, но считаю ее правильной для комфортной прокачки персонажа.

### Общие советы:

- Играя на первых уровнях без заморозки старайтесь закидать шарами льда вражеских эльфиек, т.к. это цели с наименьшим хп и вражеские постройки, кроме тотемов. Гномы всех мастей и люди потолще, а на танков вы вообще внимания обращать не должны.
- Если видите в зоне обстрела вражеский телепорт или турельку канонира(без брони) – кидайте свои заряды льда в них не думая. Телепорт мало того, что важен для противника, так еще и опыта дает не мало, как и турель канонира. Про «обожаемых» мной канониров я расскажу ниже.
- До 3 уровня у вас не будет заморозки, так что старайтесь максимально выживать и закидывать постройки и эльфиек своими шарами льда. Т.к. на этих уровнях вы будете стоять словно «Сестра огня» вдалеке, то наверняка станете одной из приоритетных целей вражеских «Инквизиторов». Заодно научитесь разворачиваться и ставить блок, что очень пригодится в будущем. Блок у ведьмы лучше, чем у сестер, так что не брезгуйте им. Приучите себя не тратить энергию напрасно. Если вы можете пройти до нужного вам места, то делайте это, а не бегите стремглав. Чтобы убежать от инквизитора или берсерка вам понадобится много энергии.
- Группа для мага жизненно необходима для быстрой прокачки. Найдите берсерка и пусть разбивает ваши замороженные цели. Ему хорошо, а вам и подавно. Неплохо было бы для вашей группы найти и паладина.

### Очки умений я решил распределить следующим образом:

#### **2 уровень** – Магическая тишина.

Это умение жизненно необходимо ведьме и не только ей. Слишком долго без него ждать восполнения манны, а бутылочки на этом уровне создавать не вариант.

#### **3 уровень** – Заморозка.

С взятой ранее **магической тишиной** вы сможете морозить чаще, не бегая бесполезным мешком CP вокруг точки с шакрамами на перевес. Пока вы учитесь пользоваться этим заклинанием старайтесь выбирать одиночные цели и следите, чтобы рядом был кто-то, кто может разбить замороженного или в крайнем случае заморозив заходите за спину и бейте сильной атакой. Не забегайте в самую гущу сражения пока не поймете, как работает заклинание и не забывайте – даже если вам удалось заморозить целых 4-х противников, пока они не заморожены до конца вас может

задеть любая их атака. Лучше лишний раз прервать заклинание и поставить блок, отойдя за спины зеленокожих, чем очередной раз бежать с точки возрождения.

#### **4 уровень** – Защита от огня.

К этому уровню вы должны более-менее освоится с заморозкой. По крайней мере понять как она работает и в каких случаях ее целесообразно использовать. Так же вы должны были заметить, что огненные шары сестер очень больно кусаются и сделать с этим практически ничего нельзя. Не очень приятно умирать в середине удачно было складывающейся заморозки. Защита от огня гарантирует избавление от этой головной боли.

#### **5 уровень** – Ледяное проклятье.

На этом уровне мы возьмем умение, которое будет тратить наши классовые очки. До этого момента их фактически некуда было девать, но изучив ледяное проклятье вы сможете с чувством выполненного долга кидать его на кучки врагов и смотреть как они разлетаются осколками льда.

#### **6 уровень** – Заморозка 2.

Для более продуктивного получения классовых очков за заморозку и последующего их использования на проклятье.

#### **7 уровень** – Кузнечное дело.

Пора бы нам начать создавать новую броню. Тут уже идут личные предпочтения. Лично я люблю пожить подольше, а не ждать возрождения 20 секунд и если для спасения своей ценной шкурки мне нужно будет пробежать половину карты от настырного берсерка, то я это сделаю. К тому же маг практически всегда на передовой и количество принятых ударов в блок напрямую зависит от брони, ну или паладина. Шакрамы не создавайте, оставим их на потом т.к. мастерство нам не очень нужно, мы ведь не атакующий класс, а на заморозку оно не влияет.

#### **8 уровень** – Кузнечное дело 2.

#### **9 уровень** – Сохраняем одно очко про запас.

#### **10 уровень** – Расщепление и Расщепление 2.

Можно не соглашаться, но я решил взять не два разных умения, а одно. В комбинации с проклятьем я посчитал Расщепление более эффективным в прокачке, чем Крик сирены и оно разбивает любого противника, даже отъевшегося танка под паладином. Более дешевая стоимость тоже пришлась к месту. Кидаем проклятье, морозим, а если никого рядом нет, то можно воспользоваться дешевым Расщеплением и не дать разбежаться замерзшим врагам. Также Расщеплением можно эффективно выводить из строя важные одиночные цели вроде паладинов. Ну и если быть честным, то я был в группе с берсерком и разбивать все замороженные цели не было моей приоритетной задачей. Задержать их на месте и все. К тому же лучше постепенно учиться пользоваться всеми умениями ведьмы.

#### **11 уровень** – Пассивное умение для 10 уровня «Защитная магия».

Больше здоровья!

#### **12 уровень** – Ледяное проклятье 2.

Дешевле стоит и дольше держится.

#### **13 уровень** – Кузнечное дело 3.

Последнее крафтовое умение и можно забыть про эти пассивные навыки. К тому же к 13 уровню у вас должно быть достаточно денег и ресурсов для создания брони на 10 уровень, а там и 14 не за горами.

#### **14 уровень** – Ледяное проклятье 3.

Еще дешевле и еще дольше. Теперь вам точно должно хватать очков на комбинацию из ледяного проклятья и расщепления.

**15 уровень** – Крик сирены.

Вовремя примененный крик и куча очков опыта у вас в кармане, да и выглядит он очень эффектно. Но злоупотреблять криком и использовать его на малочисленные скопления замороженных противников не стоит, ведь у вас все еще есть менее дорогое расщепление. Не забываем про то, что для максимальной эффективности это умение нужно использовать только на полностью замороженных врагов.

**16 уровень** – Пассивный навык для 1 уровня «Магия воды».

Больше здоровья и мастерства. Так поздно берется т.к. лишние 200 здоровья не особо помогли бы от берсерков или инквизиторов, а вот их отсутствие заставит нас поучиться лишний раз ставить блок.

**17 уровень** – Крик сирены 2.

Больше урона замороженным врагам, танки к этому времени растолстеют до неприличия.

**18 уровень** – Сохраняем одно очко про запас.

**19 уровень** – Сохраняем второе очко про запас.

**20 уровень** – Глубокая заморозка, Глубокая заморозка 2 и пассивное умение Благословление воды.

Вот то самое для чего мы бережно хранили очки талантов последние два уровня - Глубокая заморозка. На 20 уровнях у всех классов появляются поистине мощнейшие умения, как наносящие урон, так и умения контроля и защиты.

Мгновенно заморозить всех противников дорогого стоит, если бы не бережно отложенное очко таланта, да и прирост здоровья и мастерства огромный.

Далее таланты можно распределять по своему усмотрению. Все основное мы взяли и дальше все зависит напрямую от вас. Мои личные планы на дальнейшее распределение талантов я конечно укажу.

**21 уровень** - Крик сирены 3.

Больше урона замороженным врагам.

**22 уровень** – Наледь.

Совсем мы забыли про это замечательное умение. Разобравшись с взаимодействием остальных навыков ведьмы можно перейти и к самому забавному, но не менее полезному. На этом этапе вашего развития вы наверняка встретите уже довольно матерых бойцов и наледью можно будет очень осложнить им жизнь.

**23 уровень** – Наледь 2.

Меньше стоимость.

**24 уровень** - Защита от огня 2.

Больше урона эльфийкам, кидающим в вас омерзительно горячие огненные шары.

**25 уровень** - Защита от огня 3.

Еще больше урона сестрам!

**26 уровень** - Ледяной шар 2.

Больше урона. Не считаю жизненно важной необходимостью вкладывать очки талантов в ледяной шар на ранних этапах игры. Учимся быть полезными, а ледышками просто зарабатываем СР. Пассивных умений на убийство у ведьмы нет все равно.

**27 уровень** - Ледяной шар 3.

Больше урона.

**28 уровень** - Ледяной шар 4.

Больше урона.

**29 уровень** - Ледяной шар 5.

Больше урона.

**30 уровень** - Ледяной шар 6.

Больше урона.

Про крафт много сказать не могу, но считаю, что шакрамы создавать можно и раз в 5-10 уровней т.к. мастерство не наша первостепенная характеристика, а вот броню нужно одевать новую практически всегда. Больше жизней – лучше. Руны можно вставлять на регенерацию здоровья, в купе с исцеляющими зельями неплохое спасение без паладина. Рунки на удары со спины в принципе можно вставить, если вы любите часто разворачиваться от противников и убегать от них, пока они лупят вас простыми ударами в спину, но особого ничего они вам не дадут. Вскрывшийся на вас инквизитор все равно убьет вас в спину, если вы не поставите блок. Баночки на энергию и здоровье нужны всегда, а вот про ману фактически можно забыть, ведь у нас есть магическая тишина.

## Тактика ведения боя

---

Основные приемы и комбинации, используемые персонажем в бою.

В ближнем бою у ведьмы есть шансы лишь противников с таким же небольшим количеством здоровья. Наши шакрамы скорее проводники магической энергии, а не полноценное оружие ближнего боя. Вы можете перекидываться силовыми атаками с другими эльфийками или незаметно подкравшись к вражескому гному всадить обруч в его незащищенную спину, но пусть этим занимаются предназначенные для этого классы. Мы просто заблокируем атаку и истошно крича «ХИЛ!», дадим деру к спешащей нам на помощь орде зеленокожих.

Несмотря на не самое большое количество здоровья ведьма практически весь бой обязана быть на передовой вместе с орками, так что привыкайте толкаться среди этих зеленокожих атлетов. Блокируем практически все, что на вас летит. Убить вас может фактически любое прикосновение.

На начальных этапах комбинаций толком нет, после взятия **проклятья**, как было сказано выше, вы используем его в связке с заморозкой. Проклинаем кучку врагов и залетаем внутрь для заморозки этих несчастных или морозим и потом уже проклинаем. Проклятье можно использовать и отдельно, особенно если вы видите, что несколько ваших берсерков врываются в гущу сражения. Кто-то нерасторопный может не успеть поставить блок. Можно и попытаться самому убить цель находящуюся под проклятьем, например силовой атакой в спину или **ледяными шарами**, но у вашей цели должно быть действительно мало жизней.

С взятием **расщепления** его можно вставить в комбинацию проклятья и заморозки. Заморозили проклятых и чуть подождав, расщепили одного или нескольких из них. Эта комбинация умений удержит их на одном месте надолго. Расщепление можно использовать и в ситуации, когда вы не хотите тратить время на убегания от какого-либо персонажа. Заморозить и расщепить, что может быть приятней и быстрее?

**Крик сирены** мало того, что разобьет всех замороженных вокруг ведьмы, так и выглядит невероятно эффектно. Воздух дрожит вокруг истошно кричащей эльфийки ледяные статуи постепенно трескаются и в конце концов разлетаются мелкими кусочками. При использовании крика нужно учитывать, что он убивает постепенно и действует только на полностью замороженных врагов. Т.е. морозим как можно дольше и сразу после окончания заморозки используем крик. Особо растолстевшие танки или персонажи, которых находят на попечении бегающего рядом паладина, могут пережить ваш пронзительный крик. Довольно дорогое умение и пользоваться им нужно лишь при действительно выгодном стечении обстоятельств.

**Наледь** довольно противное умение. Кинув его перед подбегающими к точке противниками, вы заставите их либо совсем прекратить наступление, либо уменьшить его скорость. Т.к. бегать по наледи могут лишь ваши союзники, она отлично работает в паре с заморозкой. Убежать из заморозки по наледи еще никому не удавалось, только выбирать момент нужно особенно тщательно.

# Удержание точек

---

К этому моменту вы уже должны были понять, что Ледяная ведьма практически чистый класс поддержки не гнушающийся и убийства замерзших противников.

Позиционно ведьме нужно быть где-то сбоку от места сражения, чтобы полностью видеть рисунок битвы. Ведьма действительно может переломить ход сражения своими контролирующими умениями и из-за этого ее очень не любят многие классы. Самое забавное, что практически у всех этих классов есть умение, прерывающую вашу прелестную заморозку, но об этом позднее.

Находимся неподалеку от точки и глядим в оба. Если вас долго никто не тревожит и позволяет безнаказанно подмораживать подбегающих врагов, то это абсолютно не значит, что за вашей спиной уже не собралась группа из 2-3 инквизиторов только и ждущих подходящего момента. Обращаем внимание на окружающую среду, шевелящиеся кусты, звуки шагов. Следить нужно практически за всем, вашего здоровья непозволительно мало и допущенные ошибки могут выйти боком рассчитывающей на вас команде. Хоть нам и нужно быть немного дальше от основной битвы, вы должны быть уверены в том, что успеете добежать к вашим соратникам в случае опасности. Не тратим энергию для передвижений туда-сюда, ходим пешком, на одном месте долго не стоим и не даем удобно пристроиться к вам вражескому инквизитору. Старайтесь умирать как можно меньше. Блок ваш друг.

Используем связки умений, описанные выше и постреливаем издали в подходящих врагов, лишние СР всегда пригодятся. В нужный момент накладываем проклятье, морозим, а когда защитников на точке осталось намного меньше их врагов, сдерживаем подходящие силы противника наледью и просто стоим и морозим между точкой и противником. Это остудит вражеский пыл и даст время на перегруппировку вашим союзникам. Вражеских ведьм стараемся контролировать **магической тишиной**, это умение сильно осложнит им жизнь, только не забывайте отбегать от вражеских сфер. Не тратьте классовые очки напрасно, если рядом есть кто-то, кто может разбить замороженных, пусть разбивает. Он получит очки, а вы не потратите их зря.

Все ситуации довольно сложно учесть, но основные задачи ведьмы сводятся к контролю вражеских бойцов ближнего боя, задержке противника на подходе к точке и контроле ведьм противников.

## Описание тактик против различных классов

---

Все тактики написаны для примерно одинаковых уровней противников, вполне естественно, что 3 уровень будет умирать от любого щелчка 20 уровня.

Сражения один на один ведьмой, могут стать ужасной головной болью. У нас мало здоровья, благо хотя бы блок у ведьмы лучше, чем у сестер. Сколь долго вы решите сражаться с противником напрямую от вашего количества здоровья, а одна пропущенная силовая атака от любого класса заставит вас задуматься о правильности своего решения. Если у вас меньше половины здоровья, то не суйтесь куда не следует, только если у вас не можете использовать зелья или найти паладина. Поставили блок, подождали силовой атаки, начали морозить и если противник благополучно начал из вашей заморозки убегать, то и мы не долго думая сверкаем пяточками в направлении своей команды.

### Канонир

К этим низкорослым существам я испытываю особые чувства. Турель канонира не дает вам морозить на точке, только если у вас нет ручного танка с поднятым магическим щитом. Умиряют ведьмы под обстрелом этого агрегата за считанные секунды и единственное, что мы можем сделать – это нажать блок и пятиться до укрытия. Даже если вас лечит паладин, то не факт что вы выйдете живыми из этого ада. Так что я предпочитаю всегда заблаговременно контролировать канониров.

Пока на их турелях нет брони, вы спокойно можете закидать эту машину смерти шарами льда и разрушить ее. Турели с броней ваши шарики, что комариные укусы. Если вы видите, что канонир уже несколько минут безнаказанно поливает

точку из своей турели, а на ваши истошные крики о помощи никто не обращает внимания – настало время расщепления. Постарайтесь зайти в тыл к противнику и подойти к канониру сзади, осматриваемся на предмет наличия Tesla ловушек и если они есть, ледышками убираем их с пути. Бьют они нас довольно больно. Капканы, которые канониры любят ставить у себя за пушкой, разрушаем теми же шарами льда, а если вы их не видите т.к. канонир сидит в густых зарослях, то просто киньте пару шаров для проверки, ставьте блок и не отпуская его подходите к турели. Канонир в ваших руках. Начинаем наш морозный танец, используем расщепление на турель и наблюдаем, как дорогостоящее оборудование разлетается замерзшими кусочками в разные стороны вместе с ушами канонира.

Конечно, можно стоять и издали ковырять эту консервную банку своими шарами, но если вы делаете в единственном количестве, то пройдет много времени до того, как вы эту банку вскрыете. Намного забавней расщепить ее за несколько секунд.

В ближнем бою с этими мелкими попрыгунчиками лучше вообще не связываться, как и с любым классом на самом деле. Огромная скорость атак канониров просто ужасает. Поставили блок против силовой атаки гнома, начали морозить и если видите, что вам летит еще один удар, то ставим блок и благополучно отчаливаем в любом направлении.

## Сапер

У этих гномов немного другие задачи и не факт что вы встретитесь с ними на поле боя.

Обращайте внимание на вражеские телепорты, их можно легко сломать шарами льда, а гномы любят строить их в труднодоступных для классов ближнего боя местах. Так же эти маленькие пакостники очень любят забежать вместе с орками на точку и в суматохе поставить мину. Если увидели ее, то постарайтесь сломать ее теми же шарами льда, или если никого нет рядом, то просто ставьте блок и смело идите на нее. У саперов так же имеются капканы, блок или разоружение шарами.

В ближнем бою они, по моему мнению, намного менее опасны, чем канониры. Атака у них медленней и поставить блок против силовой довольно просто. Морозим и либо ковыряем шакрамами, либо убегаем. Стараемся не наступать на капканы, которые гномы любят кидать нам под ноги.

Можно приостановить адскую работу танкиста подморозив его. Танки сапера неповоротливы, хоть и с ужасным уроном. Заморозить их и держаться сзади не попадая в зону обстрела довольно легко.

## Берсерк

Огромная дубина, огромная сила удара и довольно большое количество здоровья. Как бы смешно это не было, но с ними довольно легко сражаться один на один.

Берсерки очень любят свои силовые атаки, но контролировать их довольно просто, нужно лишь привыкнуть. Не подходите к берсерку вплотную, всегда старайтесь держаться чуть поодаль, ставьте блок в ответ на его обычные удары, а когда он взмахнет дубинкой для силовой атаки, сразу немного отбегите. К этому нужно привыкнуть, но уйти от силового удара действительно очень легко, но если не удалось поставить блок, силовая не убьет нас, а вот берсерк ударивший нас в блок окажется сразу же замороженным. Если же удалось лишь подморозить, то очередной раз быстренько убегаем.

Пробивающий удар может казаться похожим на силовую атаку, но потом вы начнете из различать. Тут либо вы удачно отошли, либо поставили блок и возможно остались живы. Сделать ничего не выйдет.

Есть у берсерков умение, которое при должной сноровке прерывает любое наше заклинание и отбирает часть энергии. Ставим блок, когда видим зеленые пятки летящие в нас. Вихрь берсерка можно успеть прервать удачно заморозкой, раскручивается он не очень быстро и вполне реально заморозить крутящегося берсерка.

Ну а если вы заметили на берсерке светящиеся красные вены, то бежать вам к ближайшим союзникам. Под яростью лучше с ними не связываться совсем.

## Танк

Тут вместо огромной дубины у орка в руке огромный щит. Эти орки проблем ведьме доставить практически не могут. Не такая у них огромная сила атака, как у берсерка.

Блокируемся в ближнем бою с танком и сразу после его сильной атаки начинаем морозить. Тут танк может использовать удар щитом, важно ее не пропустить и поставить блок. Снова блокируем его атаки, а лучше пока он подморожен отбегаем и ждем пока заморозка снова станет доступна. Повторяем все с самого начала и иногда пьем бутылочки для поддержания нашего здоровья. В определенный момент у танки либо не останется классовых очков для удара щитом, либо он решит сам удрать и не связываться с вами.

Есть у танка некая неуязвимость, так вот расщеплением он вполне себе разбивается под этой способностью.

## Паладин

Человек с рогами и кадиллом со странно пахнущими порошками, которые он в нем любит жечь. Очень толстокожий тип, а его скипетр легко может проломить ваш череп.

В ближнем бою с ним особенно ничего не сделаешь. Встанет в блок и будет быстрее лечиться своими порошками, чем вы будете наносить ему урон. Заморозили и расщепили, если не удалось заморозить до нужной кондиции отходим и забываем про существование этого персонажа. Можно ради смеха кинуть в него тишину, но порошок на ману у паладинов почти всегда есть.

## Инквизитор

Один из ваших самых ненавистных противников. Невидимый, кидает песок в глаза и заставляет вас прервать заморозку, может убить простыми ударами через ваш блок.

Шевельнулись кусты или булькнула вода? Увидели следы на песке или шаги за спиной? Стрельните в этом направлении ледяным шаром и с большой вероятностью обнаружите обходящего вас инквизитора. У выбитых из невидимости инквизиторов ровно две линии поведения – бежать на вас или куда подальше. Единственно верное решение если он бежит на вас – подморозили и удираем куда глаза глядят. Если заморозить удалось полностью, то расщепляем и вытираем пот со лба.

Если инквизитор открылся для удара у вас за спиной вы должны мгновенно прервать все ваши действия и развернуться к нему лицом с готовым блоком или пиши пропало. Поставили блок и удираем. Светящиеся мечи инквизитора ничего хорошего вам не сулят, убьет быстрее, чем вы успеете опомниться.

Заразившись чумой инквизитора, от которой можно легко увернуться, отбегайте подальше от союзников и пейте зелье здоровья или зовите на помощь паладина.

## Сестра огня

У сестер фактически есть только две способности, которые могут нам хоть как-то навредить. Защита от огня гарантирует нам неуязвимость практически против всех ее заклинаний.

Смертоносная молния. Единственно, что вы можете сделать, когда увидели, как эльфийка встала в позу электрика - блок и мерный шаг в этом самом блоке к ней. Молнии кусаются очень больно и 2-3 удачно попавших в вас заряда могут запросто убить. Магическая тишина на молнии не распространяется т.к. они используются за классовые очки. Подойдя к сестре можно начать морозить и даже если она убегает лучше подбежать к ней и покромсать шакрамами. Блок у вас лучше и убить вы ее точно сможете.

Ударная волна мерзкое умение, откидывающее вас даже через блок. Тут вариантов особых нет, вы упали, вас начали ковырять на земле. Если вы остались живы можно попробовать сразу начать морозить, после того, как встали с земли.

## Ведьма

Ваша сестра-близняшка. Вас ждут замечательные мгновения перекидыванием магической тишиной, шарами льда и попытками заморозить друг друга. Единственный мой совет – всегда начинайте морозить первым или не начинайте совсем.

# Заключение

---

Все выше сказанное мое мнение, не претендующее на звание абсолютно верного. Всем магам советую найти небольшую, но постоянную группу из берсерка и паладина т.к. играть в группе намного продуктивней и веселей. Ледяные ведьмы очень интересный и сильный класс с уникальными способностями. Учитесь играть, комбинировать, наблюдать, замечать и конечно ставить блок. Удачной игры вам на просторах Панзара. Во имя Порядка!