

В данном гайде по [игре Panzar](#) рассмотрена такая способность Инквизитора, как Двойные мечи.



### Описание умения

Посредством двух клинков юнит причиняет сопернику большое количество ущерба и крайне эффективно осуществляет блокирование нападения врага.

### Характеристики скилла

- 1 левел прокачки;
- Не требует воли;
- Нуждается в энергии;
- Может блокироваться;
- 1 метр радиуса действия.

### Механика способности

Стандартной атакой персонаж наносит по противнику удар, возвращая себе 10 единиц энергии и получая 2 единицы воли. Урон от обыкновенного нападения небольшой.

Силовым натиском герой причиняет оппоненту много повреждений, расходуя при этом 40 ед. энергии и добывая 5 ед. воли. Вред от такой атаки значительный.

В случае применения силового штурма боец делает выпад на 1 метр по направлению

недоброжелателя.

### Особенности навыка

Наступление срабатывает на всех неприятелей, пребывающих в зоне действия.

При попадании по нескольким соперникам Инквизитор заполучает такое количество воли, которое зависит от числа оппонентов, пораженных его атакой.

В игре Panzar допускается использование двойных мечей в падении (ВдВ). В этом гайде говорится, что для подобной цели требуется кликнуть на кнопку нападения, находясь на более возвышенном месте относительно цели, при этом задействуя кнопку ускорения (по умолчанию «Shift»).

Силовой натиск юнита считается одним из наиболее стремительных в онлайн проекте. Персонаж способен контратаковать Берсерка и Танка (без стakov), а также Сапера, Сестру Пламени и Ледяную Колдунью. Более того, герой задействует силовой штурм и блокирует ответные удары.

Силовой прессинг бойца, как и какого бы то ни было другого класса, наделен несущественным импульсом. То есть в случае попадания по врагу (особенно, если против него использована «Заморозка» или цель находится в «Оковах») он отталкивается в направлении атаки.

Ущерб полностью зависит от значения таланта и ранга оружия. Кроме того, наносимый вред является фиксированным и не имеет разброса.

Благодаря «Оковам» Инквизитора можно осуществлять блокирование выпада в случае Силовой наступления.

Автор: artur  
20.11.2017 16:24

---

Нападение в спину причиняет больше повреждений по сравнению с атакой в лоб. Величина урона зависит от того, под каким углом совершается нападение. К примеру, при попадании в спину ущерб повышается до 290%.

### Применение скилла

Задействуется как для нанесения вреда, так и для получения воли.

### Расчет урона Двойных мечей

В представленном гайде публикуется общая формула:  $\text{const} * \text{mastery} / 1000$ , где:

[const] – базовый урон навыка;

[mastery] – мастерство вашего юнита.

- Начальный ущерб стандартной атакой: 178;
- Начальный ущерб силовым натиском: 912;
- Мастерство (далее М): 5к, Урон обычной атаки (далее УОА): 890, Урон силовой атаки (далее УСА): 4 560;
- М: 6к, УОА: 1 068, УСА: 5 472;
- М: 7к, УОА: 1 246, УСА: 6 384;
- М: 7 752, УОА: 1 380, УСА: 7 070.

Примечания:

1. Вычисления произведены, основываясь на максимально качественной амуниции и предельном уровне скилла;
2. Некоторые значения округлены вверх для наглядности;
3. Определенные умения влияют на несколько целей, а в расчетах написано нанесение повреждений лишь одному противнику.

## Гайд по способности Инквизитора в игре Panzar: Двойные мечи

Автор: artur

20.11.2017 16:24

---

Помните, что в [игре Panzar регистрацию](#) можно пройти тут.