

В Panzar на поле боя Сапер использует различные способности, одной из которых считается «Удар Крома». Обзор этого скилла выполнен в данном гайде.



Описание

Гном с силой бьет своей кувалдой по поверхности земли. Соперники, которые попадают в зону действия заклинания, получают повреждения и глохнут на несколько секунд без возможности совершить какую-либо манипуляцию.

Параметры

- Лevelов прокачки: III;
- Нуждается во вложенных навыках: [1], [12], [23];
- Необходима воля: [25], [20], [15];
- Продолжительность восстановления: 30 сек.;
- Срок возобновления с «Песочными часами»: 22,5 сек.;
- Блокирует урон: да;
- Останавливает оглушение: да;
- Длительность работы оглушения: [2], [3], [3];
- Радиус функционирования: 5 м.

Механика

Герой осуществляет удар спустя 2 сек. после клика по кнопке мастерства (без талисмана на быстроту нападения и порошка стремительности хилера). По жертвам, которые лежат, не проходит оглушение, однако проходит ущерб.

Умением разрешается закончить любой неприятельский прием: «Холод» ледяной

колдуньи, «Вихрь баталии» берсерка, «Таран» танка и т.д. Талант дворфа не разрешается прекратить самостоятельно.

Специфика

В гайде по Panzar говорится, что «Удар Крома» сопровождается выкриком Сапера. В процессе произнесения заговора невозможно перемещаться. Нанесенный в спину вред не повышается. Урон от способности эквивалентен силовому наступлению инженера. Допускается эксплуатация навыка в падении (ВДВ). Мастерство не пройдет по целям, расположенным за «Волшебным щитом» танка и «Барьером» представителя идентичного вам класса.

Большую часть вражеских приемов вы можете нейтрализовать своим умением лишь на опережение, то есть если вы нажмете на заклинание до того, как это выполнит оппонент (помимо «Вихря боя» берсерка, «Небесного пламени» сестры огня, «Заморозки» визы, «Тарана» танка, «Поднятия из мертвых» и «Сферы бессмертия» паладина, «Шквала» и «Холеры» инквизитора).

Использование

Скилл задействуется в многочисленных потасовках с целью причинения ущерба и оглушения противников. Вынуждает недоброжелателей поблизости отменить свои действия и поставить блок. Талант пускается в ход для выбивания полуросликов из «Мортир» и «Турелей», кроме того, позволяет выкидывать соперников из сценарных орудий на локациях «Замок алхимиков» и «Орк-Сарай».

Длительный прекаст позволяет осуществлять маневр в падении. В гайде по Panzar сообщается, что благодаря внезапности «Удар Крома» в падении значительно продуктивнее такой же манипуляции на земле. В схватке 1x1 с опытным врагом навык сапера почти бесполезен вследствие продолжительного прекаста. Способность крайне эффективна при зачистке участка от «Капканов» и «Тесла-ловушек» (если они уже имеют несущественные повреждения).

Если вы оглушили цель, то забегите ей за спину и совершите силовое наступление. Если вам удалось оглушить оппонента за его спиной, то можете сразу достать ружье и выстрелить в него картечью. Главное, не тормозить, в противном случае противник развернется и заблокирует выстрел. Чтобы реализовать задуманное, вам понадобится

2-ой левел скилла.

Вы не сможете совершить манипуляцию, если кликнули по клавише спустя 1 сек. в «Морозе» ледяной волшебницы. Однако если вы застыли в определенном положении, то имеется вероятность оглушения визы, когда она прекратит холодить вас и забудет убежать либо поставить блок. Если вы вышвырнете коротышку из «Мортиры», то, чтобы забраться в нее, вам нужно будет либо прикончить его (если у того мало очков жизни), либо пихнуть сапера вбок.

Неприятельский минер в «Мортире», увидев каст «Удара Крома», может вылезти из своей машины, нейтрализовать оглушение и сесть обратно. В гайде по Panzar уточняется, что для выбивания этого персонажа целесообразно использовать умение в сочетании со «Светошумовой гранатой». Заклинание позволяет эксплуатировать на замороженных недоброжелателях, если добить их не получается, а холодная ведьма вскоре завершит морозить (охлаждение длится 6 сек.).

Прием можете задействовать на визу, которая пребывает в «Астрале». В частности, подождите 2 сек. и нажмите на кнопку мастерства. Однако поймать момент для эксплуатации таланта весьма затруднительно. Если произносите заговор, попытайтесь задеть чужих благородного рыцаря либо ледяную ворожею. Если вы сумели оглушить многих жертв и среди них есть хил, то атакуйте его.

КПД способности будет высоким, если ее применять вместе с «Блоколомом» дружеского берсерка, поскольку соперники теряют возможность заблокироваться. Однако оппоненты могут бегать, а посему максимального эффекта от «Удара Крома» вы достигните, если цель обездвижить: она будет отрезана от передвижений или станет пребывать под «Притяжением планеты» сестры пожара, «Цепями» боевого священника либо «Стягивающей гранатой» пушкаря.

Навык сапера эффективен в комплексе с «Оглушительным визгом» союзного танка. В гайде по Panzar отмечается, что танк обязан крикнуть позади жертвы в тот миг, когда вы нажали на клавишу заклинания, или вы должны прибегнуть к скиллу, как только танк закричит. Ко всему прочему, прием продуктивен в сочетании с «Заморозкой» визы-соратницы. В этом случае изначально конструктор задействует умение где-нибудь в толпе, а затем подбегает ледяная колдунья и приступает к «Заморозке».

На этом видео демонстрируется, как гном применяет свой талант:

Расчет урона

Основное:

- Эксплуатируемая формула: $\text{стартовый урон способности} * \text{скилл вашего героя} / 1000$;
- Используемая аббревиатура: М – мастерство, УУК – урон Удара Крома.

Вычисления:

- Изначальный УУК: 927;
- М: 5 000, УУК: 4 635;
- М: 6 000, УУК: 5 562;
- М: 7 000, УУК: 6 489;
- М: 7 765, УУК: 7 198.

Важно знать

Все расчеты сделаны, учитывая предельный ранг навыка. В вычислениях указан ущерб, который получает 1 противник. Значения в списке указаны с округлением. Это руководство подходит для геймеров, которые хотят лучше играть за сапера. Если вы будете знать все особенности мастерства, то сможете эффективнее взаимодействовать с юнитами этого класса. Представленный гайд по Panzar актуален по состоянию на 29 января 2017 года.