Воин в ПВП

|  |
| --- |
| Хантером Используйте интерсепт и хамстринг для того чтобы держать хантера на расстоянии удара. Если вы слишком далеко для мили и слишком близко для Intercept-а используйте Intimidating Shout, он поможет остановить хантера чтобы приблизится к нему и применить hamstring, и заодно на некоторое время избавиться от его пета. Внимательно следите за поверхностью земли и по возможности обходите Ice Trap-ы. Внимательно следите за тем что ваша цель сам хантер а не его пет, всегда бейте самого хантера, как только он умрет его назойливый пет тоже исчезнет. Многие хантеры имеют специальную возможность не подвергаться затормаживающим эффектам, это можно увидеть по их виду, они становятся красно-темными вместе с их пэтами. В это время лучше всего одеть щит и постараться найти укрытие от выстрелов охотника, например забежать за угол или за скалу или просто держаться на расстоянии, можно бить питомца и накапливать ярость выжидая пока с хантера не спадет его абилка и он не станет обычным по цвету, после чего переходить к атаке. Друидом Друид может быть как кастером так и милишником, также друид может лечить себя. Основная задача - постоянно держать друида под Mortal Strike чтобы снизить эффективность его лечения и прерывать касты лечения при помощи Pummel или Shield Bash. В форме медведя друид имеет достаточно большой армор поэтому урон наносимый варами снижается. Самая незащищенная форма - форма друида необходимая для кастования каких либо заклинаний, поэтому держите наготове вашу ПВП сережку чтобы вовремя избавиться от корней/стана/циклона прервать заклинание и по возможности нанести как можно больше урона для этого подходит интерсепт он прерывает заклинание и станит противника на 3 секунды. Магом Файр маги обычно не представляют серьезной опасности. С фрост-магами часто бывает очень трудно, однако все таки их можно убивать. Очень важно начать бой первым, потому что тогда у вас будет возможность применить Charge в противном случае Вам придется медленно идти до атакующего вас мага или бегать в овечке пока маг кастует свое самое долгое и сильное заклинание. Сразу же после того как вы оказались рядом с магом нужно повесить на него "Подрезать сухожилия" иначе маг убежит от вас пока вы будете пытаться его догнать находясь под действием замедления его ледяного щита. Постоянно следите чтобы на маге противнике висел "Подрезать сухожилия". Никогда не делайте Intercept пока маг не сделал blink! Если вы сделаете интерсепт маг сразу же сделает блинк и тогда бой будет проигран. Ждите пока у мага не выдержат нервы и он сделает Блинк, после чего делайте интерсепт, маг окажется в ваших руках. Используйте триньку для освобождения из ледяных оков и будьте всегда рядом с магом. Когда маг понимает что дело труба он превращается в глыбу льда и ждет пока остынут его заклинания. Фрост маги выпускают своих элемов которые также атакуют вас, от них можно избавляться при помощи intimidating shout. Если все же получилось, что маг от Вас далеко, включаем Защитную стойку, Глухую оборону, и Отражаем заклинания макросом. Пристом С шадоу пристом может быть крайне тяжело, ДОТы съедают варов за очень короткое время. Если вар за это время не успел убить приста, считайте прист убил вара. Самая большая проблема для воина это отсутствие ярости при нанесении урона по пристовскому щиту. Пожалуй самый сложный для воина класс Будьте готовы к фиру, вы должны быть в Стойке Берсерка. Держите приста под мортал страйком и на расстоянии удара при помощи хамстринга. Сбивайте касты. Шаманом Старайтесь уничтожать тотемы расставленные шаманами, для этого подходит хамстринг - не очень затратно и быстро. Обзеоруживание шамана в рукопашной - тоже может дать очки в вашу пользу. Не давайте шаману лечить себя, используйте пуммел, интерсепт, фир для прерывания лечения. Варом Как драться с Воином вы должны понимать сами :). Работают - подрезать сухожилия, обезоруживание, крик на понижение АП. Хорошо кровотечение потому что урон наносимый им не убавляется армором. Держите воина всегда впереди себя в то же время стараясь зайти ему за спину, со спины воин не может уклоняться/блокировать/парировать удары. Паладином Один из самых простых для воина классов, но приготовьтесь к долгому бою. Все что нужно держать паладина под хамстрингом и впереди себя для нанесения урона и в то же время находится у паладина за спиной. Следите за тем чтобы на нем всегда висели хамстринг и кровотечение. На низком уровне здоровья Паладин скорее всего включит бабл и начнет лечить себя, отбегите от паладина на расстояние не доступное для заклинаний паладина и лечитесь бинтами. Сразу же после бабла снова начинайте бить паладина, в этот раз бабл на КД и он не сможет стать неуязвимым и лечить себя, прерывайте заклинания лечения всеми возможными способами. Чернокнижником Если Вы будете медлить в бою с Варлоком его доты вас просто съедят, очень сильный урон также наносит пожирание вашей жизни, это заклинание еще и восстанавливает жизнь варлока, поэтому необходимо прерывать его всеми возможными способами впрочем надо стараться прерывать все теневые заклинания или отражать их. Вы должны всегда находится рядом с Варлоком и постоянно наносить удары, следите чтобы хамстринг постоянно висел на нем, не давайте ему контролировать себя - берсеркер рейдж и жажда смерти прерывают фир и делают вас не восприимчивым к этим заклинаниям на некоторое время, ПВП сережка поможет с остальным. Рогой Основная тактика роги оглушение и нанесение большого количества урона пока вы стоите. Станят роги примерно так: сначала подлый удар (вы оглушены), затем рога бьет вас сзади и накапливает очки, затем следует удар по почкам, тоже оглушает, время действия зависит от накопленных очков - самое время применять ПВП сережку и начинать атаковать рогу: В первую очередь затормозить - Хамстринг или Пронзительный крик если рога носится как угорелый вокруг вас и его трудно поймать, можно также использовать intimidating shout. Старайтесь держать рогу впереди себя. Второе - кровотечение - то что не даст уйти роге в стелс и снова застанить вас при помощи подлого удара, следите чтобы на роге всегда было кровотечение. Делайте Превосходство в ответ на уклон, макрос на превосходство в любой стойке поможет быстро менять стойку если надо.  |