

Автор: Люша

Соавторы: Mafaretta, Leopoldik

КЕЙДЕРСТВО



S

Класса

Содержание

[Глава 1. Кейдер и Фронтовик](#)

[Глава 2. Инструменты Кейдера](#)

[Глава 3. Управление](#)

[Глава 4. Информация о пропах](#)

[Глава 5. Навыки для кейдера](#)

[Глава 6. Критика](#)

[Глава 7. Подготовка](#)

[Глава 8. Выбивание дверей](#)

[Глава 9. Фарм пропы](#)

[Глава 10. Временный кейд](#)

[Глава 11. Свалка пропов](#)

[Глава 12. Основа кейда](#)

[Глава 13. Как ровно ставить двери](#)

[Глава 14. Проверка на проходимость](#)

[Глава 15. Прострел для стрелков](#)

[Глава 16. Место для милишников](#)

[Глава 17. Торсы](#)

[Глава 18. Как готовить пропы для рекейда](#)

[Глава 19. Экономия гвоздей](#)

[Глава 20. Рекейд](#)

[Глава 21. Укрепление кейда](#)

[Глава 22. Линкап](#)

[Глава 23. Опоры](#)

[Глава 24. Виды сигилов](#)

[Глава 25. Окна и вентиляция](#)

[Глава 26. Виды пропов](#)

[Глава 27. Слишком тяжелые пропы и как их двигать](#)

[Глава 28. Неприбиваемые пропы](#)

[Глава 29. BOOM!-кейд](#)

[Глава 30. Деплояблы мешают кейдить](#)

[Глава 31. Виды кейдов](#)

[Глава 32. Апсайклинг](#)

[Глава 33. Боссы и другие враги кейдера](#)

[Глава 34. Проп-принтер](#)

[Глава 35. Тринкеты кейдера](#)

[Глава 36. Сленг кейдеров](#)

[Глава 37. Очищение сигила](#)

[Глава 38. Как фармить поинты кейдеру?](#)

[Глава 39. Авто-починка](#)

[Глава 40. Как стакать стеллажи](#)

[Глава 41. Контракты](#)

[Глава 42. Кейдерская солидарность](#)

[Глава 43. Банхаммер](#)

[Глава 44. Осквернение кейдов](#)

УЧЕБНИК КЕЙДЕРСТВА

*„Порой нам непонятны
его мысли, он гений“*

RMZS «RedImpact»

2026

Том 1. Кейдерство

Глава 1. Кейдер и Фронтвик

Кейдер

Кейдер это ключевой защитник сигила, основная задача которого состоит в том, чтобы сделать всё возможное для максимального продления времени его существования и не допустить захвата зомби. Для этого кейдер занимается активной постройкой и укреплением баррикад, создавая надежную линию обороны. Важнейшей частью его роли является постоянный [рекейд](#) и ремонт баррикад. Кейдер обязан всегда находиться на своем сигиле, оперативно информировать союзников о текущей ситуации, координировать действия команды и при необходимости звать на помощь, чтобы обеспечить надежную защиту и удержать позицию как можно дольше.

Кейд

Кейд это укреплённая баррикада, созданная из множества пропов, объединённых в единую защитную структуру. Такая конструкция позволяет эффективно блокировать зомби, защищать сигилы и удерживать позиции в течение длительного времени. Хороший прочный кейды часто может стать решающим фактором для победы.



Фронтвик

Фронтвик это дополнительная роль, актуальная на первых минутах игры. В отличие от кейдера, который фокусируется на защите непосредственно сигила, фронтвик занимается блокировкой всех возможных путей продвижения зомби в помещениях, ведущих к основному сигилу. Основная задача фронтвика перекрыть проходы, коридоры и другие уязвимые зоны, чтобы замедлить или полностью остановить продвижение зомби к сигилу. Это даёт команде и кейдеру дополнительное время для подготовки обороны и укрепления ключевых сигилов.

Фронт

Фронт может состоять из одного или нескольких пропов, перекрывающих проходы в помещения, закрывать тыл, или второй згаз. Фронты позволяют команде эффективно и безопасно фармить поинты, не опасаясь атак со спины. Фронт служит ключевым элементом обороны, помогая контролировать пространство и минимизировать риски неожиданных нападений



Глава 2. Инструменты Кейдера



Молоток

Это основной инструмент кейдера, который позволяет взаимодействовать с пропами: прибивать их для создания баррикад, **откейживать** ненужные или поврежденные пропы, а также чинить баррикады, восстанавливая их прочность.

Гвозди

Используются для закрепления пропов к поверхности или между собой. Также можно **экономить гвозди** в случае необходимости.



Набор мусора

Это набор из 12 случайных досок, по сути мусор, который можно использовать как дополнительные пропы для укрепления кейда. Благодаря большому количеству и случайности форм, эти доски помогают закрывать бреши, или укреплять слабые участки баррикад в экстренных ситуациях.



Аегисы

Это набор из 5 прозрачных досок, которые автоматически крепятся к любой поверхности, создавая мгновенную, но временную защиту.

Их можно вращать под нужным углом [клавиша **R**]. Чаще всего аегисы используются для экстренного прикрытия во время рекейда или перекрытия уязвимых участков, пока кейд восстанавливается. Их прозрачность не мешает обзору.



Электро-молоток

Усовершенствованная версия обычного молотка, обладающая расширенными функциями. Он обеспечивает ускоренную починку баррикад, позволяет укреплять пропы с помощью [баффов на защиту или шипов](#), повышая их стойкость. Одной из ключевых особенностей является

уменьшенное время КД между забиванием гвоздей, что значительно ускоряет процесс рекейда. ! Для полноценной работы электро-молотка требуются **импульсные заряды**.

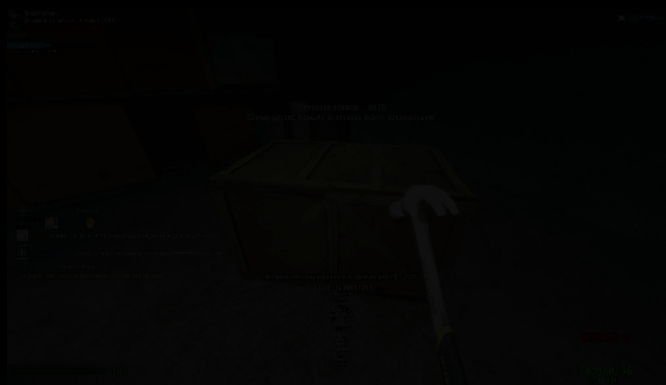
Глава 3. Управление

Взаимодействие

Взять / Отпустить [клавиша [E]].

Вращение

Вращать хаотично [клавиша [Alt],
Вращать под градусом [клавиша
[Alt+ЛКМ]. ! Не забудьте включить
30-45 градусов в Настройках /
Геймплей [клавиша [F1]



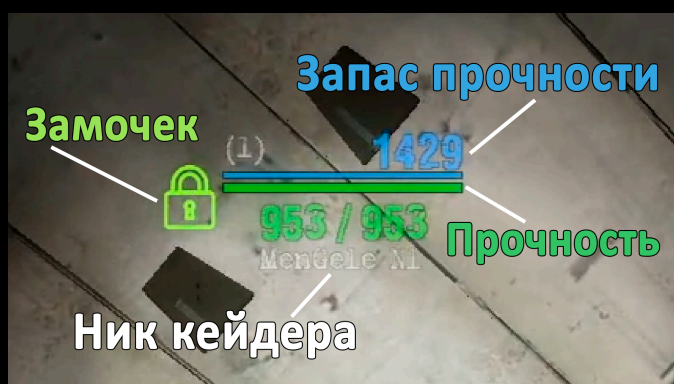
Фиксация

Зафиксировать в пространстве
[клавиша [Shift], Закрепить [клавиша
[ПКМ], Закрепить на 4 гвоздя
[клавиша [ПКМ]x3 по закрепленному
пропу.

Глава 4. Информация о пропах

Введение

Каждый проп имеет свою первоначальную прочность и запас прочности, количество зависит от самого пропа, количества прибитых к нему гвоздей (1-4), и тринкеты которые влияют на это количество, такие как [Продвинутые Компоненты](#).



1

Ник кейдера прибившего проп виден всем игрокам. Цвет замочка означает что проп прибит игроком имеющего реморт, и только игрок выше ремортом может его отбить.

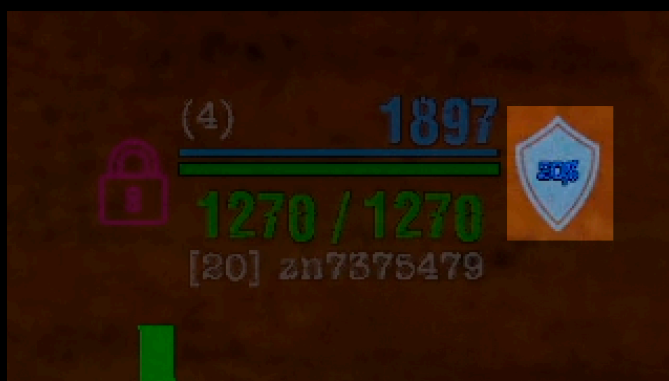


2

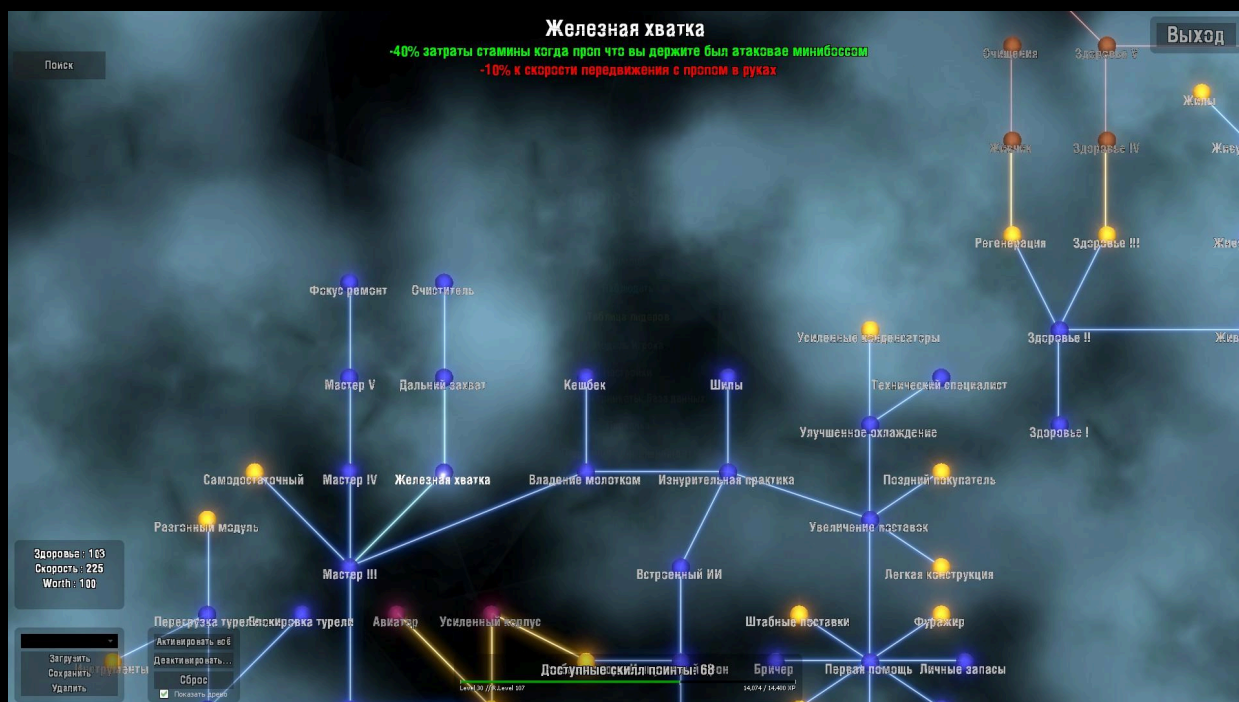
Сердечко означает что Кейдер дает вам право отбивать его пропы не смотря на разницу в реморте. Дать свое сердечко вы можете открыв [клавиша [ТАВ] нажав на сердечко игрока.

3

Синий щиток означает что на пропе наложен бафф временной брони.
Красный щиток означает что на пропе наложен бафф временных шипов, урон полученный по вашему пропу возвращается зомби.



Глава 5. Навыки для кейдера



Главные навыки

- **Железная хватка** - позволяет держать проп когда его атакуют мини-боссы.
-40% затраты стамины когда вы держите проп который был атакован мини-боссом.
-10% к скорости передвижения с пропом в руках.
- **Кэшбэк** - вы получаете 50% гвоздей при разрушении пропов.
-10% к скорости атаки молотка.
- **Бричер** - молоток наносит массовый урон по дверям.
- **Помощь нуждающимся** - при первом использовании ящика аммунации вам дается 10 гвоздей.

Дополнительные навыки

- **Мастер V**
+30% к эффективности починки суммарно.
- **Фокус ремонта** - починка одного и того же пропа постепенно усиливает эффективность ремонта вплоть до 30%.
-15% эффективности починки.
- **Дальний захват** - увеличивает расстояние на +15%, на котором можно прибить гвозди к пропу.
- **Очиститель** - молоток имеет огромную силу при очищении сигила.
- **Владение молотком**
+20% к скорости атаки молотком.
- **Изнурительная практика** - скорость атаки молотком может быть увеличена до 50% за счет стамины.
-10% к скорости атаки молотком.
Нажмите [клавишу [Q]] для переключения режима молотка.
- **Технический специалист**
+3% к радиусу действия сентинела.
+3% к скорости сентинела.
- **Легкость**
-6% к расходу стамины при починке молотком.
- **Долговязый II**
+20% к дальности молотка при починке молотком суммарно.
- **Выносливость II**
-10% к задержке между ударами молотка суммарно.
- **Кондиционирование**
+25% к регенерации стамины.

Глава 6. Критика

На каком реморте лучше всего начинать кейдить?

Тут зависит не столько от цифры, сколько от вашего опыта и уверенности, ведь реморт отражает только время, проведенное на сервере, а не навыки кейдерства. Оптимальным стартом будет 10+ реморт, так как к этому моменту накапливается необходимый опыт и доверие команды, но вы можете попробовать себя и раньше, например на [деп-сигилах](#), чтобы потренироваться и отточить мастерство на практике.

Критика со стороны игроков и профессионалов

Не бойтесь критики, каждый уважающий себя кейдер проходил через это, и это нормально. Вот несколько советов, как действовать в разных ситуациях:

1. Если вам говорят, что вы **кляка** и лучше пока не кейдить. Наберитесь опыта, повысьте реморт и попробуйте снова.
2. Если нет собственных идей, подсмотрите за опытными кейдерами, изучите их тактики и попробуйте повторить.
3. Если ваши кейды разбирают высокоремортные игроки, обратитесь в поддержку или дождитесь низкого онлайн, чтобы практиковаться без помех.
4. Если вы одновременно с другим кейдером [заприватили сигил](#), уступите тому, у кого выше реморт. Если уверены, что взяли сигил первым, а его забрали без уважительной причины, обратитесь в поддержку.
5. Фразы вроде "кейдер виноват в поражении", чаще всего просто насмешки, если только вы действительно не допустили критичную ошибку.
6. Если вы где-то просчитались: закейдили криво, пропустили зомби через пиксель, кто-то застрял в пропах или шейд размазал команду из-за не прибитых пропов - **Да!** вам могут выдать [банхаммер](#), но это часть обучения. Считайте это посвящением в кейдера, в следующий раз будете осторожнее и не допускать подобные ошибки.

Глава 7. Подготовка

У Кейдера есть несколько этапов подготовки:



1. Закуп

Для начала купите все необходимое для Кейдинга (Молоток, Гвозди, Набор мусора или Аегисы).

2. Выбор Сигила

Тщательно осмотрите каждый сигил, оценивая ширину проходов, количество входов, прострел, наличие **окон и вентиляции**. Важно понимать, что именно, вы берете под контроль.



3. Приват Сигила

Чтобы заявить права на сигил и дать понять другим кейдерам, что он ваш, прибейте несколько пропов на видном месте — правило «кто पहले, тот правее» работает!

4. Затаскивание пропов на сигил

Игра в 60 Секунд! Где вам за короткий промежуток времени необходимо затащить на свой сигил как можно больше пропов. Если пропов на сигиле недостаточно, попросите помощи у команды, они помогут натаскать дополнительные пропы. Однако будьте готовы, что это может вызвать [свалку](#).

Глава 8. Выбивание дверей

Лучше только картина!

Практически любая основа кейда это двери. На большинстве карт они встречаются часто, и с прокачанным перком [«Бричер»](#) вы можете наносить массированный урон дверям, быстро срывая их с петель. Выбитые двери тащите на свой сигил, чтобы создать прочную и надежную основу для кейда. Дверь самых лучших проп!



Не выбиваемые двери

Также на некоторых картах встречаются не выбиваемые двери. Их нельзя выбить, если попытаться их разрушить, они просто исчезнут. Однако их можно закейдить под углом, используя как часть кейда.

Глава 9. Фарм пропы

Это фарм проп!

В начале волны вы можете прибить один или несколько пропов перед проходом на сигил, это создаст временную преграду, которая даст вам время для постройки основного кейда. Такой проп также отлично подходит для фарма поинтов на починке или [выполнения контракта на защиту](#), но не забывайте оставить [прострел для стрелков](#), чтобы команда могла отбиваться и фармить поинты, пока вы занимаетесь основой.



Глава 10. Временный кейд

Перекрытие прохода на сигил

В начале волны вы можете закрыть проход на сигил пропом или Аегисами, это создаст временный кейд, который даст вам дополнительное время, чтобы подумать над кейдом или разгрести свалку на силиге. Такой подход поможет избежать спешки и построить более надёжный обдуманый кейд.



Глава 11. Свалка пропов



Свалка

Частая проблема, когда слишком много игроков таскают пропы на сигил, это создает свалку из пропов.

Освобождение пространства

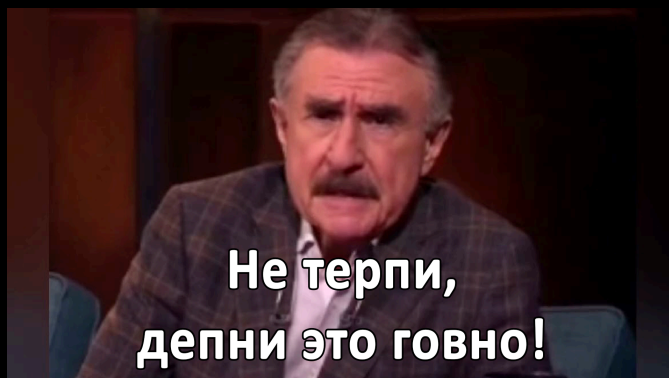
Чтобы избежать свалки, прибивайте пропы к стенам, потолку или другим свободным поверхностям, максимально освобождая пространство на сигиле. Это поможет игрокам не спотыкаться, не лопаться на луты и оставит место для размещения **деплойблов**, делая комнату удобнее для всех.

Как прекратить бардак?

Если же поток пропов не прекращается и на сигиле начинается полный бардак, временно **полностью перекройте проход на сигил пропом**, это остановит поставку новых пропов и поможет избежать свалки. Когда порядок будет наведен, проход можно снова открыть!

Проще депнуть

Но бывают и совсем печальные случаи, когда пропов на сигиле так много, что буквально негде шевельнуться, в такой ситуации лучше [депнуть сигил](#). Иногда спасти ситуацию уже невозможно, и проще депнуть, чем тратить время и силы на разбор завалов.



Глава 12. Основа кейда

Основа

Основа любого кейда, это первый поставленный проп по центру прохода. Лучше всего для этого подходят плоские и широкие пропы, такие как двери, картины или столы. Главное правильно расположить основной проп. Он должен перекрывать проход так, чтобы через него нельзя было пролезть. Ставьте его как можно дальше от входа, это увеличит расстояние от прохода где зомби бьют по баррикадам, а также упростит вам дальнейшее [укрепление кейда](#). От качества первого поставленного пропа зависит прочность всей конструкции, поэтому подходите к этому ответственно!



Глава 13. Как ровно ставить двери

Чтобы расположить двери ровно и равномерно, следуйте этому алгоритму:

1. Поставьте первую дверь как можно ближе к центру прохода.
2. Прибейте перед ней небольшой ровный проп (например доску), он будет служить линейкой для выравнивания.
3. Возьмите вторую дверь и прибейте её максимально близко к первой.
4. Откейте вторую дверь, прижмите её своим телом к первой и снова прибейте, это поможет устранить зазоры.
5. Прибейте дверь к полу, а затем откейте первый гвоздь, чтобы избежать ситуации "[проп к пропу](#)".
6. Теперь можно намертво прибить дверь на все 4 гвоздя.

Важно! Никогда не оставляйте гвозди, прибитые "проп к пропу"!

Глава 14. Проверка на проходимость

Неприятный сюрприз

В начале строительства кейда обязательно проверьте его на проходимость, это должно стать вашей привычкой. Убедитесь, что через кейд нельзя пролезть ни с одной стороны. Проверьте по бокам, снизу, сверху и по центру. Особое внимание уделите неровным или полупрозрачным пропам, иногда через них можно проскользнуть, даже если визуально кажется, что всё закрыто. Всегда осматривайте кейд со всех сторон, чтобы избежать неприятных сюрпризов во время волны!

Глава 15. Прострел для стрелков

Хороший прострел

Залог хорошего кейда, это удобный прострел для стрелков. Когда строите кейды, поставьте себя на место стрелка и сделайте прострел так, чтобы он был максимально комфортным для любого вида оружия. Учитывайте углы обзора, высоту и преграды, чтобы команда могла эффективно отбивать волны, не теряя времени на маневры!



Глава 16. Место для МИЛИШНИКОВ

Забота о милишниках

Это необязательный пункт, ведь *„мили всегда должно быть ущербным“*, но если вы всё же хотите угодить милишникам, сделайте их фарм удобнее (но не забывайте, что основной приоритет всегда за прочностью кейда и прострелом для стрелков):

Участок для мили

Оставьте открытым небольшой участок снизу кейда, где обычно скапливаются торсы, так милишникам будет проще добывать зомби и впитывать урон.

Жердочка

Или поставьте для них удобную жердочку (длинная балка расположенная под 30 градусов от пола до щели или проёма), чтобы милишники могли комфортно фармить, не мешая вам рекейдить.

Глава 17. Торсы

Прострел снизу

Это зомби, которые передвигаются по полу ползком и атакуют нижнюю часть баррикады. Если не открыть прострел в этом месте, они могут разрушить ваш кейд, так как стрелки и милишники просто не смогут их достать. Важно обязательно оставить прострел снизу, это позволит команде эффективно отбивать торсов.

Глава 18. Как готовить пропы для рекейда

Игра в шахматы

Заранее продумайте и подготовьте пропы для быстрого рекейда, это позволит вам мгновенно восстанавливать баррикады в критических ситуациях, когда каждая секунда на счету.

Заготовки

Разложите пропы в удобных местах, чтобы в экстренный момент не тратить время на поиски подходящих пропов, так вы сможете максимально быстро зарекейдить и укрепить кейд!

Глава 19. Экономия гвоздей

Учимся экономить

Если проп почти разрушен и запаса прочности не осталось, откейте 2 из 4 гвоздей, это почти не скажется на его прочности (всё равно скоро придётся заменять), но сэкономит вам минимум 1 гвоздь. А с перком [«Кэшбэк»](#) вам вернётся 50% гвоздей обратно в инвентарь.



Глава 20. Рекейд

Мастерство рекейда

Рекейд самый сложный навык в кейдерстве, требующий максимальной концентрации, ведь риск неудачи высок. Рекейд делится на два типа: Заменяемый и Экстренный.



Важно знать

Не рекейдите деревянными пропами, они мгновенно разрушаются от нескольких касаний зомби.

Избегайте пропов, восприимчивых к **«Железной хватке»** (обычно их выдаёт характерный звук).

Заменяемый рекейд

Если проп полностью утратил запас прочности, замените его на новый (лучше делать это между волнами во время перерыва). Старый проп можно скормить зомби или убрать в дальний угол.



Экстренный рекейд

Когда пропы лопаются один за другим, меняйте их максимально быстро, чтобы зомби не прорвались. Будьте осторожны: вам могут помешать **Боссы**

Как минимизировать риски?

Поставьте временные аегисы, они дадут вам безопасное время для рекейда без риска перехвата пропашейдом. В крайнем случае быстро перекройте проход большим пропом, чтобы выиграть время.

Глава 21. Укрепление кейда

Не прекращайте подкейживать

Когда основной кейд уже построен, не останавливайтесь, продолжайте укреплять его маленькими пропами прямо во время волн. С каждой новой волной зомби становятся больше, а их атаки мощнее!

Прочнее и прочнее

Постепенно увеличивая прочность кейда, вы сделаете его способным выдержать даже самые мощные [линкапы](#) и обеспечите команде надежную защиту!

Глава 22. Линкап



Термин

Линкап это мощнейшая атака зомби, когда несколько мини-боссов с поддержкой босса атакуют один из сигиллов толпой. Если не действовать быстро, кейд может быть уничтожен за секунды.

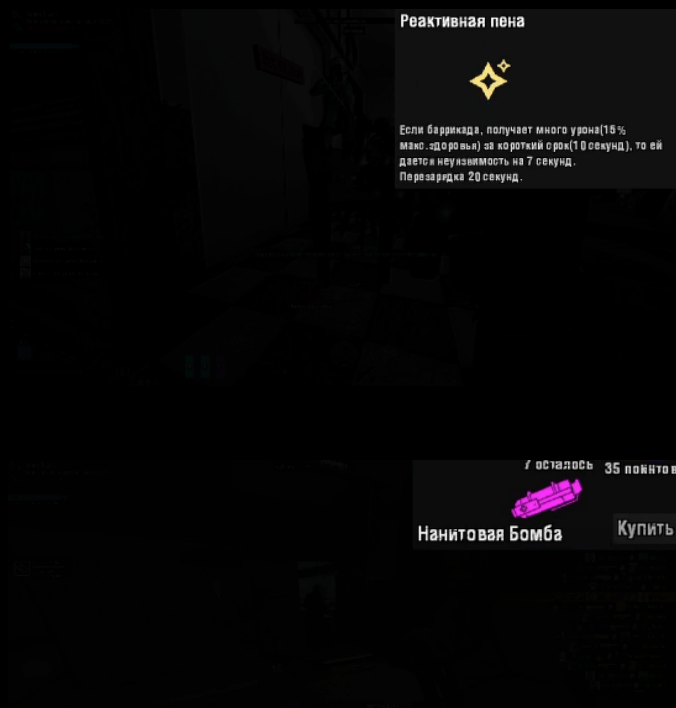
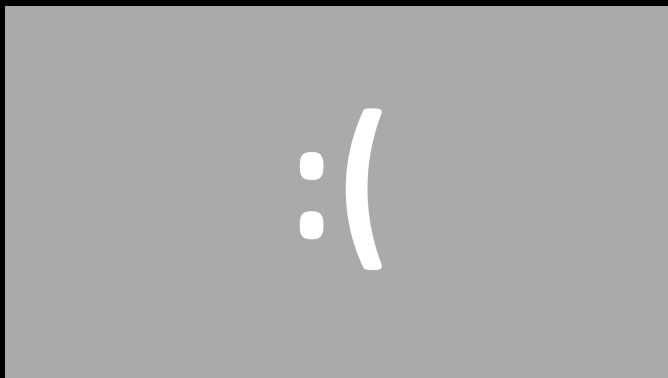
Как противостоять линкапу?

Необходим колоссальный ДПС команды! Один кейдер не справится, срочно оповестите команду о линкапе на вашем сигиле!

Сигил-граната



! Сигил-граната была полностью убрана с арсенала людей 19.02.26, её больше никак не получить.



Реактивная пена

Активировать тринкет "Реактивная пена", он временно сделает пропы неуязвимыми к урону.

Нанитовые гранаты

Бросить несколько Нанитовых гранат, они помогут быстро восстановить прочность пропов.

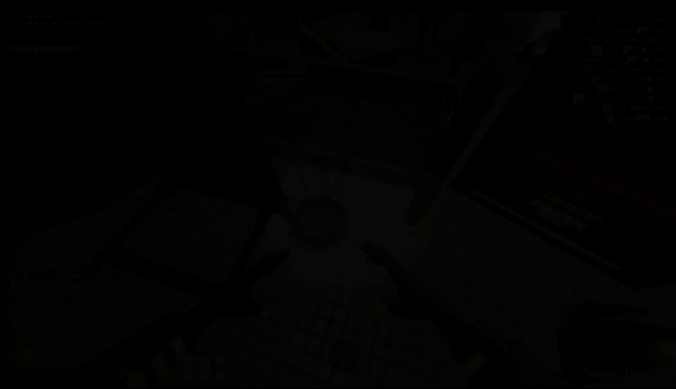
Флешки

Использовать флешки, они на время дезориентируют зомби.

Глава 23. Опоры

Проп к пропу?

В кейдинге есть важная механика, "проп к пропу". Кляк, которые не умеют ею пользоваться, в 90% случаев ждёт банхаммер, а опытные кейдеры с ее помощью строят прочные и надежные кейды. Как правильно использовать опоры:



Крепеж

Если проп не достаёт до поверхности, создайте опору, закрепите проп так, чтобы к нему было удобно прибивать дополнительные пропы. ! К одному пропу можно прикрепить до 7 гвоздей.

Важно! Закрепите опору как можно дальше от прохода, если её сломают, вся конструкция рухнет (по законам физики), и вы рискуете получить банхаммер за неудачный кейд!

Глава 24. Виды сигилов

Индивидуальность сигилов

Каждый тип сигила требует разного подхода к кейдингу. Вот основные разновидности и их нюансы:



Деп-сигил

Обычно не доживают до 5 волн. Используется для фарма поинтов и сдерживания резистов зомби.

! Задача кейдера: Создать фарм для команды и задержать резисты.

Вин-сигил

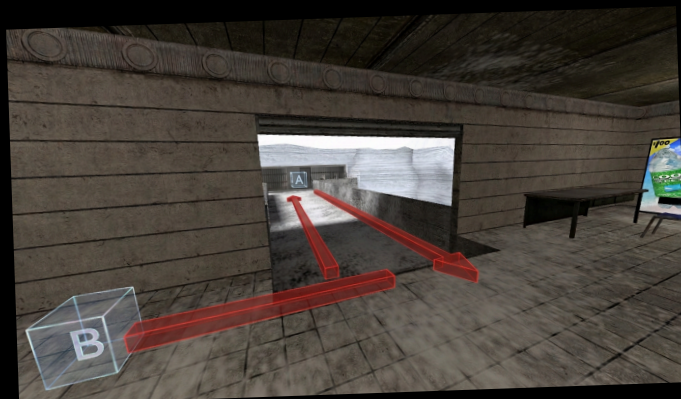
Победные сигилы, которые переживают 6 волн. Обычно имеют один проход и наилучший прострел с хорошим фармом.

! Задача кейдера: Сделать все возможное для победы.



Перекрёстные сигилы

Два сигила, расположенные напротив друг друга. Это позволяет эффективнее ДПСить оба прохода одновременно, а боссы становятся уязвимыми с обеих сторон.



Коридорный сигил

Имеет перед проходом коридор, что создает линейный фарм для стрелков.

+ Зомби доходят дольше.

+ Удобный линейный фарм для стрелков.

- Выжившие меньше следят за торсами, так как больше увлечены линейным фармом.

- Тараны имеют преимущество.



Сигил с несколькими проходами

Сигил который имеет больше одного прохода.

+ Создает хороший фарм.

- Нужно строить два кейда и часто рекейдить (большой расход пропов).

- Сложно координировать оборону, стрелки и кейдеры должны быть готовы к многозадачности.

- Что делать кейдеру? Распределять пропы равномерно между проходами, если один проход слабее, его могут быстро сломать.

Широкий сигил

Имеет широкий проход, что усложняет кейдинг, но дает наилучший прострел.

+ Наилучший прострел.

+ Прочный, если правильно закейдить.

- Сложно рекейдить, требует опыта и скорости.

- Торсы имеют преимущество, могут быстро разрушить нижнюю часть кейда.

- Как кейдить:
 - Использовать широкие пропы (двери, столы, картины).
 - Укреплять по бокам, чтобы избежать брешей.
 - Следить за нижней и верхней частью кейда, торсы и хедкрабы могут пролезть через щели.



Подвальный сигил

Один из наихудших вариантов, неудобен для кейдера и быстро ломается.

+ Хороший прострел.

- Неудобный в рекейде, сложно маневрировать.

- Быстро ломается, требует постоянного ремонта.

Чердачный сигил

Особенный сигил, который меняет тактику игры. Зомби сложнее сломать кейд, а выжившим неудобно стрелять.

+ Удобен в рекейде.

+ Зомби сложнее разрушить кейд.

- **Копатель** может легко убить кейдера.

- **Шейд** и **Думкраб** создают проблемы.

- Неудобный прострел.

- Что делать кейдеру? Быть начеку, держаться подальше от проема, копатель может неожиданно хлопнуть вас.



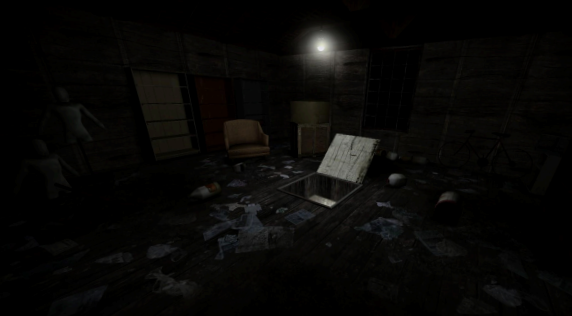
Вентиляционный сигил

Квадратный проход, ведущий в вентиляцию. Встречается редко, но удобен.

+ Зомби доходят дольше в присядь.

+ Возможен линейный фарм.

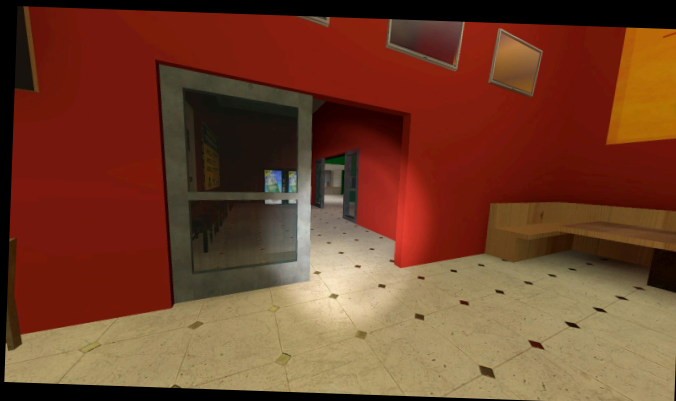
+ Проще рекейдить.



Кривой сигил

Проем больше или меньше стандартного, что усложняет кейдинг.

- Неудобен.
- Проблемы при рекейде.
- Мало возможностей для укрепления.



- Как кейдить:
 - Ставить пропы под углом 30 градусов, чтобы избежать брешей по бокам.
 - Использовать дополнительные опоры для укрепления.



Двусторонний сигил

Очень редкий сигил с двумя проходами напротив друг друга, который закрывает один кейд.
+ Команде проще дефать оба прохода, стрелки могут стрелять в обе стороны.

- Кейд получает двойной урон с обеих сторон, требует постоянного ремонта.

- Что делать кейдеру? Укреплять кейд с обеих сторон, нельзя допустить слабых мест, так как если один из основных пропов сломают, то зомби смогут пройти с обеих сторон.

Глава 25. Окна и вентиляция

Троянский конь

Внутри сигиллов часто встречаются окна и вентиляционные отверстия, если их не закрыть, зомби могут неожиданно прорваться через них, устроив сюрприз в виде [ночных охотников](#) или прорыва через вентиляцию. Разберём, как правильно закрывать эти уязвимые места.



Вентиляция

Постройте небольшой кейд на вентиляции. Зомби могут поставить **нест** в вентиляции, и основной урон перекинется туда.

Окна

Окна одна из самых коварных уязвимостей. Их нужно обязательно проверять и закрывать, иначе зомби могут прорваться через них.



Как закрывать окна?

Прибейте окна на пару пропов, обычно **летающие зомби** (например, **Рогатки** на 3 волне) могут достать до них, но и обычные зомби иногда пробираются, если окна расположены низко или если **нест** стоит на крыше. Не забывайте следить за окнами!

Типы окон и как с ними работать

На картах встречаются разные типы окон, и к каждому нужен свой подход:

Статичные окна

Не ломаются и нельзя пролезть через них. Можно не кейдить, они безопасны.



Узкие окна

Через них обычно кидают яд и устраивают **крабмейн**. Поставьте **Эмиттер**, он блокирует яд и другие дебафы. Если эмиттера нет, прибейте узкий проп (например доску).

Стеклянные окна

Такие окна можно разбить и пролезть через них. Как проверить? Киньте в окно маленький тяжёлый проп (например **бир-кейс**). Если окно не разбилось, можно не кейдить.



Фантомные окна

Это могут быть окна, закрытые досками, сеткой или даже дыры в стене, которые можно разрушить. Всегда проверяйте, если окно выглядит подозрительно, лучше проверить.

Не уверены?

Спросите команду! Многие игроки знают карты наизусть и подскажут, какие окна опасны, а какие нет. Если на карте есть незнакомые для вас окна, лучше закройте их пропом, это займёт пару секунд, но спасет от неожиданных сюрпризов.

Помните! Даже маленькая щель может стать фатальной уязвимостью!

Глава 26. Виды пропов

Пропы

Правильный выбор пропов ключ к успешному кейдингу. Каждый тип пропов имеет свои **плюсы** и **минусы**, а также оптимальное применение. Разберем подробно, какие пропы для чего лучше использовать.



Мелкие пропы

Мусор, мелкие коробки, бутылки, банки. Отлично подходят для засор прохода, замедляют зомби, создавая временную преграду перед основным кейдом. Мелкие **фарм пропы** помогают выполнить контракты на защиту.

Маленькие пропы

Стулья, бир-кейсы, корзины. Подходят для укрепления кейда, ставьте перед основным кейдом для дополнительной защиты. Также помогают закрыть мелкие бреши. **! Не тратьте их на основу, они слишком слабые для серьёзных атак.**





Тонкие пропы

Двери, велосипеды, паллеты.

Идеальны для основы кейда, они прочные и универсальные для стака.

Стеллажи

Стеллажи лучше всего использовать для [фронтов](#), так как они прочные, больше и полупрозрачные. Стеллажи также можно использовать для [апсайклинга](#) и стака стеложей.

! Устанавливайте стеллаж наклоном вперед или назад на 30 градусов.



Большие пропы

Шкафы, диваны, стеллажи. Отлично подходят для кейда сверху. Лучше всего как можно скорее избавиться от них и освободить место на сигиле.

Деревянные пропы

Коробки, шкафы, столы.

Избавляйтесь от них в начале, они ломкие и не подходят для рекейда.

Могут использоваться только если нет других вариантов.



Тяжёлые, жирные пропы

Пропы с прочностью 1000+.

Забирайте их на сигил в первую очередь, это самые прочные пропы!

Даже если они деревянные, их высокая прочность компенсирует недостатки.

Пропы для рекейда

Удобные для быстрого рекейда.

Такие пропы должны быть под рукой. Готовьте их заранее, не тратьте их на фронты, они пригодятся для рекейда.



Глава 27. Слишком тяжелые пропы и как их двигать

Взаимодействие с тяжелыми пропами

На некоторых картах встречаются огромные пропы, которые нельзя поднять руками. Однако их можно передвигать с помощью других пропов (например доски).

Как это сделать?

Возьмите лёгкий проп, аккуратно подвиньте тяжёлый проп, используя как рычаг или упор, прибейте тяжёлый проп к поверхности. Такие пропы не надо рекейдить, они служат для фронтов или как фарм проп.

Глава 28. Неприбиваемые пропы

Что с ними делать?

На некоторых картах встречаются пропы, которые нельзя поднять или прибить. Они могут быть декорацией или ошибкой карты. Выкиньте их как можно дальше от сигила, они бесполезны. Не оставляйте их на сигиле, вы можете случайно зафакапиться при рекейде, пытаясь их использовать.

- **Виды:**
 - Фриз-проп - пропы которые служат для декорации на карте (или являются ошибкой маппера).
 - Неприбиваемые - такие пропы можно брать в руки, но нельзя прибивать. Это является ошибкой маппера.
 - ERROR - пропы не имеющие текстуру, заменяемую стандартным ERROR, такие пропы служат ошибкой вашего CSS, или являются ошибкой маппера.

Глава 29. ВООМ!-кейд

Почему их нельзя использовать?

На картах встречаются взрывоопасные пропы, при разрушении они взрываются и наносят массовый урон игрокам. **Запрещено кейдить такими пропами**, это может привести к **банхаммеру**. Что делать, если они находятся на сигиле? Уберите их в дальний угол, подальше от игроков и кейда. **! Не трогайте их, даже случайное повреждение может вызвать взрыв!**



Топливные бочки

! Важно: Если кто-то пытается кейдить буум-пропами, предупредите команду и уберите их немедленно!



Канистры с бензином

! Важно: Если кто-то пытается кейдить буум-пропами, предупредите команду и уберите их немедленно!



Газовые баллоны

! Важно: Если кто-то пытается кейдить буум-пропами, предупредите команду и уберите их немедленно!

Глава 30. Деплояблы мешают кейдить

По хорошему

Если деплоябл (например, станция или турель) стоит на месте, где нужно прибить проп, и мешает кейдингу, скажите об этом владельцу, попросите его переместить деплоябл в другое место.

По плохому

Если владелец не реагирует, попросите команду шифтануть деплоябл. Если 4 игрока одновременно нажмут **[клавишу Shift]** перед деплояблом, он вернется в инвентарь владельца.

Глава 31. Виды кейдов

Уникальность

Каждый тип кейда имеет свои уникальные особенности, преимущества и недостатки. Разберем их подробно, чтобы вы могли выбрать оптимальный вариант для любой ситуации.



Щит-кейд

Говно-кейд. Хаотичная куча пропов, наваленных друг на друга, скрепленные "проп к пропу" закрывающие прострел и создающие **кормление мини-боссов**. За такой кейд вы получите 100% **банхаммер** ! **Никогда не стройте щит-кейды!**

Дверной

Классический кейд из стака дверей, расположенных по центру прохода. Подходит начинающим кейдерам.

+ Простой в строительстве, не требует сложных манипуляций.

+ Прочный, если стак дверей большой.

+ Легко рекейдить.

- Уязвим к химическим зомби, сплэш-урон быстро разрушает несколько дверей одновременно.



Слойка

Кейд из многослойных пропов, расположенных друг на друге.
+ Очень прочный и долговечный, выдерживает длительные атаки.
- Тяжело рекейдить.
- Уязвим к химическим зомби, сплэш-урон разрушает несколько слоёв сразу.



Односторонний

Кейд, где вся правая или левая сторона забита пропами, а прострел остаётся только с одной стороны.
+ Прочный и долговечный, сложно сломать с одной стороны.
+ Легко рекейдить, пропы расположены компактно.
+ Высокий фокус ДПС, стрелки концентрируются на одном направлении.
- Имеет только одну сторону прострела.



Горизонтальный

Когда пропы расположены горизонтально, открывая центральный прострел.
+ Центральный прострел колоссально повышает ДПС.
+ Верхняя и Нижняя часть кейда независимы, если одна часть разрушена, вторая может устоять.
- Верхняя и Нижняя часть кейда не



независимы, обе части кейда нужно контролировать отдельно.
- Шейду удобнее пробросить проп на сигил.

Щитовой

Не путать с "Щит-кейдом", Щитовой кейд это когда пропы (например двери) расположены лбом к проходу с двумя прострелами по бокам.

+ Зомби тяжелее ломать пропы из под тяжка.

- Тяжело рекейдить.

- Торсы имеют преимущество.

- Тараны имеют преимущество.



+ Торсам тяжелее сломать такой кейд, из-за большого количества мелких пропов.

+ Большая прочность кейда, за счет количества мусора.

- Малый запас прочности пропов.

- Уязвим к химическим зомби, сплэш-урон быстро разрушает мусор.

Мусорный-Костер

Когда кейд полностью состоящий из мелкого мусора (например из "[Набора Мусора](#)"), такой кейд эффективен только при хорошей починке.

+ Легко рекейдить, мелкий мусор быстро заменяется.

+ Имеет прострел со всех сторон, удобно для стрелков.

Евро-кейд

Любые кейды, построенные под необычным углом, с неестественным расположением пропов. Такие кейды строят по настоящему опытные кейдеры которые выработали свой стиль кейдерства.

+ Зомби в замешательстве, не понимают, как его ломать.

+ Пропы расположены так что по ним реже проходит урон.

+ К такому виду кейдов отлично подходит [Апсайклинг](#).

+ Высокая прочность и надежность.

+ Легко рекейдить, если знаешь как это делать.

+ Торсы больше не опасны, так как снизу обычно огромный прострел, как для стрелков так и для милишников, через который невозможно пройти.

+ Удобно размещать С4 и откидывать гранаты, так как зомби хорошо стакаются в одном месте снизу.

- Требуется большого опыта, не каждый кейдер сможет построить такой кейд. Для того чтобы создать основу для такого кейда необходимо мастерство рук.



30-градусный

Когда пропы расположены под углом 30 градусов от центра прохода.

+ Такой кейд позволяет закрыть даже самые широкие проходы.

- Сложно рекейдить.

Мини-коридорный

Сложный кейд. Обычно такие кейды строят на высоком онлайне, самые опытные кейдеры. Это может быть как узкий коридор, так и широкий.

+ Зомби в замешательстве, не понимают, как его ломать.

+ Пропы расположены так что по ним практически не проходит урон.

+ Создает прострел 240 градусов, что повышает ДПС многократно.

+ Идеален для небольшого взрывного оружия.

+ Милишники могут стать частью этого кейда.

- Для того что бы создать такой кейд потребуется много времени и опыт.

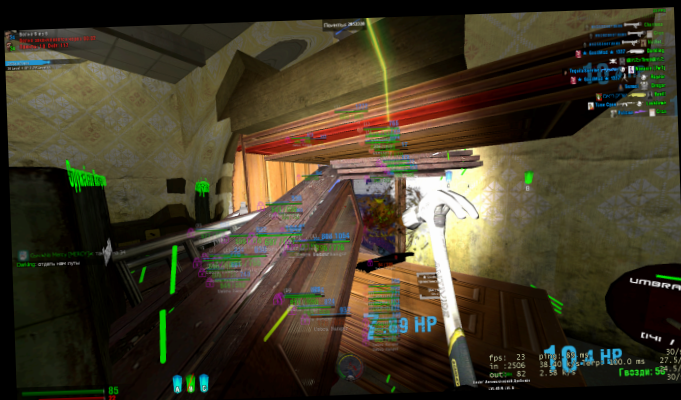
- Очень тяжело рекейдить.



Арт-кейд

Когда кейдерам становится скучно, они начинают строить свои шедевры. Это кейды которые выглядят как произведения искусства, сложные конструкции из множества пропов.

+ Прочность таких кейдов настолько высока, что их практически невозможно пробить.



+ Создают большой фарм для починки.

+ Могут жить гораздо дольше чем 6 волн.

- Долго кейдить.

- Не практичны для постоянного использования.

Глава 32. Апсайклинг

Техника профессионалов

Это особый навык кейдерства, который позволяет совмещать пропы между собой, создавая прочные и компактные конструкции. Это не просто техника, а искусство, которое отличает профессионала от новичка.

Почему апсайклинг так важен?

Апсайклинг повышает прочность кейда, правильное сочетание пропов делает кейд прочнее. Улучшает внешний вид кейда, аккуратные и компактные конструкции выглядят профессионально, и повышает уважение в команде. Опытные кейдеры, которые хорошо освоили апсайклинг, становятся примером для подражания.

Как освоить апсайклинг?

Изучайте сочетания пропов, экспериментируйте с разными типами пропов (двери, столы, шкафы, мусор). Тренируйтесь на разных картах, каждая локация имеет свои уникальные пропы, которые можно использовать в апсайклинге. Смотрите на профессионалов, наблюдайте, как опытные кейдеры строят свои кейды, и перенимайте их техники. Практикуйтесь в экстренных ситуациях, апсайклинг также применяется при быстром рекейде.

Апсайклинг это ключ к мастерству!

Чем лучше вы им владеете, тем прочнее и лучше будут ваши кейды. Тренируйтесь, экспериментируйте и становитесь лучшим кейдером!

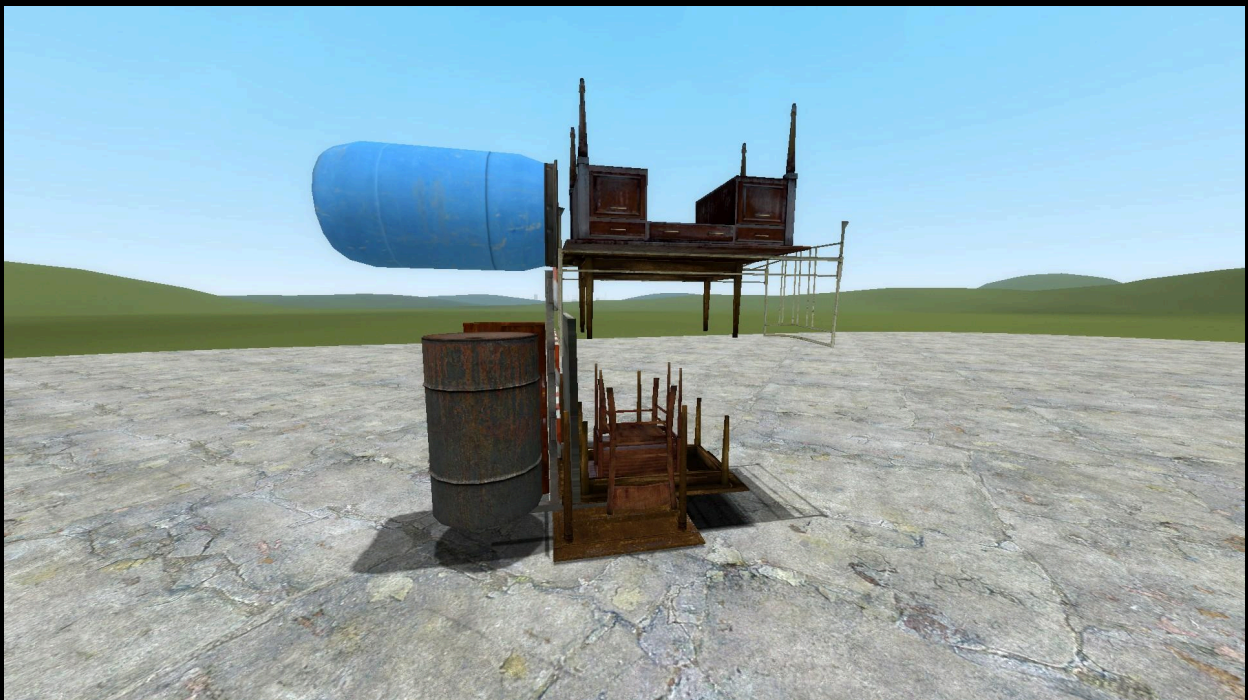
Уровень 1

Уровень 2

Уровень 3



Уровень 4



Уровень 5



Уровень 6



Глава 33. Боссы и другие враги кейдера

Как кейдеру не сойти с ума?

Кейдер, это топ-саппорт, без которого команда не устоит и пяти волн. Но боссы просто обожают вас донимать, особенно если за них играет опытный **змейнер**. Вот как не дать им испортить вам игру и сохранить кейд в целости:

Шейд

Главный враг кейдера, этот подонок не просто перехватывает ваши пропы, но и может прикончить вас ими же. А ещё он любит кидать пропы на сигил, превращая игроков в лопающиеся на луты шарики.

- **Что делать? Аегисы!**

Поставьте их, чтобы шейд не смог украсть пропы. Не кейдите, пока шейд жив, лучше подождать. Орите в голосовой чат: "ШЕЙД НА СИГИЛЕ, УБЕЙТЕ ЕГО!", команда должна фокусить его в первую очередь.

Крабмейн

Кошмар кейдера, если на сигиле полно хедкрабов, то вы, их главная цель. Они будут лезть на вас, мешая кейдить, и могут убить, если не отреагировать вовремя.

- **Что делать? Если хедкраб один, купите пистолет и пристрелите его сами.**

Если их много, кричите в чат: "КРАБМЕЙН НА СИГИЛЕ, ПОМОГИТЕ!" Тринкеты и запперы, используйте их, чтобы замедлить или убить хедкрабов. Мало ХП? Телепортируйтесь на другой сигил и просите отхил. Умирать нельзя, вы слишком важны для команды!

Ночной охотник

Оконный романтик, этот подлый говнюк ищет любые дырки, окна, щели, незакейженные проёмы, и пролезет на сигил.

- Что делать? Закрывайте ВСЕ окна и щели, даже если кажется, что они безопасны. Проверяйте кейд со всех сторон. ! Хитбокс ночного охотника меньше обычных зомби!

Копатель

Этот мужик с лопатой способен нокаутировать вас одним ударом, и если вы стоите слишком близко к проходу, пиши пропало.

- Что делать? Держитесь на расстоянии 2 метра от прохода, так он вас не достанет. Если он всё-таки сбил вас с ног, прощайтесь с жизнью. Шансов выжить почти нет.



Древний Кошмар

Костяной ублюдок, который разрушает пропы с помощью проклятия за секунды. Если на вашем сигиле **линкап** с кошмаром, вам конец.. (если не действовать быстро).

- Что делать? Зовите всю команду на помощь, один кейдер с ним не справится! Используйте ВСЁ, что у вас есть: гранаты, аегисы, тринкеты. Время идет на секунды, если не убить кошмара прямо сейчас, кейд разлетится в клочья.

Пудж

Этот улыбающийся псих может зацепить вас крюком и утащить в Z-отряд, если в кейде слишком много проемов.

- Что делать? Закрывайте боковые проемы, чем меньше дыр, тем сложнее ему вас достать. Если он уже тащит союзников, быстро закейте щели.



Пукипус

Этот вонючий негодник приходит на сигил и заблевывает всё вокруг ядом, включая вас и пропы.

- Что делать? Срочно ставьте Эмиттер, он блокирует яд. Оповещайте команду: "ПУКИПУС НА СИГИЛЕ!" Не стойте в облаке яда, если нахлебаетесь, просите медика срочный отхил.

Тараны

Эти редкие уроды которые разгоняются и таранят кейд, если перед ним длинный коридор.

- Что делать? Не стройте кейд в длинных коридорах, тараны там разгоняются до смертельных скоростей! Шутка.. Если они уже летят, укрепляйте кейд дополнительными пропами спереди, чтобы смягчить удар.

Как выжить кейдеру?

Держите под рукой аegisы и тринкеты, они спасают в критических ситуациях. Кричите в чат, команда должна знать, какой босс на сигиле. Не рискуйте, если босс слишком опасен, отступите и дождитесь подкрепления. Вы топ-саппорт! Ваша смерть = проигранная игра. Берегите себя!

Помните: боссы ненавидят кейдеров, но вы ненавидите их ещё сильнее.

Глава 34. Проп-принтер

Нехватка пропов?

Когда пропов катастрофически не хватает, а кейд вот-вот разлетится на куски. В таких моментах команде необходим проп-принтер. Проп-принтер это станция, которая печатает пропы за поинты и может спасти ситуацию.

Как работает

Если на сигиле не хватает пропов, бегом к проп-принтеру! Нажмите **[клавишу [E]]**, выбираете нужный проп, и ждёте печать, проп не появляется мгновенно, поэтому заказывайте заранее!

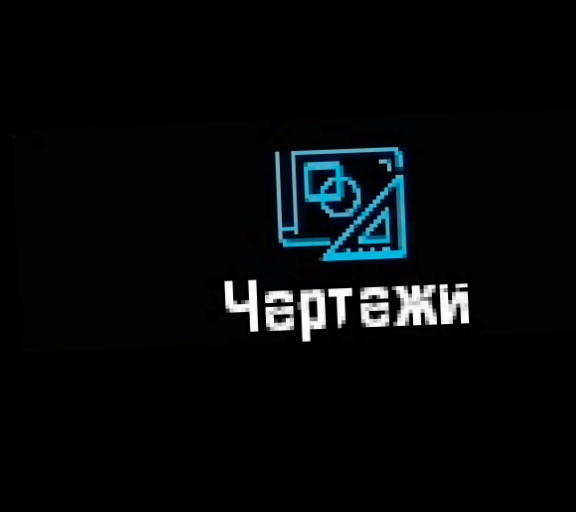
Важные нюансы

- Если у вас мало поинтов, просите союзников с кучей поинтов напечатать для вас пропы. Сообщайте команде о нехватке пропов, его быстрее купят и напечатают необходимые пропы.
- Печать можно ускорить, используйте тринкет "[Продвинутые компоненты](#)", чтобы пропы печатались быстрее.
- Размещайте проп принтер подальше от кейда, что бы его не сломали зомби.
- Напечатанные пропы прибивайте к свободной поверхности как можно скорее чтобы шейд не смог их схватить.

Глава 35. Тринкеты кейдера

Виды приобретения

В игре существуют тринкеты которые необходимы кейдеру в различных ситуациях. Их вы можете купить в Point Shope или получить в качестве **награды** за **выполнения контрактов**. Также некоторые тринкеты продаются в **Zen Shope**



Чертежи

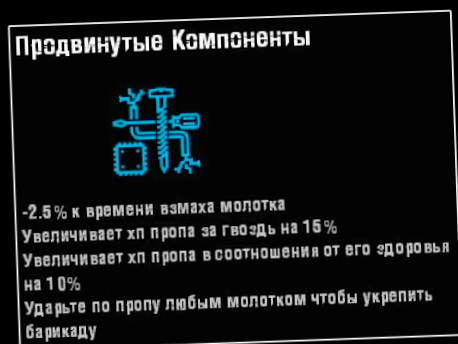
Тринкет повышающий эффективность починки.

- Можно купить в Point Shope.

Набор обслуживания

Тринкет повышающий скорость починки сентинелами.

- Можно купить в Point Shope.



Продвинутые компоненты

Баунти повышающее количество прочности пропов, ускоряет починку и печать пропов в [проп-принтере](#).

- Можно получить в награде.

Экстренная починка

Баунти которое дает баррикадам временное здоровье на некоторое время.

- Можно получить в награде.

Экстренная починка



Дает баррикаде временное здоровье в виде +20% здоровья на 15 секунд.
Кулдаун 45с

Реактивная пена

Баунти которое дает неуязвимость баррикадам на короткое время, если та получает много урона.

- Можно получить в награде.

Реактивная пена



Если баррикада, получает много урона (15% макс. здоровья) за короткий срок (10 секунд), то ей дается неуязвимость на 7 секунд.
Пере за рядка 20 секунд.

Аккумулятор частиц

Баунти имитирующее [нанитовую гранату](#), автоматически чинит баррикады путем накопления шкалы починки.

- Можно получить в награде.

Аккумулятор частиц



За каждые 1000 единиц починки вы будете воспроизводить мощный всплеск нанитов, который будет чинить цепочкой 5 различных пропов по 20 хп с таймером в 0.9.
+2.5% к эффективности починки

Реактивная обшивка

Баунти которое наносит урон зомби при уничтожении ваших пропов.

- Можно купить в [Zen Shope](#)

Реактивная обшивка

Баррикады при уничтожении взрываются, нанося урон зомби рядом.
Урон зависит от размера баррикады

Глава 36. Сленг кейдеров

Слова

- **ПК / Компочи** — Баунти [«Продвинутые компоненты»](#).
- **Пена** — Когда действует баунти [«Реактивная пена»](#), на время блокируя урон по пропам пока выжившие телепортируются на сигил.
- **Фарм** — Когда на другом сигиле **нест** стал активным, и фарм поинтов перешел на это точку.
- **Кормушка** — Когда перед кейдом скапливается куча зомби.
- **Линейка** — Когда перед кейдом стоит линейный нест, с прямым прострелом.
- [Депнуть сигил](#) — Пожертвовать один из сигиллов во благо команды. Чтобы игроки не умирали, или создать единый хороший фарм на одном сигиле.
- [Линкап](#) / **Форс миников** — Когда **змеЙнеры** решают сделать вылазку **мини-боссами** на другом сигиле пока там никого нет.

Глава 37. Очищение сигила

Командная задача

Когда зомби захватывают сигил, он становится зараженным (**отмечается зеленым цветом**). Иногда кейдеров просят зарекейдить такие сигилы, чтобы лишить зомби их резистов. Рекомендуется действовать вместе с командой, чтобы минимизировать риски и успешно вернуть сигил.

Эффективное очищение

Чтобы вернуть его под контроль, необходимо наносить удары по сигилу с помощью оружия ближнего боя, но наиболее эффективно справляется с этой задачей **молоток**.

Быстрая телепортация

Приобретите **«Фрагмент испорченного сигила»**, который позволяет телепортироваться к зараженному сигилу, наведите взгляд на нужный сигил.

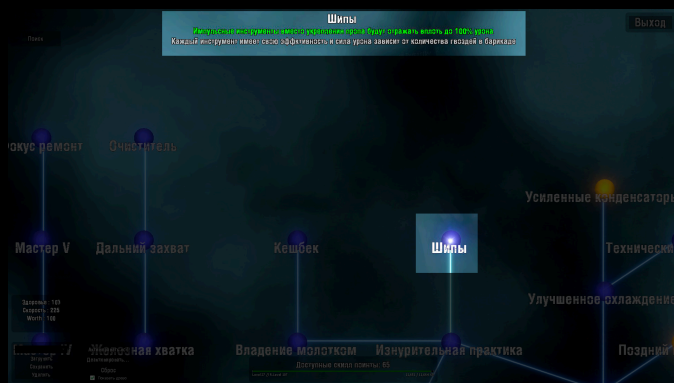
Важно!

Будьте осторожны! На заражённых сигилах могут находиться **мини-боссы**

Глава 38. Как фармить поинты кейдеру?

Нищета

Кейдеры не имеют собственного фарма, но есть несколько эффективных способов заработать поинты кейдеру:



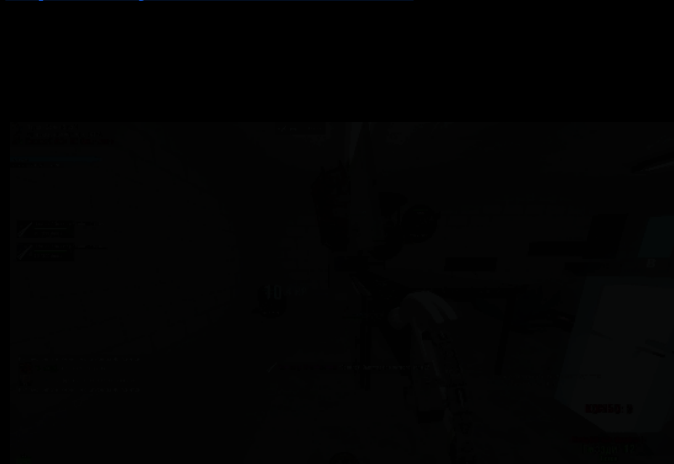
Перк Шипы

Прокачайте перк «Шипы», он позволит получать поинты каждый раз, когда зомби наносят урон вашим пропам которые вы чините.

- Для полноценной работы требуется электро-молоток.

Самостоятельная починка пропов

Используйте молоток или [«электро-молоток»](#), чтобы чинить свои пропы. Это принесет небольшое количество поинтов, которые пригодятся для прокачки [«продвинутых компонентов»](#).



Сентинелы

Если в команде не хватает плотников, поставьте сентинелы, они автоматически будут чинить ваши пропы. Это особенно полезно для [выполнения контрактов на починку](#)

Повышение реморта

В конце игры вас будет ждать приятное вознаграждение, лавр «Родина не забудет!», который дает до 2500 опыта. Чтобы его получить, старайтесь активно защищать объекты, и вносить максимальный вклад в победу команды.



	Наибольший урон (Люди) Елчицх, нанес 226431 урона зомби.	679 XP
	Это ходшот сучка Елчицх, убил 193 зомби в голову.	154 XP
	Помощник в убийствах Елчицх, помог в убийстве 107 зомби.	96 XP
	За взятие за щек Елчицх получил 5 наград(ы).	75 XP
	Родина не забудет Баррикады Люша защитили 101771 урона от зомби.	2500 XP
	Хороший Доктор [SWAT]Shadow dust, восстановил 13693 очков здоровья команде.	602 XP
	Плотник [Ekvandyk] u, построил баррикады на 34886 пунктов.	384 XP
	Алхимик dj хуу усилил людей на 2894 урона.	9 XP
	Защитник [SWAT]Shadow dust защитил людей от 1121 урона усилением.	50 XP

Глава 39. Авто-починка

Сентинел

Если в команде не хватает плотников, используйте сентинелы, они автоматически будут чинить ваш кейд. Это особенно полезно для [выполнения контрактов на починку](#). Для максимальной эффективности:



Правильное размещение

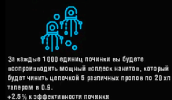
Прокачайте два сентинела до максимума и разместите их так, чтобы их зоны действия полностью покрывали кейд.

Тринкеты и Баунти

Для усиления авто-починки используйте тринкеты и баунти:

- [Чертежи](#) (повышает эффективность ремонта и возвращает часть импульсных зарядов в инвентарь).
- [Набор обслуживания](#) (увеличивают скорость починки).
- [Аккумулятор частиц](#) (автоматически чинит баррикады путем накопления шкалы починки).

Аккумулятор частиц



За каждые 1000 единиц починки вы будете возвращать мощнейшее оружие, которое будет иметь скорость в 20 раз от титана и Б.Т.
+25% к эффективности починки

Экстренная починка



Дает баррикаде временное здоровье в виде +20% здоровья на 16 секунд.
Курьере 450

Чертежи



Набор обслуживания



Глава 40. Как стакать стеллажи

Скоро...

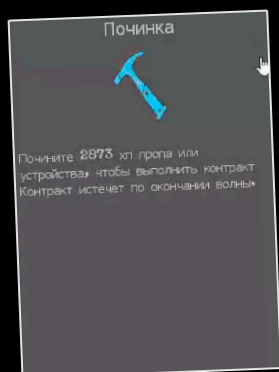
:(

Глава 41. Контракты

Награды

Для приобретения баунти вам понадобятся **Награды**. Как их получить? В начале волны возьмите контракт на «Починку баррикад» или «Защиту баррикад» [клавиша [Alt] > Открыть Доступные контракты].

- Для того чтобы купить баунти откройте инвентарь [клавиша [Alt] > Нажмите на **награду** > Забрать награду]



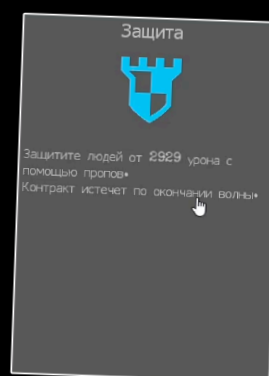
Выполнение контрактов на «Починку баррикад»

Чините пропы [молотком](#), [электро-молотком](#), и [сентинелами](#).

Выполнение контрактов на «Защиту баррикад»

Весь урон по вашим пропам будет засчитываться в контракт.

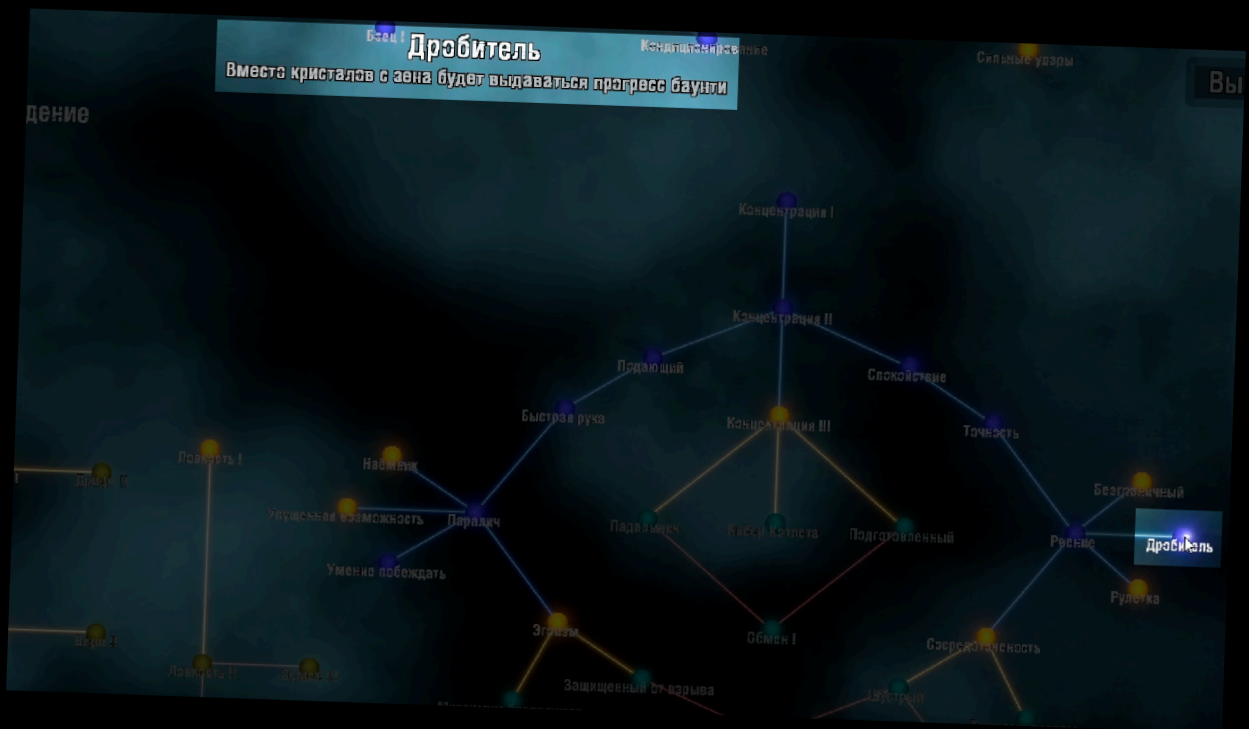
- Для быстрого выполнения размещайте больше [Фарм пропов](#) и стройте [Фронты](#)



Не хватило :(

Если вам не хватает шкалы баунти для получения **награды**, вы можете накопить несколько % взяв в **Зене** боеприпасы.

- Для работы необходим перк «Дробитель»



Глава 42. Кейдерская солидарность

Помощь

Кейдеры должны поддерживать друг друга, в начале и во время игры. Вот как можно помочь кейдерам:

Передавайте луты

Если у вас есть остатки или лишние луты для кейдерства, передайте их активному кейдеру (Гвозди, Набор мусора, Скрап (для прокачки ПК), Тринкеты).

Помогайте с пропами

Если вы не кейдите, тащите пропы на сигил, особенно в начале игры.

Выбивайте двери.

- **Даже небольшая поддержка в начале игры может решить исход игры.**

Поддержка

Помогайте с рекейдом — ставьте Аегисы или бросайте Криогенные гранаты, Нанитки и Флешки.

Глава 43. Банхаммер

За что дают банхаммер?

Банхаммер выдаётся за нарушения, которые ухудшают игровой процесс, эксплуатируют механику или намеренно вредят команде. Вот основные причины:



Щит-кейды

Хаотичная куча пропов, наваленных друг на друга, скрепленные "проп к пропу" закрывающие прострел.

Проп к пропу

Это некорректное скрепление пропов, когда они соединяются таким образом, что создают уязвимые конструкции.



Сурс-машина

Манипуляции с пропами, перегружающая сервер или убивающая игроков.

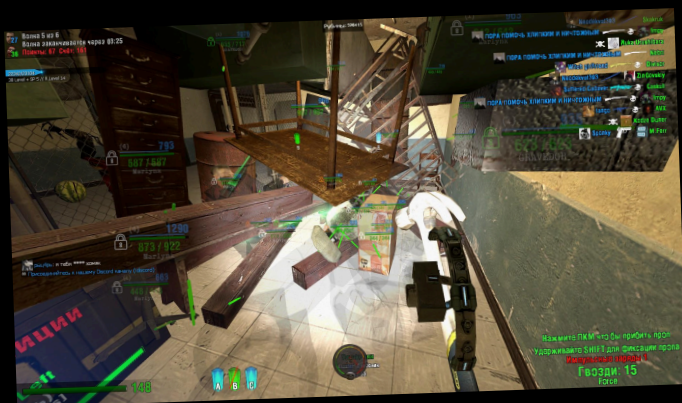
Соло-кейд

Кейд, построенный вне зоны сигила, в пустой комнате или месте, которое не имеет стратегического значения и не является Фронтом.



Специальная кормежка мини-боссов

Намеренный фарм пропами большого количества мини-боссов, приводящий к проигрышу команды.



Скай-кейд

Кейд, построенный на пределе сверху карты, куда зомби физически не могут добраться.



Гриферство

Целенаправленное откейживание своих или чужих кейдов во время игры, ведущее к моментальному поражению.

BOOM-Кейд

Кейд, построенный из
взрывоопасных пропов, создающих
луты из игроков.

**! Все эти действия считаются нечестной игрой и могут привести к банхаммеру.
Играйте честно, чтобы не портить опыт другим игрокам.**

Глава 44. Осквернение кейдов

Скоро...

:(

Заключение

Что делать дальше?

Теперь, когда вы ознакомились с кейдерством, можно приступать к практике. Эти знания помогут вам быстрее освоить роль кейдера, одного из самых сложных и ответственных классов в игре.

Важно помнить

1. Кейдерство требует много практики для полноценного освоения.
2. Не бойтесь начинать, даже самые опытные игроки когда-то учились.
3. От ваших кейдов зависит победа всей команды. Игроки под вашей защитой рассчитывают на вас, поэтому относитесь к этому ответственно.
4. Если страшно брать на себя большую ответственность, начните с легких фронтов и второстепенных сигиллов. Это поможет набраться опыта без лишнего давления.
5. Соблюдайте правила кейдинга, так вы снизите шанс получения банхаммера.

С каждой игрой и победой вы будете становиться все лучше и лучше. Удачи!

