

Крафтер - профессия для фанатов класса. Особыми навыками по убийству всего и вся не обладает, но игра за него может быть очень интересной если любите игру на рынке и не массовое пвп.

Скилы



Призвать механического голема - это наш основной скил как для пвп так и для пве.



Усиление голема - баф голема на физ. атаку и скорость атаки. На MW стакается с другими бафами (не заменяется ими).



Бронепластина - баф голема на физ. защиту и макс. хп. На MW стакается с другими бафами (не заменяется ими).



Модернизация механизма - баф голема который передает ему часть статов крафтера. В зависимости от типа одетого оружия можно немного изменять статы голема (на это можно особо не заморачиваться т.к. изменения незначительные)



Починка голема - хил голема. Иногда помогает на каче, пвп и олимпе, но очень ситуативный. Маны у крафтера мало так что применять нужно с умом.



Закаленные доспехи - включаемый тогл на всю пати. Это один из основных скилов почему крафтера берут в пати. Дает разные бонусы в зависимости от типа одетого нагрудного доспеха.



Закаленное оружие - включаемый тогл на всю пати. Это второй из основных скилов почему крафтера берут в пати. Дает разные бонусы в зависимости от типа одетого оружия.



Душа охотника - баф на пве урон. Только на себя и голема. Иногда применяется в качестве треш бафа в пвп и на олимпе для защиты от кансела.



Озарение - физический просвет. Применяется в пвп и на олимпе когда нужно забурстить урон со скилов в цель.



Боевая стойка отражения - тогл который отражает урон от физических мили атак и может отразить дебаф на враса с 30% шансом. Потребляет много мп и режет скорость, точность и скорость атаки. Применяется при пвп с дестрами, берсами, оверами и прочими дебаферами.



Парирование - тогл который увеличивает физическую и магическую защиту. Потребляет много мп и режет скорость, точность и скорость атаки. Применяется в пвп и на олимпе против ДД классов.



Сокрушение молотом - основной скил для нанесения урона и стана.



Фатальный удар - основной дамажащий скил в ротации. Наносит больше всего урона



Сокрушительный удар - основной скил и первый в ротации. С шансом снимает бафы на защиту от стана, накладывает уязвимость к стану, понижает физическую и магическую броню.



Пролом брони - основной дебафающий скил после получения 3 профы. Снижает физическую и магическую защиту (На MW имеет крутую анимацию удара с 2 ног в грудь противнику).



Бомба липучка - скорее дебаф чем дамажащий скил. Наносит урон в зависимости от физ. атаки крафтера. Механика работы следующая вешается на противника на 5 сек. Пока висит замедляет его на 15%. После наносит урон противнику и всем в радиусе 300 от него. Очень тяжело применить на полную, в основном используется как замедление убегающего противника.



Молниеносный бросок - подкатывается к противнику и в паре с пассивкой



(толчек) замедляет противника на 50% на пару секунд.



Боевой клич - восстанавливает 35% хп и увеличивает максимум хп на 35%. Заменяет блес ХП. Используется как поджил в пвп и пве.



Храброе сердце - восстанавливает СП. Применяется в пвп и на олимпе.



Стремительный натиск - подкатывается к противнику станит и наносит урон. Аналог раша берса, но с большим откатом.



Вихрь - основной скил в каче на париках. Применяется с копьем.



Землетрясение - скил наносит урон и сбивает таргет противнику. Можно применять в пвп с макросом на переодевание оружия.



Провоцировать - скил для сбора париков.



Броня голема - больше фановый скил. Становимся большими и канселим всех вокруг себя, попадаем в таргет и умираем теряя эту форму. Иногда можно применить при боях с берсами на олимпе т.к. даже с выбитым оружием из рук позволяет нам наносить урон и использовать скилы.



Удар куба - скил который позволяет раз в минуту открыть сундук (вот кто тут настоящий сундучник)



Владение щитом - из пассивок хочу выделить только этот скил который есть у крафтера только на MW. Это аналог пассивки танка, но изучается немного позже. Дает 100% защиту щитом и игнорировать ее нельзя, она дает много выживаемости.

Эквип

D grade



Брига сет - дает 153 хп, и 5% физ защиты, со щитом еще немного хп. Отличный выбор для старта игры.

C grade



ФП сет - дает 270 хп и вампирик +4%, но лучше заточить бригу на 6+ и бегать в ней.

B grade



БВ сет - это имба и не контрится))) Дает так недостающей нам 7 скорости бега, немного восстановления хп и защиту от стана в размере 30%. Сет который мы будем

носить очень долго. А если его хорошо заточить то можно пробегать и до 80 в нем. Для пве хватает, для пвп после 76 есть варианты.

A grade



МЖ сет - неплохой сет который дает атаку и защиту от стана. Собирать его стоит, но менять БВ на него спешить не нужно. БВ +6-8 до 76 лвла будет точно лучше +3 МЖ.

S grade



ИК сет - Неплохой сет для ПВЕ и для пвп с нестоящими классами. Позволяет вставить полноценный атрибут и плече что даст нам еще 5% защиты в пвп, но защиты от стана никакой. Если есть эпик то можно так и оставить, если же нет и хотите ходить на олимп нужен еще МЖ сет в кармане на такой случай. Отсутствие скорости бега на данном этапе мы можем компенсировать заточкой скилов.

В целом до 80 можно добегать и в +6 МЖ и не тратиться на ИК сет.



Династия - все что сказано про ИК актуально и для династии, только он дает больше атаки чем защиты.

S80 grade



Дестино сет - отличный сет. Собираем его обязательно и стараемся сделать редким и заточить. Сопровождать он будет нас до конца игры, как сет защищающий от стана. Улучшать необходимо в Защиту.

S84 grade



Венера сет - неплохой сет. На фоне остальных выделяется тем что его легче собрать и переточить, но он не самый лучший на данном уровне.



Ворпал сет - идеальный для нас вариант. Отличная защита и атака, много хп и 7 скорости бега. В нем все идеально кроме отсутствия защиты от стана, но для этого мы уже носим в кармане редкий дестино. Улучшать в защиту.

Сетам на этернеле сказать не могу, но скорее всего там есть что-то интереснее, но не факт.

Тату

Вариант для ПВП и олимпа. Наиболее распространенный вариант.



+4 CON -4 STR



+4 DEX -4 STR



+4WIT -4INT

Вариант для ПВЕ



+4DEX -4CON



+4STR -4CON



+4WIT -4INT

Сильно режет здоровье ни не очень сильно увеличивает урон.

Так как урон скилов гнома не так сильно зависит от силы предпочтительнее первый вариант. Да и основной урон у нас наносит голем, а мы просто дебафаем цель позволяя ему сделать свое дело.

А теперь от основ в практическое применение.

Я нарочно не упомянул оружие в разделе экипировки т.к. возможности выбирать из него у нас нет! Крафтер это не убер дд (в отличии от голема) он по большей части это дебафер и должен жить и позволять жить и бить своему голему.

Чтобы драться в пвп нужно правильно выставить ротацию скилов

До 76 уровня

-  - начинаем всегда с него. Им мы стараемся снять резисты к стану и провесить дебафы на шанс стана и понижение брони
-  - наносим урон пока висит дебаф на порезку брони
-  - наносим урон и станим врага пока висит дебаф на уязвимость к стану
-  - вешаем замедление чтобы повторить ротацию.

Так же не забываем управлять големом, вовремя его отзывать, стрелять из пушки и останавливать на месте если того требует ситуация. Тут нужно немного практики. Главное запомните, что потеря голема это потеря 50% урона.

после 76 уровня

1.  - снимаем резисты и вешаем дебаф
2.  - пытаемся застанить по дебафу на стан
3.  - снижаем физ. защиту и успеваем дать 2й стан в дебаф если первый не прошел
4.  - наносим урон по сниженной физ. защите (армор краш снимает защиту сильнее чем крашинстрайк, поэтому фатал нанесет больше урона)
5.  - вешаем замедление и повторяем ротацию
6.  - так же можно добавить в ротацию чтобы сбить таргет противнику, но нужно помнить, что оружие в лаге может переодеваться криво так, что делаем аккуратно.

Контроль голема так же важен.

Исходя из всего вышесказанного можно сделать неутешительный вывод, что для того чтобы ротация скилов получалась, необходимо успевать использовать скилы пока висят дебафы, а это мы можем сделать только с одноручным блантом.

Так же напоминаю, что у нас есть  и отсутствие щита сильно ослабляет нашего персонажа. Никаких двуручников, никаких дуалблантов! Это сделает вашего персонажа слабее.

Исходя из этого какой СА мы можем себе вставить? Только СА на ХП. Конечно если вы шейх и можете себе позволить несколько заточенных блантов для смены их в пве и пвп для того чтобы получить прибавку в 1-2% в пве (Не забываем что основной урон это голем, а не наш блант) ваше право, но решение весьма сомнительное.

Если рассматривать ПВЕ где гном старается выдать максимальный кпд, то это двуручный меч на фокус. И ним очень приятно бить мобов в данжах, то данный предмет скорее излишний т.к. у нас есть куда потратить кровные более эффективно.

Вторым оружием которое необходимо крафтеру это пика. Это основное оружие которое вы будете использовать в ПВЕ. Мы же можем собирать парики и убивать их даже соло, зачем нам бить в одиночную цель.

Выбор СА для ПВЕ зависит от грейда тут вариантов 3 (фокусировка, крит. оглушение, ускорение) все по своему хорошо.

СА для пвп только ХП. Тут все просто. Когда мы будем в пвп переключаться между копьем и блантом мы не будем терять хп, а это может решить исход вашего пвп.

Третьим оружием стоит завести лук. Это оружие мы используем когда мы находимся в контроле. И не забываем про пушку голема, она нам тоже помогает в данных ситуациях. Так же используется по убегающему противнику.

Выбор СА небольшой Фокусировка или Крит. Слоу. тут все зависит от грейда лука

Четвертым оружием можно завести (но это не обязательно) дагер. Обязательно одноручный, мы же не хотим снимать щит и терять защиту. Дагер можно заводить начиная с Наги и выше для вставки в него ПВП бонуса. Его мы будема использовать в тот момент когда у нас кончилась мана. (Киберкотлеты могут включать в ротацию скилов переключение на дагер, делая пару ударов для кансела и возвращению к ротации скилов на время отката кансела (кто не в курсе у насела есть фиксированный откат))

СА в дагер только на ускорение т.к. это позволит нам нанести на пару ударов больше между ротациями, чтобы был выше шанс сработки кансела (если кансел прошел то необходимо переключиться на дубинку пока кансел откатывается)

В ПВП наша основная задача это создать проблемы для вражеских хиллеров сбивая им касты хила и заставляя переключать хил с пати на себя, а так же защита вашего хиллера от дд противника. Как только дд сфокусировались на вашем хиле пара хороших станов остудит их пыл. Бить гнома долго и неинтересно, поэтому как правило в пвп мы умираем последним успевая наделать много грязи. Так же не забывайте про тоглы, старайтесь выбирать позицию так чтобы все ДД и сапорты были с их эффектом, а иначе зачем вас брали в пати.

P.S.

Так же хочется отдельно выделить экономическую составляющую игры на Крафтере. Крафтер это тот кто крафтит соски всему серверу, тот кто создает предметы, тот кто "плавает" по рынку как рыба в воде находя выгодные предложения и новые схемы заработка. Таблица в Excel лучший ваш помощник в этом деле. Можно конечно не обращать на этот аспект внимания, но вы потеряете целый мир заглянуть в который позволяет данная профессия.

Лично я считаю что данный класс именно для его фанатов. Он не самый сильный в ПВП, не самый сильный в ПВЕ, но лично для меня это один из лучших персонажей в игре.

Играя на крафтере на MW уже 4 сезона обзавелся многостраничной таблицей которая помогает играть в рынок. И если вы выберете данный класс, то попробуйте заглянуть на площадь гирана и взглянуть на нее не как на броуновское движение, а как на живой организм который живёт по своим правилам. У него есть свои законы и свой баланс, но если копнуть поглубже можно найти зарытый там самородок, который позволит наполнить карманы вожденной аденой.

Любите эту игру как любим ее мы и удачной игры.

Moder (с)