

5.X BLM Гайд

Last updated: October 26, 2019

[Основная информация](#)

[Опенеры](#)

[ST Ротация \(1 цель\)](#)

[Восстановление и Реопенер](#)

[АОЕ ротация \(3+ цели\)](#)

[Передвижение и Продуктивность](#)

[Пороговое значение Spell Speed](#)

[Левелинг Ротация](#)

[Макросы](#)

[Экипировка](#)

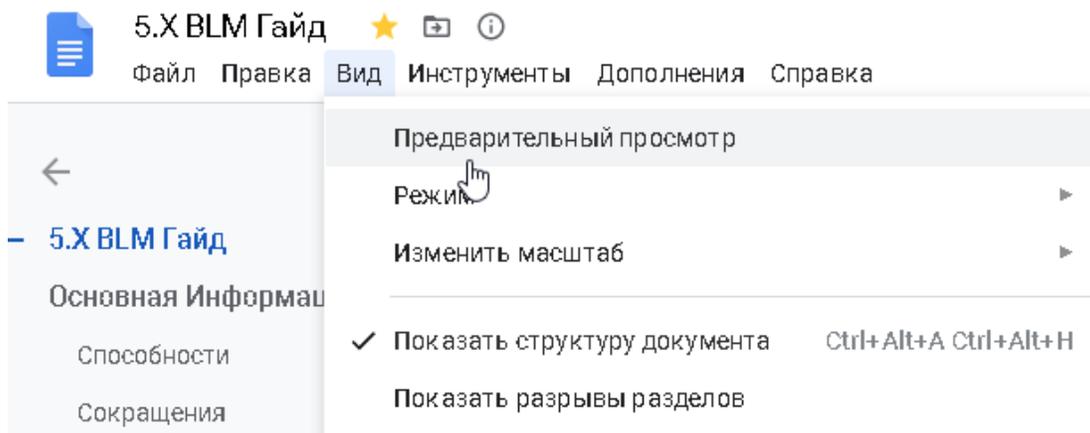
[Ответвление](#)

[Другое](#)

Меня зовут Caro Kann. Я мейнер BLM и это мой гайд по игре на BLM в 5.X патчах. В этом гайде я пройду по основам ротации BLM и предложу некоторые потенциальные оптимизации ротации.



Примечание от переводчика. Рекомендую отключить режим предварительного просмотра.



Основная Информация

Способности

Если вы в игре, то взгляните на свои способности и трейты. Прочитайте всплывающие подсказки. Если вы не в игре, то посмотрите на способности тут -> [Job Guide](#).

Сокращения

- **F1, F2, F3, F4:** Fire заклинания
- **F3P:** прок F3 (за счёт трейта Firestarter)
- **B1, B3, B4:** Blizzard заклинания
- **T3, T4:** Thunder заклинания
- **T3P, T4P, TC:** прок T3, прок T4, Thundercloud
- **AF, UI:** баффы Astral Fire и Umbral Ice. Число рядом относится к количеству стаков.
- **LL:** Ley Lines.
- **GCD, oGCD:** Global Cooldown (Spells), off-Global Cooldown (Abilities)
- **SpS:** Spell Speed
- **AM / BtL:** Aetherial Manipulation и Between the Lines
- **MF:** Manafont
- **DoT:** постепенный урон (дот)
- **DPS:** урон в секунду (дпс)
- **Instant:** заклинания с мгновенным применением

AF и UI

[Astral Fire](#) и [Umbral Ice](#) вносят большой вклад. Убедитесь, что вы имеете правильное представление об этих баффах. ([Зеркало Imgur на русском](#))

Вивнг и Клипинг

[Посмотрите на этот график](#). По мере возможностей, используйте вивнг oGCDs так, чтобы не возникло клипа. Для BLM это означает использование не более одного oGCD после быстрого использования F3 / В3 при переключении между AF3 / UI3. Каждый клип обойдётся вам примерно в ~140 potency.

Опенеры

Опенеры должны использовать способности (Abilities), в “окнах” между заклинаниями использовать баффы и свести к минимуму клип. Все опенеры составлены с расчетом на то, что перед началом боя с боссом есть обратный отсчёт, и бой с боссом начнётся по окончании таймера. Если ваша группа начинает бой раньше положенного, то оптимизируйте опенеры!). Крайне желательно использовать Tincture / Infusion / Potion of Intelligence только высшего тира.

Если рассматривать достаточно длинный бой с боссом, то все опенеры будут схожи по эффективности. Вам рекомендуется выбрать свой опенер, основываясь на такой характеристике вашей экипировки как Spell Speed (SpS)

- <558: Мелдите больше SpS
- 558 - 2500: No B4 или Double Sharp опенер
- 2500 - 3600: Modified JP опенер или Double Sharp опенер
- >3600: JP опенер

JP Опенер



Прекаст (применение перед началом боя): Sharp -12s и F3 -4s.

Это надёжный опенер для обладателей экипировки с высоким показателем SpS, потому что он не зависит от Хепо, в конце который используют другие опенеры (заряд Хепо сохраняется для вивнга или смещения). Однако, для того чтобы гарантировать, то что прок Т3 продержится во время выполнения опенера, вам нужно иметь 3600+ SpS. Если значение SpS будет ниже этого порога, то прок Т3 может слететь, и вы потеряете часть урона.

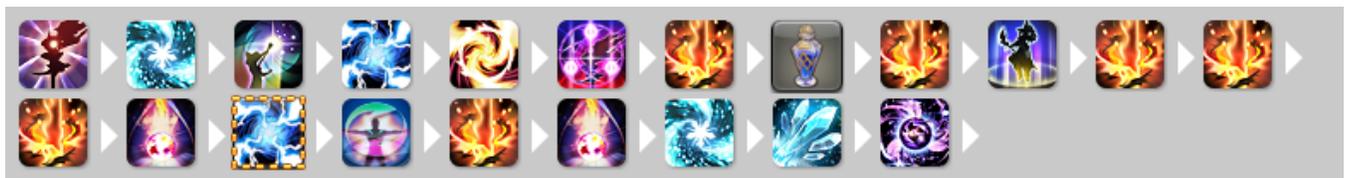
Modified JP Опенер



Прекаст: Sharp -12s, LL -4s, и F3 -3s.

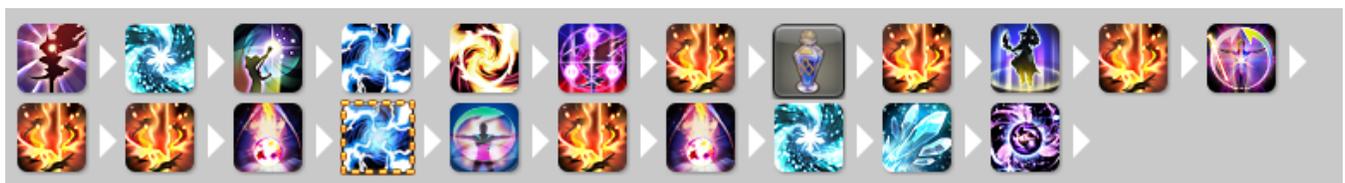
Это дополнительный вариант JP опенера, который применяется в том случае, если вам не хватает SpS для выполнения JP опенера. Для компенсации нехватки SpS тут используется прекаст LL. Его основным преимуществом, так же как и JP опенера, является заряд Хепо, который останется с вами после выполнения опенера. Технически этот опенер возможно использовать уже при наличии 1929 SpS, но вариант этого оперенера рекомендуется в качестве опции для диапазона 2500-3600 SpS.

No B4 Опенер



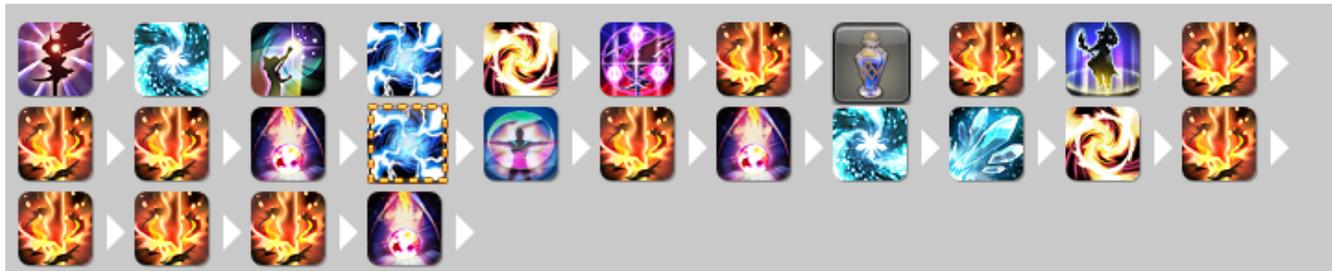
Прекаст: Sharp в любое время между -12s и -5s, и B3 -4s.

Этот опенер вполне неплох при низких или небольших показателях SpS, в промежутке 558-2500 SpS. При SpS ниже 1421 вам необходимо использовать Swit во время окна, оставленного Triplecast, после применения F4. Вы можете посмотреть на эту ротацию [тут](#):



При наличии 2500+ SpS вы начнёте сталкиваться с проблемой, что при выполнении No B4 опенера у вас будет отсутствовать возможность применения Хепо по окончании опенера, как показано на картинках выше. К моменту достижения 2500+ SpS No B4 опенер всё ещё имеет место быть, используя F3 после B4 вместо Хепо. Тут есть одна тонкость, если вы будете выполнять этот опенер, то может получиться так, что вы получите 1 или же 2 тика MP и каждый раз кол-во тиков может отличаться от предыдущего. В зависимости от кол-ва тиков вы должны изменить опенер. Ниже приведены примеры для обоих случаев.

Один тик:



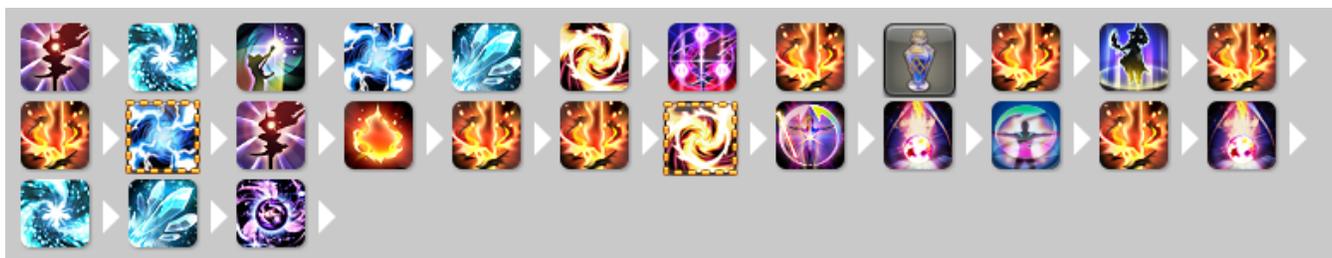
Это сокращённый цикл AF, состоящий из четырёх F4 с последующим Despair. Выполнение этого опенера может быть не всегда уместным т.к. при его выполнении нельзя прерывать каст из-за того, что вы рискуете потерять AF.

Два тика:



С двумя тиками MP вы имеете достаточный запас MP для выполнения стандартного AF цикла.

Double Sharp Опенер



Прекаст: Sharp -12s, and B3 -4s.

Хороший и универсальный опенер, к которому вы можете прибегнуть, если другие опенеры в силу некоторых обстоятельств проблематично выполнить. Опенер достаточно длинный и из-за этого у вас не должно возникнуть проблем с тем, что по его окончанию вам не будет доступен Хено.

время восстановиться. После перехода в фазу льда, как правило, применяется В4 с последующим ТЗ или Хепо, если вы быстро получили тик МР, то вы можете использовать один спел.

Примеры

Стандарт



Это стандартный порядок применения умений в фазе льда. ТЗ может кастоваться до В4, если вы быстро получили тик МР. Хепо может заменить ТЗ, если вам не требуется обновить дот.

Нет Хепо или не нуждается в продлении дота ТЗ



Если ТЗ дот всё ещё будет находиться на цели какое-то время и у вас нет Хепо для того, чтобы заполнить GCD во время UI, то подождите ~1 для получения второго тика МР. Посмотрите [Ответвление](#), там приведены альтернативные опции.

Фазовый переход



Используйте этот приём если цель вот- вот умрёт или же перейдёт в другую фазу.

Фаза Огня

Фаза огня состоит из шести F4, одного F1 и одного Despair. Обычно вы можете разместить 4 GDC по обе стороны от F1.

Старайтесь применять **6** F4 и не давать истекать по времени прокам. Если из-за передвижения/механик/ошибок вы рискуете потерять AF3 и Epochian, то используйте F1 вместо F4 и подумайте как избежать такой ситуации в следующий раз . Если вы находитесь во второй половине фазы огня, то подумайте о применении Despair.

Используйте прок F3 для передвижения, для продления AF3, или вивнга Swift / Triple для использования F4 / Despairs. Используйте прок F3 в конце фазы огня для уверенного сохранения AF3.

Примеры

Нет проков



Стандартная фаза огня, если у вас нет проков.

Восстановление дота Tunder/ Использование проков



Повторное применение T3 нетребовательно к применению в определённый момент времени. Вы можете использовать прок T3 между двумя любыми GCD для получения возможности передвижения.

Xenoglossy

Используйте Хено как филлер (даёт больше времени для тика MP) в UI фазе, для вивинга oGCD, или используйте его, находясь под сильным пати баффом в рейде, но не в ущерб своему последующему ДПСу. Не допускайте того, чтобы ваши стаки полиглота были переписаны (при накоплении двух стakov третий стак заменяет собой второй стак), следите за этим, чтобы не потерять лишний Хено.

Sharpcast

Старайтесь применять шарп Sharp с помощью вивинга, не нужно клипать его, тем самым уходя в минус по GCD. Sharpcast имеет наибольшую ценность, когда применяется в паре с T3 / T3P, но всё же его можно использовать и с F1. Сохранять Sharp специально для T3 - это хуже, чем его использование на любом следующем заклинании (F1/T3).

Manafont

Используйте Manafont для продления фазы огня, идеальное его использование это вивинг после инстантного спелла. MF даёт достаточное количество MP для каста F4, T3, и Despair. Если у вас нет инстанта, то сохраните MF для использования во время следующей ротации. Клипая MF вы больше потеряете, чем приобретете.

Примеры

Идеальное использование MF



Используйте Хено для получения максимальной отдачи от Triple и MF.

MF без Triple / Swift



Если вы не использовали Херо во время AF фазы или у вас завалился лишний стак полиглота, то это хороший способ потратить его с большей пользой.

Surecast и Manaward

Manaward и Surecast позволяют забыть про выполнение некоторых механик и продолжить выполнять ротацию. Это плохая практика, если хилеру приходится тратить лишнее GCD на вас; подобные случаи могут быть смягчены продуманным планированием.

Addle

Это инструмент для смягчения магического урона, получаемого от цели. По мере необходимости используйте его на танковых/рейдовых бустерах. Если это возможно, то воспользуйтесь вивингом при касте этого заклинания.

Transpose и Lucid Dreaming

Transpose - это ваш “последний бастион”, который поможет вам не лишиться Enochian в том случае, если у вас не будет хватать времени для каста какого либо скилла, который обновляет AF/UI. Посмотрите [5.X Hypermeme Rotation Guide](#), чтобы узнать об оптимизации использования этого заклинания.

Scathe

Не используйте эту способность. Обычно предпочтительней двигаться и ничего не кастовать, чем использовать Scathe для передвижения. Есть 2 сценария в которых возможно использование Scathe:

1. У вас не хватает времени для каста ещё одного GCD до того как босс умрёт или у вас нет инстанта.
2. Вы не успеваете закончить своё передвижение за 1 GCD и у вас нет других инстансов.

Заклипаемый Switcast принесёт больше пользы, чем Scathe.

Freeze

Используйте только против одиночной цели для восстановления своих ресурсов. Если у вас полное MP, то не используйте Freeze, а вместо этого приступайте к касту F3.

Восстановление и Реопенер

Восстановление

Если вы умерли или потеряли Enochian, то вот список ваших приоритетов:

1. Swiftcast Freeze для получения UI3.
2. Повторный каст Enochian.
3. Восстановить T3 (если время действия дота истекло).
4. F3 для быстрого перехода в фазу огня, и продолжение обычной ротации.
5. Проанализируйте и выясните как избежать этой ситуации в будущем.

Примеры

Восстановление с Freeze



Umbral Heart от Freeze позволяет применить 5x F4 + Despair. Обратите внимание, что это применяется только для восстановления после смерти / потери Enochian. Это ни в коем случае не усиление дпса и это нежизнеспособная ротация.

Реопенер

Во время простоя используйте Umbral Soul для UI3 с тремя Umbral Heart. Начиная отсюда, вы можете использовать T3 и продолжить обычную ротацию. Используйте Xeno перед простоем, в противном случае есть шанс того, что стак полиглота будет перезаписан.

АОЕ Ротация (3+ Цели)

Основная информация

АОЕ ротация достаточно свободна и требует предварительной подготовки перед встречей с врагами. Те же понятия фазы льда и огня можно отнести и к ней.

Ice фаза включает в себя 1 филлер заклинание, как правило Foul или T4. В отличии от single-target ротации, проки используются свободно. Используйте Sharp для T4, или для T3 single-target перед встречей с группой мобов. По мере возможности, сохраняйте Foul или T4P до тех пор пока после Freeze не продолжится кастинг в ожидании тиков MP.

Используйте Swift для Flare. Используйте Triple для Flares с “Hot Flare” вариацией, даже при большом количестве врагов.

Ротация должна быть адаптирована к предстоящему сценарию и она будет варьироваться в зависимости от количества мобов и HP. Cold Flare и Hot Flare имеют схожий дпс.

Hot Flare



Используется для 3-4 врагов, или если враги умрут сразу после двух Flares. **Пустое GCD может заполняться тремя филлерами: T4, T4P или Foul.**

Cold Flare



Используется против 5+ врагов, или если враги умрут до второго Flare от “Hot Flare”. **Пустое GCD может заполняться тремя филлерами: T4, T4P или Foul.**

Пример

4 Flare (в AF3, с как минимум 1 Umbral Heart)



Передвижение и Продуктивность

BLM не имеет наносящих урон oGCDs и очень простой ротации. Для максимизации вашего дпса всегда кастуйте и минимизируйте время, необходимое вам для смены позиции/выполнения механик.

Слайд-кастинг

Вы можете начать передвижение, когда каст близок к завершению, примерно за 0.5 секунд до конца каста, но это время варьируется в зависимости от пинга и аппаратного обеспечения. Попрактикуйтесь в слайд-кастинге на манекене и найдите свой порог при котором у вас получается исполнить его.

Слайд кастинг используется для передвижения на короткую дистанцию или выхода из AoE, когда у вас нет инстантов. Вы всё ещё теряете время между кастами, но это лучше, чем не кастовать вообще.

Позиционирование

Со многими механиками можно справиться, оказавшись заранее там, где вам нужно. Если вы будете ждать начала механики и только после этого занимать свою позицию, то вы будете спешить и можете потерять несколько вариантов передвижения. Вместо этого используйте слайд-кастинг или инстанты для перемещения в нужную вам позицию.

В общем, старайтесь находиться рядом со своей пати. Находясь в радиусе действия AoE своих хилеров, вы помогаете им. Что ещё более важно - так это получение AoE пати баффов (Battle Litany, Battle Voice, Divination, etc).

Triplecast

Triple имеет наибольшую ценность при применении с F4 и Despairs. Если вы кликаете Triple, то большая часть его пользы сводится на нет. Время его перезарядки довольно часто само по себе совпадает с временем выполнения механик. Используйте его регулярно, пока вы не сможете определить отрезки боя, в которых он может оказаться более ценным.

Swiftcast

Swift представляет собой маргинальный дпс, который заканчивается потерей дпса, если вы кликаете его. Часто его лучше придержать для выполнения механик/передвижения/паники.

Ley Lines

Ley Lines должен использоваться как только заканчивается его перезарядка. Если вы не можете использовать LL на полную, его всё ещё стоит использовать, если его придерживание будет стоить вам ещё одного LL на протяжении боя.

Вы часто будете справляться с механиками (stack / spread markers, AoEs), не покидая LL, пользуясь его радиусом действия. Вы также можете покинуть LL для выполнения механик и возвращаться обратно с помощью BtL, в идеале между одно мгновение между инстантом.

Для справки, клипинг LL эквивалентен потере 5 секунд его баффа. Смотрите [Ответвление](#) для вариантов оптимизации.

Aetherial Manipulation и Between the Lines

AM и BtL это инструменты для передвижения на большую дистанцию с минимальными затратами времени. Используйте слайд-кастинг или передвигайтесь на нужную позицию в заранее в местах, где это возможно. Блокировка анимации сильно зависит от пинга и программного обеспечения, старайтесь не пользоваться этим после быстрого F3 / B3. Это не должно быть основным способом передвижения

Порог Spell Speed

С увеличением таймеров AF и UI до 15 секунд, стандартная ротация выполнима почти при всех значениях Spell Speeds. Играйте с любым Spell Speed, который вы нашли комфортным для себя.

Левелинг Ротация

Ниже приведён список ротаций BLM, которые он должен использовать, если его уровень не будет равен 80.

Single-Target

До 40:

{спам F1} Transpose T1 {B1 до максимального MP} Transpose

40-59:

B3 T3 {возможно применение B1 для тика MP} F3 {спам F1 пока не кончится MP}

Используйте F3р и T3р как только вы получаете их, но не прерывайте касты.

60-71:

B3 B4 T3 F3 F4x3 F1 F4x3

Foul как можете его использовать

72+:

B3 B4 T3 F3 F4x3 F1 F4x3 Despair

Тоже самое, что и 60-71 только с Despair в конце

Тоже самое, что и 80, только без Xeno. Более подробную информацию смотрите в [Single Target Ротация](#).

АОЕ

18-34:

{спам F2} Transpose {B2 до максимального MP} Transpose

Сохраняйте дот T2

35-49:

Спам Freeze. Сохраняйте дот T2

50-59:

Freeze T2 F3 F2 F2 Flare Transpose

60-67:

Freeze T2 F3 {F4 2-3 раза} Flare Transpose

Сохраните 800 MP для Flare. Используйте 50-59 АОЕ ротацию для 5+ врагов

68-71:

Freeze T4 F3 Flare Flare Transpose

72+:

Freeze T4 F3 Flare Flare

Тоже самое, что и 80. Более подробную информацию ищите [ТУТ](#).

Для полноты AoE ротации T2/T4 прок как получите его. Swift/Triple Flares. Manafont для “экстра” Flare. Foul после Transpose или Freeze

Макросы

BLM не использует макросы помимо макроса для AM. Макрос для него может выглядеть следующим образом::

```
/merror off
/ac "Aetherial Manipulation" <mo>
/micon "Aetherial Manipulation"
```

<mo> означает наведение курсора мыши, в следствии чего вы прыгнете к человеку, на которого указывает ваша мышь.

Вы можете заменить <mo> на eg <2>, чтобы всегда прыгать на второго члена группы в вашем пати листе, но это не рекомендуется делать, если нет уверенности в том, что этот человек будет в нужном месте и в нужное время. В этом отношении <mo> более гибок.

Экипировка

Оптимизация саб статов даёт меньшую отдачу в дпс по сравнению с наличием опыта и умения играть на BLM. Это постоянный каст скиллов, эффективное выполнение механик и передвижение.

У BLM нет плохих саб статов. Бесконечные ресурсы, не отказные oGCD делает SpS сильным статом. Больше SpS может сделать игру более гладкой и не таким строгим выполнением фазы огня. Стремитесь к более высокому ilvl и наберите комфортный для себя уровень SpS. После этого беспокойтесь о своей производительности в бою, а не о снаряжении.

Если вам нужна математическая поддержка, то воспользуйтесь [этим](#) листом для сравнения BiS сетов и вы можете определять BiS экипировку для какого-либо слота, или найти правильную последовательность покупки экипировки.

Самое большое значение имеет ilvl и фулл мелдинг, разница между худшими и лучшими сетами BLM составляет не более 1%

Ответвление

Нет Хено или Т3 филлера



Возможный порядок каста скиллов, если вы входите в UI без Хено и вашему доту от Т3 осталось ~12s . Избегайте усердного использования Т3 при выполнении этого приёма. Это может привести к потере дпса если у вас нет Хено или Т3Р к следующему UI.

Если у вас есть Т3Р, которого хватит до следующего UI, используйте прок и Triple или Swift для окончания ротации. Если Triple или Swift недоступны в этом сценарии, то лучше сделать вышеупомянутый “Нет Хено или Т3 филлера”

Это может быть использовано после [No B4 опенера](#) для того, чтобы сохранить Хено для передвижения или рейд баффа.

Оптимизация Ley Lines



Под эффектом Ley Lines, вы можете пропускать B4 and F1 в своей ротации. Это требует около ~1450 SpS для надёжного выполнения, без инстантов. Для этого требуется два тика MP, соответственно отрегулируйте UI фазу.

Другое

Изменения

July 14, 2019

- Doc is done but I must hide my powers :dab:.

July 15

- Changed rotation figures to reflect filler and proc icons. Laqi-senpai and Furst-san helping edit now uwu.

July 17

- Added Appendix.
- Fix ToC, condense Weaving, Clipping, Appendix sections, move footnotes into main text, misc.

July 22

- Added bold to empty GCD text.

August 8

- Added Ley Lines Optimizations to Appendix.

August 29

- Edited Appendix.

September 13

- Change Weaving and Clipping link.

September 28

- Remove text implying overwriting T3 for ice filler is good.

October 8

- Added period to the end of Xenoglossy paragraph.

October 26

- Remove line in AOE section saying to Hot Flare with Swift.

April 5, 2020

- Added a macro section

April 15, 2020

- Added a leveling rotations section

О руководстве

В настоящее время это руководство поддерживается Менторами Balance Discord.

Огромное спасибо Caro Kann of Exodus of Primal of Earth, CaroKann#1234 в Discord; за усердно проделанную работу.

Отдельное спасибо Laqi Thish за работу над оригинальным 4.X BLM руководством и предоставление ресурсов для улучшения игры на BLM. Без него я не стал бы таким игроком, которым являюсь по сей день. Так же, я бесстыдно украл его doc для работы над своей работой. Ещё раз спасибо Fürst Blumier с математическими вычислениями и поддержку.

Крик каждому BLM на Balance Discord.

Над переводом на русский язык работал Ven Lin (Ven Lin#3427). Помимо перевода, я так же немного подредактировал его. Пользуйтесь на здоровье :).

Вот оригинал: <http://bit.ly/BLMShBGuide>