

ЧАЙЛД ТАРТАЛЬЯ - ПОЛНЫЙ ГАЙД ПО ПЕРСОНАЖУ

Автор: gretta#9493 [YouTube](#) / [Twitter](#)

Отдельная благодарность серверу [CHEBURECHNAYA](#)

Часть материалов взята с сервера [ChildeMains](#)

Документ обновляется и дополняется, если вы нашли какую-то ошибку или хотите что-то дополнить - прошу связаться со мной.

[Анализ персонажа и способностей](#)

[1.1 Первый взгляд](#)

[1.2 Анализ атак в стойке лучника](#)

[1.3 Анализ атак в мили-стойке](#)

[1.4 Анализ улыты](#)

[1.5 Анализ созвездий](#)

[1.7 Пассивные навыки и типы меток](#)

[1.6 Механика взаимодействий бонусов и способностей](#)

[Материалы по оружию](#)

[2.1 Какой лук выбрать?](#)

[2.2 Работа пассивок на луках в стойках](#)

[2.3 Лук Амоса vs Ржавый лук](#)

[2.4 Снижение урона от холд-атаки Ржавого лука в мили-стойке. \(Joxi#2630\) \[перевод\]](#)

[2.5 Пассивка Небесного крыла на Чайлде](#)

[2.6 Расчет всех луков и сетов](#)

[Материалы по артефактам](#)

[3.1 Общая информация. Гидро-сет.](#)

[3.3 Информация по другим наборам артефактов](#)

[3.4 Что ролить в статах и суб.статах?](#)

[Информация по командам и персонажам](#)

[4.1 Рекомендации по использованию каждого чара с Тартальей](#)

[4.2 Примеры пачек](#)

[4.3 Фишль vs Сян Лин. Реактор/саппорт под Тарталью](#)

[4.4 Поле Чунь Юня и КД милистойки](#)

[СИЛА СТАТУСОВ](#)

[ФРЕЙМДАТА](#)

Анализ персонажа и способностей

1.1 Первый взгляд

Чайлд -- персонаж в игре с невероятно быстрым мувсетом, основанным на рывках и АОЕ уроне. Лучший чар, который специализируется на атаках в мультитаргет. Подавляющая часть его гидро-урона приходится на механику меток и способности "Отлив" - наносящая урон по площади.

Некоторые механики персонажа, которые позволяют использовать его на фулл-тайм керри -- спрятаны в его созвездиях. Даже на С1 Тарталье геймплей становится значительно приятнее, а планировать тайминги при игре - легче. Собственно, это первый персонаж у которого очень ярко выражены способности семи-керри, но в конечном итоге, грамотно подобранная команда и стратегия игры - позволяет использовать его в роли основного керри обеспечивающего один из лучших ДПС в игре.

1.2 Анализ атак в стойке лучника

Основной урон Чайлда сосредоточен в атаках мили-стойки, наносящие гидро-урон, из этого следует вывод, что его авто-атаки лучника можно попросту игнорировать. Как следствие, не нужно собирать пачку для создания реакций суперпроводника и сосредоточиться целиком и полностью на усилении гидро-урона: в артефактах, оружие и подбору персонажей в команду.

Исключению подлежит заряженная атака с лука, которая также наносит гидро-урон, вешает метку "Отлива", и которая, при повторном попадании с холд-атаки лука, наносит дополнительные АОЕ гидро-тычки.

1.3 Анализ атак в мили-стойке

В каком-то смысле мили-стойка этого чара является сплавом милишника и каталиста, что создает прекрасные условия для элементарных реакций и вариантов прокачки. В действительности, любая элементарная реакция, от атак в милистойке, бустит Чайлда на высокие показатели ДПС. Например, под ультой Бэй Доу, вороной Фишль или ультой Сян Ли.

1.4 Анализ ульты

Ульта также как и остальные атаки работает в двух режимах в зависимости от того, в какой стойке вы находитесь.

- Ульта в стойке лучника представляет собой стрелу, которая после нанесения урона по площади, накладывает на окружающих противников метку и возвращает часть энергии на эту самую ульту. На С6 является способом откатывать КД мили-стойки, что обеспечивает удобного фулл-тайм керри.
- Ульта в мили-стойке, наносит АОЕ дамаг по ближайшим противникам и вызывает взрыв метки с последующим АОЕ гидро-дамагом. Не восстанавливает энергию. Не откатывает КД в случае С6.
- Ульта в мили-стойке наносит больший урон, чем в стойке лучника.

1.5 Анализ созвездий

Первое созвездие

Уменьшает КД мили-стойки на 20%.

Конста упрощающая планировку таймингов при ротации чаров и создает чуть большее окно дамага в мили-стойке.

Второе созвездие

При убийстве врагов с меткой восстанавливает 4 ед. энергии.

Позволяет очень быстро заливать ульту, в дополнение к рофлам энергии, предоставляя возможность жать её практически по откату.

Четвертое созвездие

Когда Тарталья находится в мили-стойке на противниках срабатывает метка типа "Отлив-вспышка". Если противник уже находится под статусом метки, то тот каждые 4 секунды получает урон от метки "Отлив-удар". Метки появившиеся от этого таланта - не действуют их обычные ограничения действия.

Дает мощный прирост к ДПС, а так же стабильно пассивный урон по любым врагам с меткой.

Шестое созвездия

При активации ульты обнуляет КД милистойки. Этот эффект срабатывает если Тарталья нажимает ульту в мили-стойке, а после возвращается в стойку лучника. Созвездие которое позволяет Чайлду быть фулл-тайм керри. С6 Чайлд не требует тонкого подхода к игре и сбору пачек.

1.7 Пассивные навыки и типы меток

Пассивный навык 1	Увеличивает длительность метки на 8 сек.
Пассивный навык 2	При крит-уроне в милистойке противник получает статус метки <i>Отлив</i> .
Пассивный навык 3	Увеличивает уровень обычной атаки Тартальи и всей команды на 1.

Типы меток:

Отлив-вспышка	Тип урона от метки полученный от заряженного выстрела с лука. При попадании наносит последовательный гидро-урон по площади.
Отлив-всплеск	Смерть противников создает взрыв метки, который наносит урон и накладывает на ближайших врагов статус метки.
Отлив-удар	Атаки в милистойке, по противникам со статусом метки, будут создавать взрыв наносящий гидро-урон по площади. Не чаще одного раза в 1,5 секунды.
Отлив-взрыв	Ульта в милистойке попавшая по врагам со статусом метки, снимает этот статус и вызывает при этом взрыв наносящий гидро-урон по площади.

1.6 Механика взаимодействий бонусов и способностей

Бонусы элементарных навыков: применяются к урону от включения мили-стойки и урону от меток/всплеска.

Бонусы взрыва стихий: применяются к основному урону от ульты и взрыву метки после ульты, в любой из стоек.

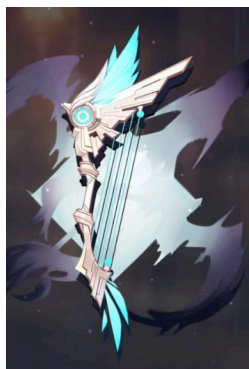
Бонусы заряженных атак: применяются к урону заряженных выстрелов с лука и холд атак в мили-стойке.

Бонусы прицельных выстрелов: применяются к урону от прицельных выстрелов из лука, а также к холд атакам в мили-стойке. За исключением Амоса, его пассивка на повышенный урон с заряженного выстрела не распространяется на холд-атаку.

Материалы по оружию

2.1 Какой лук выбрать?

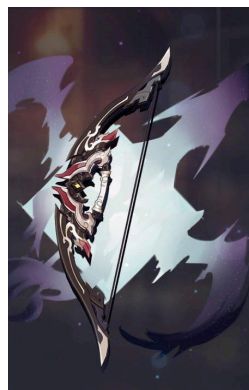
Лучший выбор



Небесное Крыло 5* (лучший в соло-таргет)

Лучше лука для любого керри-лучника не найти. Заливает сумасшедшее количество статов урона и крит шанса, а с пассивки еще и крит.урон.

Единственное, что может немного конкурировать с ним это лук с БП при рабочей пассивке и мультитаргете, но в каком-то сферическом вакууме/на бумаге.



Ржавый лук 4*

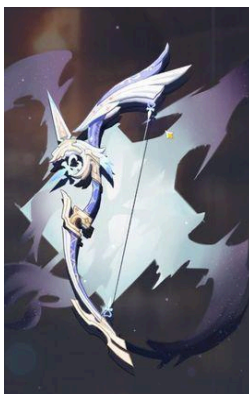
Неадекватно сильный лук для 4*. Второй в списке по количеству заливаемого стаата урона. От T5/T4 - при атаках без холды ауткласит лук Амоса. Превосходит другие 4* луки в соло-таргет.

Правда штраф на заряженные атаки действует и на холд-атаки в милстойки, что создает свои вопросы при атаках в оптимальном комбо с холдой.



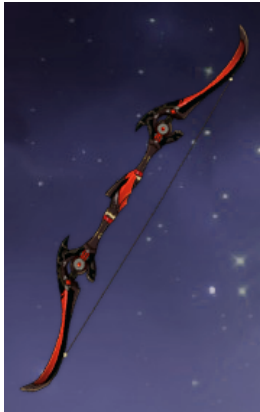
Зеленый лук 4* (из БП) (лучший в мультитаргерт)

Лук с побочным статом на крит шанс и пассивкой, которая лучше всех работает именно на Тарталье. Стягивая врагов в кучу -- этот лук создает кластер гидро-ада, враги на близком расстоянии начинают наносить друг другу повышенный урон с метки за счет своего количества, позволяя Тарталье быстро расправляться с пачками врагов. Конечно, это не работает на более жирных мобах, а в соло-таргет этот лук значительно уступает в уроне Ржавому и Небесному.



Лук Амоса 5*

Исследования показывают что лук Амоса превосходит в уроне Ржавый лук T1, если же играть от оптимального комбо, то вплоть до T4. Залитая базовая атака играет здесь свою роль. Но чем больше копий вы столкнете в Ржавом, тем короче будет разрыв. Собственно, T5 Ржавый аутклассит Амос.



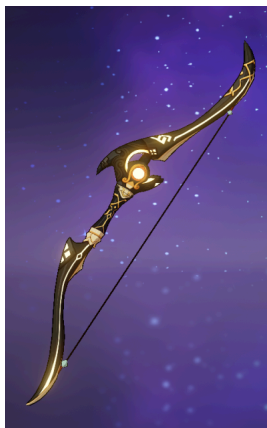
Черногорский лук 4*

Высокая базовая атака, крит.урон во втором состоянии и пассивка заливающая урон от количества убийств. На Т3 за счет пассивки становится очень сильным луком перегоняющий 5* пушки Т1.

Атаки же в соло-таргет не дают раскрыться пассивке, что стесняет его на фоне других луков.

Является оружием из магазина за блеск, что усложняет F2P игрокам возможность собрать его копии.

Неплохой выбор



Прототип: полумесяц 4* (крафт)

Действительно хороший лук заливающий статус атаки и процент атаки. При определенном алгоритме игры пассивка является неплохим бустом. Стрелять в слабое место>переходить в милостойку>мечить (etc.)

Проигрывает Ржавому, луку с БП и прочим из высшего раздела, но всё же хорошие побочные статусы делают его неплохим выбором, особенно при F2P.

Не стоит

Практически все остальные луки на Тарталье будут смотреться как минимум странно. "Составной лук" имеет пассивный статус на физ.дамаг, что абсолютно не увеличивает урон Тартальи в милостойке. Луки на восстановление энергии ему не нужны, на откат Е-шки (Ритуальный) - не работает.

2.2 Работа пассивок на луках в стойках

Лук Амоса

- пассивка на 12% (Т1) работает в обеих стойках. Пассивка на выстрелы - не работает в милистойке.

Небесное Крыло

- пассивка работает в мили-стойке.

Бесструнный

- пассивка влияет на урон от включение стойки, на урон с метки при ударах в мили-стойке, на урон с улыты, не влияет на урон от взрыва метки после смерти.

Церемониальный лук

- пассивка не работает на откат Е-шки, не работает при уроне от меток на С4 Тарталье.

Ржавый лук

- пассивка влияет на урон обычных атак в мили-стойке, стойке лучника и на урон от взрыва метки после смерти врага. Штраф на заряженные атаки также распространяется на холд-атаку в мили-стойке.

Зеленый лук

- пассивка работает в мили-стойке и в стойке лучника.

Прототип: Полумесяц

- пассивка на прицельный выстрел работает только в стойке лучника.
Увеличение урона и скорости работает в обеих стойках.

2.3 Лук Амоса vs Ржавый лук

Расчет проводился gretta#9493 /
За помощь спасибо Tenca#0966 /
За видео тестов Koshaker#2007 /

ССЫЛКА НА ПОЛНЫЙ РАСЧЕТ СО СРАВНЕНИЯМИ НА ВСЕХ УРОВНЯХ ВОЗВЫШЕНИЯ [ЗДЕСЬ](#)

Выводы по расчетам:

- Амос превосходит Ржавый лук от Т1 до Т3 при более оптимальных комбо через холду, то есть, игра от заряженных атак действительно приносит больший ДПС. От Т4 Ржавый лук при комбо в 5 атак+холд имеет преимущество и аутклассит Амос.
- При обычных комбо в 5 или 6 ударов, Амос однозначно проигрывает Ржавому даже на Т1.
- При игре от спам холды или комбо 3 удара + холд - Амос выигрывает у Ржавого любого уровня возвышения.

2.4 Снижение урона от холд-атаки Ржавого лука в мили-стойке. (Joxi#2630) [перевод]

Снижение урона заряженной атаки от Ржавого лука применимо и к мили-стойке.

Ржавый лук - 770 ATK, 21,6% гидро-бонус

Обычный 1 удар - 293

Холда - 313, 375

Клятва стрелка T5 - 768 ATK, 21,6% гидро-бонус

Обычный 1 удар - 220

Холда - 340, 407

Разница ~ в 33% на обычные атаки и ~ 8% на холд атаки, разница в 40% и 10% является более вероятной из-за сопротивления элементов.

Это доказывает, что снижение урона Rust действительно делает заряженные атаки в ближнем бою на 10% меньше.

Ссылки на видео:

[Ржавый лук](#)

[Клятва стрелка](#)

2.5 Пассивка Небесного крыла на Чайлде

Пассивная способность лука Небесное крыло не срабатывает в мили-стойке Чайлда, если тот не наносит никакого урона. Также применимо к заряженным выстрелам из лука.

“Выстрелы имеют 60%-ый шанс нанести 125% физ.урона в небольшой области. Может сработать каждые 4 сек.”

Например по гидро-слаймам.

[Пример.](#)

2.6 Расчет всех луков и сетов

РАСЧЕТЫ ЛУКОВ И СЕТОВ АРТЕФАКТОВ НА ТАРТАЛЮ ПО ЕАТК.
С УЧЕТОМ УРОНА С МЕТОК, МУЛЬТИТАРГЕТА И УЛЬТЫ.

Для оценки урона Тарталья с каждым из луков с которым он предположительно может играть, берется расчет на основе множителей от атак с учетом крит фактора и аффиксов от артефактов, оружия и стата чара. Для адекватной оценки вклада в ДПС от метки, ульты и милистойки берется таймлайн атаки в 36 секунд:

Активация ульты в милистойке 2 секунды > Спам ротации в мили 15 секунд > Активация ульты 2 секунды > Спам ротации в мили 15 секунд > Активация ульты 2 секунды

Включение стойки остается за скобками, метка считается наложенной заранее при начале таймлайна.

Для расчета урона с метки берется расчет 3 варианта атаки: по 1, по 2, по 3 врагам, чтобы оценить урон при мультитаргете.

Для оценки каждого из луков в расчет на таймлайн берется 4 ротации:

- 1 атака + холда
- 3 атаки + холда
- 5 атак + холда
- 6 атак

В расчет берутся луки:

Амос
Небесное крыло
Ржавый
Зеленый
Членогорский

В расчете ЕАТК на каждый лук должно быть:

ЕАТК спам ротации
ЕАТК метки мили
ЕАТК ульты
= Общий ЕАТК за таймлайн

ВСЕ РАСЧЕТЫ, РОСТЕРЫ ОРУЖИЯ И ГРАФИКИ НАХОДЯТСЯ В
[ЭТОМ ДОКУМЕНТЕ](#)

Материалы по артефактам

3.1 Общая информация. Гидро-сет.

Перед любой информацией по поводу сета артефактов на Тарталью стоит оговориться и сказать что БиС сет на этого чара это **ГИДРО-СЕТ**.

Гидросет который выходит/вышел на Тарталью в обновлении 1.2 является лучшим сетом на данного персонажа как на керри, так и на семи-керри.

Исследования и расчеты на эту тему осуществлены мною в разделе **выше**.
Кратко по итогам:

- Лучший сет на Тарталью-керри -- **гидро-сет**
- Лучший сет на Тарталью, который выходит только нажать ульту - **2 гидро+2 роял**

3.3 Информация по другим наборам артефактов

Неплохие варианты до выхода гидро-сета

2 части **Церемонии Древней знати** + 2 части **Гладиатора** (считался лучшим набором, до выхода гидро-сета)

Чайлд усиливает урон с ульты и урон с метки под сетом Знати, а два куска Гладиатора просто дают 18% прирост Атаки и статьи с 5* артов.
Лучшее соотношение урона и простоты использования.

4 части сета **Встречной кометы**

Очень сложный в исполнении сет. Передамаживает в потенциале набор из 2х Знати + Глад, но потребность поддерживать на Тарталье щиты - вызывает неудобства. Хорошо играется под Ноэлль, Чжун Ли, Диону и Бэй Доу.

Но наличие гидро-сета, которые выигрывает у него по всем пунктам - снимает на нет потребность в этом наборе.

4 части **Усмиряющего грома**

Хороший набор под Фишль С6 в роли саппорта к Тарталье. Дает больший дамаг чем 2х Знати + Глад, но очень условен в вопросах поставки Электро на врагов. Более удобен чем Встречная комета, но аутклассится гидро-сетом, потому не нужен.

Плохой вариант в любом раскладе

2 ч. Церемонии древней знати + 2 ч. Азартного игрока

Азартного игрока на Тарталье -- переоценивают. Его бонус не работает на обычных атаках, а только на взрыве метке и ульте, что не даёт существенную прибавку к ДПС. Еще и является только 4* сетом, что сильно мешает в лейт-гейме. Церемонии древней знати здесь недостаточно, для адекватного набора статов к полноценному ДПС-чару.

4 части Азартного игрока

На первый взгляд казалось, что бонус от полного сета является идеальным фиксом Тартальи, и спасает его от костыля на долгий КД мили-стойки от разрабов. Но на практике выяснилось, что это довольно спорное решение. Азартный игрок уходит в 15 сек. КД, если совершить убийство в милистойке, а после требует убийства в стойке лучника, для отката Е-шки. Очень неудобно в реальной ротации на поле битвы. Решающую роль и последний гвоздь в гроб сета забило его исполнение только в 4* варианте, что сильно срезает урон и прочие статы, которые мы набираем на артефактах -- однозначно минус.

4 части Странствующего ансамбля

На старте баннера с Тартальей, я видел как многие рекомендовали этот сет. Но это ошибка. Да, оптимальный вариант атак на Тарталье включает заряженную атаку, но этот сет исключает любой буст обычных атак, из-за чего урон чара значительно проседает. Конечно, при фулл.холд атаках, буст урона будет значителен. Но играть от холды в условиях 12 бездны, да и даже в данжах -- сомнительная затея, особенно для такого керри как Чайлд.

3.4 Что ролить в статах и суб.статах?

Основные статьи:

ЦВЕТОК - ХП

ПЕРО - АТК

ЧАСЫ - %Атаки. Мастерство стихий не подходит Чайлду.

КУБОК - Гидро Урон. Ищите именно гидро урон, его очень сложно выrolить, потому кубок на гидро-урон НЕ из основного сета - довольно хорошее решение.

ШАПКА - Крит урон или Крит шанс.

см. Доп. статьи

Суб.статьи:

КРИТ.ШАНС - Идеально

КРИТ.УРОН - Идеально

АТАКА % - Идеально

МАСТЕРСТВО СТИХИЙ - Опционально 50/50

АТАКА - Плохо

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ - Плохо

ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ (ХП, Защита) - Дерьма корыто

Информация по командам и персонажам

4.1 Рекомендации по использованию каждого чара с Тартальей

Бэй Доу - саппорт под Тарталью. Наибольшую ценность представляет её ульта, которая усиливает основной дамаг Чайлда. Препочтительна на С1, так как создает на ульте щит, который при использовании на Тарталье с сетом кометы дает повышенный урон. Рабочий вариант, но очень сложен на практике. Универсальный набор 2 части Электро-сета + 2 части Церемонии древней знати.

Фишль - так же как и Бэй Доу, саппортов-реактор под Тарталью под электрочардж. Отлично работает как реактор с вороной и семи-керри на С1. Если Фишль С6, то на пару с Тартальей организывают какую-то нереальную поставку ДПС. В таком случае антиэлектро сет на Тарталье - рекомендован.

Кэ Цин - может использоваться как семи-керри, физ- или электро- дпс. Не самый худший выбор на эту роль. Электро-сет.

Рейзор - это физ дд и точка. Рейзор как саппорт и даже как семи-керри под Тарталью играет туговато.

Лиза - если очень сильно захотеть можно использовать её на месте Бэй Доу, так как чайник на ульте Лизы вносит приличный дамаг, а с пассивки режет защиту противников на 15% в течении 10 секунд. Но он постоянно раскидывается врагов, как и многие атаки Чайлда, без контроля зеленого лука, или хорошего анемо-героя - это очень неудобное и далеко не лидирующее по дпс дуо. Очень нежелательно. Электро-сет.

Беннет - один из лучших чаров в игре в принципе. Идеальный персонаж под Тарталью для хилла, для баффа, для дебаффа статуса гидро и крио с торта, для реакции испарения при уроне с ульты, для семи-керри, для задушевного диалога под пиво [опционально]. 4 части Церемонии древней знати

Сян Лин - по одному из последних исследований, которое я приложил в этом гайде, в гипер-лейте, при определенных собранных пачках -- это лучший саппорт-реактор, который выдает больший ДПС чем Фишль+Тарталья. Требовательна к скиллу, сбору пачке и т.д. - 4 части Ведьмы

Дилюк - может использоваться как семи-керри и пиро-реактор. Но не особо универсален по сравнению с Беннетом.

Кли - та же ситуация, что и с Дилюком, но это на самом деле не особо рабочие дуо под Тарталью в принципе. Кли и Дилюк слишком самостоятельные и очевидные керри-персонажи. Особенно Кли. Только если очень надо под какую-то уникальную ситуацию.

Эмбер - худший пиро-реактор под Тарталью, худший реактор в принципе. Выполняет механики бездны как пиро-чар. Бодро сбивает гидро и крио -щиты. Используйте её под резонанс стихий или если совсем больше нет других вариантов/нужен пиро-чар.

Синь Янь - щит слабый, пиро статус нестабильный и очень трудно накладывается при условии КД Тартальи. Это саппорт под физ.дд, и основной урон этого чара заключен именно под физ.дд. Можно, но не рекомендую.

Барбара - неплохой целитель, также на С2 баффает Е-шкой Тарталью на +15% гидро-урона, что вполне неплохо. Но есть более достойные альтернативы. 4 куска возлюбленной девы.

Син Цю - дает колоссальный буст ДПС для Чайлда. Легко восстанавливает ульту от ударов Чайлда, что позволяет им вдвоем наносить нон-стоп гидро-дамаг и быть одним из самых идеальных дуо в игре. 4 части Церемонии древней знати или 2 части гидро-сета + 2 части Знати.

Мона - неплохо работают вместе, но слишком самостоятельно потому возникают свои условности. В принципе, имеет место быть, но она слишком самостоятельный персонаж как керри, и слишком хороший саппорт-реактор для других пачек. Син Цю более предпочтителен под второе гидро в пачке. 4 части Знати или 2 Гидро-сета + 2 части Знати

Джинн - идеальный дебаффер в пачку, хороший хилл от атаки, в теории может быть семи-керри и быть универсальным юнитом помощником в любой пачке с Тартальей. Один из лучших контролей мобов в игре. Если бы ее лужа-хилла еще и стягивала врагов как у Сахарозы/Венти - цены бы не было. 4 части Изумрудной тени или Возлюбленной девы.

Сахароза - всё тоже что и у Джинн, дебафф мобов, бафф Чайлда на МС и на урон если носит эпос Драконоборца. По субъективным ощущениям, контроль Сахарозы мне нравится больше чем у Джинн, особенно когда речь идет о Тарталье. Один из самых лучших анемо-чаров и 4* чаров в игре. 4 части Изумрудной тени.

Венти - лучший анемо-персонаж. Ульта Венти и контроль это синонимы. Выполняет те же функции, что и Сахароза, но гораздо профитнее. Просто 5* Архонт. profit. 4 части Изумрудной тени.

Анемо-путешественник - худший анемо-саппорт, но не ужасный. Конечно, он очень туго работает под Тарталью, но если нет других вариантов, и нужен анемо-чар в пачку - использовать его не самая плохая идея. 4 части Изумрудной тени.

Чунь Юнь - Может играть под заморозку и постоянный контроль мобов при атаках Тартальи. Но только на короткое время и слабо сочетается с КД стойки. Единственная реальная польза Тарталье исходит от Чугуна С2, который в поле своей Е-шки срезает ему КД отката мили-стойки. Вообще очень костыльное дуо. Не рекомендую.

Диона - неплохой хиллер и саппорт. Здорово играется если Тарталья в сете кометы, плюс контроль о котором мы говорили. При наличии в пачке Фишль или Бэй Доу как семи-керри, может создавать им суперпроводник. 50/50 вариант.

Кэйя - та же проблема, что и у Чунь Юня. В принципе может работать как семи-керри + поставщик контроля, но Тарталья не прокает разбитие с тычек, только с включения стойки, потому механика работы этого дуо не до конца понятна.

Ци Ци - контроль+лучший хилл в игре. Буквально делает чара бессмертным, потому что выхиливает вообще всё, что только можно. Приятный чар, может неплохо работать как семи-керри и хилер. При дорогом керри-билде может выступать как семи-керри.

Гань Юй - идеальный реактор под пермо-фриз и работу в крио-сете. Ульта по откату позволяет держать врагов в статуях, а при прокачке еще и холды - становится неплохим семи-керри.

Нин Гуан - семи-керри, но страдает той же проблемой, что и другие ДД. Она не саппорт и очень туго играет в этой роли. Но может носить эпос и архаик петру баффая на +35% гидро. В теории, может создавать щиты для кометы Тартальи, но в других условиях - очень плохой выбор.

Ноэлль - очень хороший саппорт и семи-керри для любого из керри, который работает под встречной кометой. На С6 становится ультимативным чаром который ломает лица, выхиливает и защищает. Достойный кандидат в команду Чайлда, но теряет часть плюсов, если Чайлд в гидро-сете. 4 части Древнего камня или Возлюбленной девы.

Путешественник Гео - хорошо работает в гео-пачках, для чего он нужен Тарталье -- мне трудно представить. Мб создавать щиты?

Чжун Ли - идеальный танк саппорт. Если упаковать его в семи-керри под встречную комету на самом Ли, а так же и на Тарталье, то это дуо отлично ломает кабинеты и радуется жизни не заботясь о хиле. Но также как и Ноэлль, теряет часть преимуществ под Тартальей, если тот в гидро-сете. Сет древней знати + древний камень, или любой из этих сетов из 4х частей.

4.2 Примеры пачек

	Чайлд		Син Цю		Сян Лин		Беннет
Сложная, но одна из самых сильных пачек по ДПС. Сян Лин и Беннет являются поставщиками пиро под урон Чайлда и Син Цю, вызывая эффект испарения и вынос кабинетов по заказу. Син Цю и Чайлд качают друг другу энергию улыты и жмут её по откату разнося лица всем и вся нон-стоп. Колоссальный гидро-дамаг. Плюс урон от резонанса пиро, плюс бафф от Беннета. Очень сложна в исполнении и ротации из-за наличия Сян Лин.							

			
Чайлд	Гань Юй	Диона	Сахароза

Команда под крио-сет. Диона выполняет функцию хиллера, Гань Юй и Диона качают друг другу ульту. Особенно если Диона с Фавонием. Работает это в последовательности: Диона вешает щитами статус крио, Сахароза раздувает и дебафает на крио, прожимается ульта Ганю Юй и после Тарталья в мили-стойке начинает замораживать всех в статуи, позволяя Гань Юй наносить повышенный крио-урон. Опционально Тарталья может тоже работать в крио-сете.

	Чайлд		Гань Юй		Син Цю		Беннет
---	--------------	---	----------------	---	---------------	---	---------------

Та же история, что и вверху, только Беннет выступает в роли хилла и баффа для остальных чаров. Беннет>Син Цю>Гань Юй - нажимают в такой последовательности улыты, потом Тарталья в милистойке наносит урон врагам под бурстом улыт, в пределах 15 секунд. После ротация повторяется.

			
Чайлд	Син Цю	Фишль	Беннет

Хорошая, дамажащая и простая пачка. Фишль создает постоянный поток электроурона по гидро, создавая электрочардж. На С6 Фишль это вообще убойное дуо, еще и усиленное помощью Син Цю, который постоянно заряжает энергию Чайлда на улыту. Беннет хилит, бафает на урон, а также вешает пиро-статус для улыты Тартальи умножая её урон.

A horizontal banner featuring four anime-style characters in a row, each in a colored box. From left to right: Чайлд (Child) in a blue box, Фишь (Fish) in a purple box, Бэй Доу (Bai Dou) in a purple box, and Джинн (Jinn) in a green box. Below this banner is a text box with Russian text.

	Чайлд		Мона		Беннет		Альбедо
Пачка под сет кометы. Альбедо пассивно наносит урон в кармане, Чайлд регулярно создает себе щиты, а Мона как семи-керри и ульт прокаст. Беннет подхиливает и баффает.							

	Чайлд		Гань Юй		Сахароза		Альбедо
Ганя и Чайлд держат всех в пермофризе, Сахароза стягивает статуи и дебаффает, Альбедо поставялет щитки и выступает тут вместо хилла на постоянную защиту и пассивный дамаг.							

ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ИЛИ ДОПОЛНЕНИЯ ПО КОМАНДАМ -
СВЯЖИТЕСЬ СО МНОЙ

4.3 Фишль vs Сян Лин. Реактор/саппорт под Тарталью

Исследования и расчеты на тему лучшего саппорта-реактора под Тарталью были проведены ребятами из Американского дискорд сервера "Childe Mains". Были сделаны некоторые выводы относительно билдов и роли Сян Лин в команде с Чайлдом. Полный перевод и адаптация статьи по билду, и таблицы расчетов урона были выведены в отдельный документ.

Цитата:

" По итогу наших исследований, можно сделать вывод, что хороший билд Сян Лин будет совсем немного превосходить аналогичный по качеству билд Фишль в сценарии атаки по соло-таргету, но только с определенным составом пачки. В сценарии же боя по мультитаргету Сян Лин значительно превосходит Фишль. Кроме того, Сян Лин наносит пиро-урон, который значительно увеличивается в 12 этаже Бездны, который является самым сложным контентом в игре. (про бездну не актуально на момент обновления 1.2)

Наиболее заметное различие Сян Лин и Фишль - заключается в сложности их использования. Сян Лин требует очень строгого подхода к пачке, к ротации атак и чаров, чтобы восполнять потребность в энергии и поддерживать свои сильные стороны. Фишль же гибкий персонаж, которая очень удобна в использовании и которая не нуждается в дополнительной поддержке, но это и создает свои слабости. У Фишль

более низкий потолок дамага, чем у Сян Лин. В основном из-за слабых электро реакций и сильных пиро. “

Полный документ и рекомендации [ТУТ](#)

Авторы: Ricekuke#6743 and Zenkai#9872

Перевел и адаптировал с английского: gretta#949

4.4 Поле Чунь Юня и КД милистойки

Синистрия#5663 с Дискорд сервера Чаченвагена обнаружил, что С2 Чунь Юнь срезает КД отката мили-стойки Тартальи.

[Видео 1](#)

от Синистрии#5663

[Видео 2](#)

от ibvfteh#6658 (ChildeMains)

Независимо от того, где Чайлд входит в мили-стойку, если он остается внутри поля Чунь Юня к концу действия мили-стойки (включая отключение вручную), его КД уменьшается примерно на 15% (с 45 секунд до 38 в среднем).

СИЛА СТАТУСОВ

за видео тестов спасибо (IonFox#8887)

Время статусов взято с [таблицы](#)

Заряженный выстрел - слабый, 7,6 - 9,5 сек - [видео](#)

Ульта в стойке лучника - сильный, 10.1 - 12.0 сек - [видео](#)

Ульта в мили стойке - сильный, 10.2 - 12.1 сек - [видео](#)

Взрыв метки от ульты - сильный, 10.1 - 12.0 сек - [видео](#)

Удар с мили-стойки - сильный, 7.6 - 9.5 сек - [видео](#)

Метка с холд.лучника - слабый, 7.6 - 9.6 сек - [видео](#)

Подрыв метки при убийстве - слабый, 10.1 - 12.0 сек - [видео](#)

Включение милистойки - сильный, 10.1 - 12.0 сек - [видео](#)

Холда в милистойке - слабый, 7.7 - 9.6 сек - [видео](#)

ФРЕЙМДАТА

Фреймдата считается: gretta#9493.

Это очень тягомотное дело, плюс имеет свои подводные камни.

Таблица и цифры будут обновляться/уточняться.

По любым вопросам: стучаться в дискорд или в соц.сетях.

ТАБЛИЦА

Материалы и исследования по фреймдате и персонажу от JinJixa:

<https://youtu.be/9SbVFcsZf6U>