

Обзор 8.2: Разбор эссенций для хиллов

Этот документ является **переводом [статьи](#)** с ресурса *questionably epic*. Я не являюсь автором и не выражаю своего мнения здесь.

Автор оригинальной статьи: **Voulk @ QE**

[QE Patreon](#)

Часть 2 / Часть 3

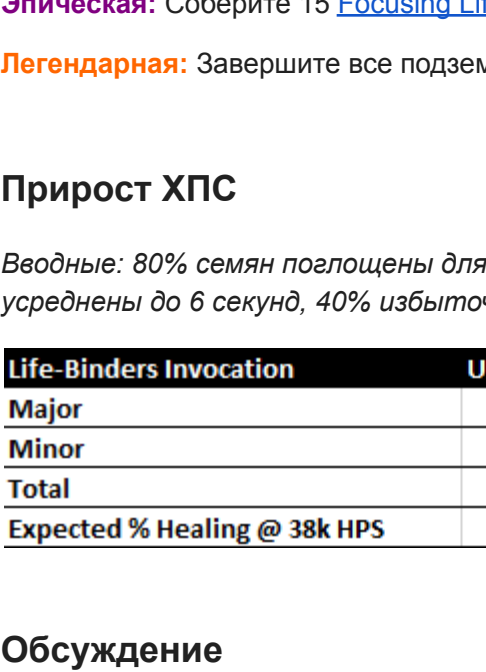
На английском эссенции делятся на **Major** и **Minor** способности. На русский переведены как **Мощная** и **Малая** соответственно. В своем переводе Major способности я называю **Основными**, а не Мощными, т.к. во многих случаях они вовсе не мощные. Заранее извинюсь за возможную путаницу, но иначе в некоторых моментах при переводе это могло исказить суть. Просто держите это в уме.

В патче 8.2 будет представлено расширение Азеритовой системы, добавляя способности "Эссенций" в само Сердце Азерот. Каждая Эссенция имеет Основную (Мощную) и Малую способности. Все, что вы вставляете в гнездо №1 будет давать вам обе способности, в то время как гнезда №2 и №3 откроют вам лишь малую способность. Сами эссенции добываются с самого различного контента, включая рейды, М+, квесты, проканку репутации и ПвП. Мы собираемся взглянуть на 4 известные нам эссенции, а остальные разберем в последующих статьях. Вероятно, в эссенции еще будут вноситься изменения до выхода на основные сервера, поэтому не выдумывайте себе БИС'ов до этого времени. Близард выпускают патчи почти каждую неделю и, если потребуется, данная статья будет обновлена *[П/П: Если после релиза статья и будет обновляться, сильно сомневаюсь, что буду за ней следить и обновлять. По пред-релизным патчам буду обновлять по мере сил]*.

Близард убрали продавца Эссенций с ПТР-серверов, и тесты на Арене Испытаний весьма ограничены, что привело к необходимости некоторых предположений в статье. Я постарался обратить на них внимание, где это важно.

Апдейт: Memory of Lucid Dream была изменена 19 Июня. Изменения были добавлены в статью. Апдейт 2: 20 Июня было внесено множество изменений по Азериту. Статья и цифры в ней были обновлены, однако изображения с туптиллами - нет.

Чары Хранительницы жизни



Как получить

Необычная: Завершите Эпохальное подземелье уровня 4 или выше в **3 сезоне**.

Редкая: Завершите Эпохальное подземелье уровня 7 или выше в **3 сезоне**.

Эпическая: Соберите 15 [Focusing Life Anima](#) со своего недельного сундука за Эпохальные подземелья.

Легендарная: Завершите все подземелья на Эпохальной+ сложности на время в **3 сезоне**.

Прирост ХПС

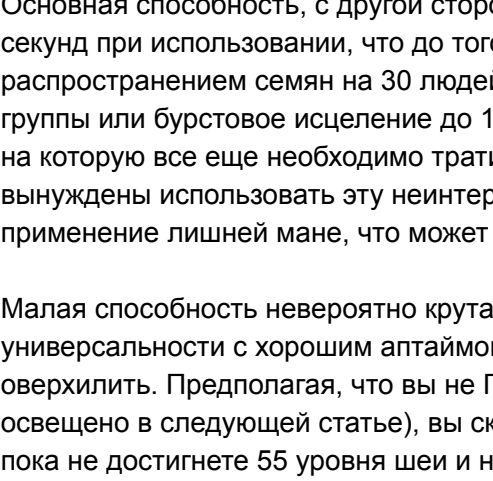
Вводные: 80% семян поглощены для необычной эссенции, 85% для редкой / эпической. Часть с ХоТ'ой в малой способности усреднены до 6 секунд, 40% избыточного исцеления, 5% универсальности, 10% скорости.

Life-Binders Invocation	Uncommon	Rare	Epic
Major	842	1122	1339
Minor	868	922	1129
Total	1709	2044	2467
Expected % Healing @ 38k HPS	4.50%	5.38%	6.49%

Обсуждение

Чары хранительницы жизни прямолинейны, резонно сильная эссенция, дающая интересные усиления с каждым улучшением. Распределенные по рейду ~300к не что-то экстраординарное, но кулдауны подразумевают собой большой выхлоп, и возможность использовать эту эссенцию на нескольких хилерах должна прикрыть от любого урона, которым нас может встретить Дворец Ашары. От постоянного урона умираешь редко, если в рейде хотя бы половина игроков понимают, что делать, - как правило убивает именно большой бурстовый урон. Эссенцию резонно бафнули в последних хотфиксах и она снова может соперничать с другими эссенциями, хоть и в большинстве случаев не дотягивает до звания лучшей. В то время как наиболее мощные варианты страдают от нервов, Чары хранительницы жизни возвышается и становится весьма эффективной. У нее нет сильного применения, но ее можно будет видеть на более-менее постоянной основе, чего не скажешь о более мощных вариантах.

Воспоминания о снах наяву



Как получить

Необычная: Выполнить задание [a brief respite](#). В целом, просто разблокируйте локальные задания Назжатар.

Редкая: Торговец (Вестник Утия). Это торговец за репутацию в Назжатаре.

Эпическая: Торговец (Вестник Утия).

Легендарная: Торговец (Вестник Утия).

Заметки

- Когда используете Основную способность вокруг вас загорается голубой огонь. Полезно, поскольку вы не увидите никаких других отличий, ни на метриках, ни на рейд фреймах.
- 623 самоисцеления дают 15.58%, что очень неплохо.

Прирост ХПС

Вводные: вес версы - 1.2, 10500 интеллекта, 2800 средней манакост, 35% оверхила на самоотхиле, ~11 единиц хила получено за единицу маны.

Memory of Lucid Dreams	Uncommon	Rare	Epic
Major	1040	1300	1695
Minor	1206	1355	2016
Total	2246	2655	3711
Expected % Healing @ 38k HPS	5.91%	6.99%	9.76%

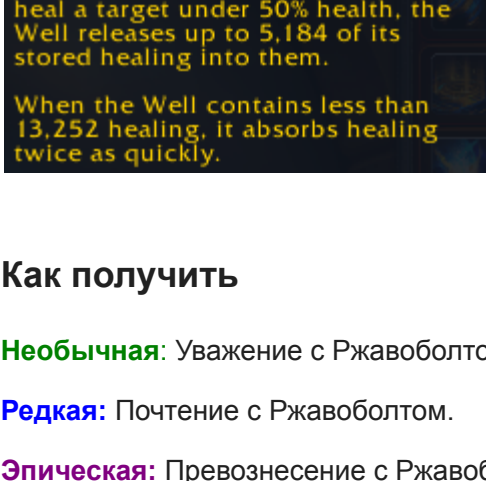
Обсуждение

Это, по сути, Эссенция на ману (с сильным самоотхилом) и малой способностью, которая неплохо держится из-за большой перспективы в боях, на которых вы сможете использовать лишнюю ману.

Основная способность, с другой стороны, довольно неопределенная. Первые 2 ранга просто повышают реген маны на 12-15 секунд при использовании, что до того совершенно бесполезно, что выглядит просто затычкой для ПТР. Сравнивая с распространением семян на 30 людей и немедленным влиянием на состояние рейда, перемоткой времени для участника группы или бурстовое исцеление до 100%, **12000 маны за 15 секунд**. По эффективности это - малая способность эссенции, на которую все еще необходимо тратить ГКД. Еще хуже, она сильна по цифрам. Так что, весьма вероятно, что мы будем вынуждены использовать эту неинтересную, по-сучьему Основную способность (при условии, что вы сможете найти применение лишней мане, что может сделать большинство не-пападинов).

Малая способность невероятно крута. Речь идет о ~35,000 маны за 8-минутный бой, приправленные мощным баффом универсальности с хорошим аптаймом. Самоотхил - это вишенка на торте, поэтому не переживайте, если он будет сильно оверхилить. Предполагая, что вы не Глиммердин и игнорируете потенциальные махинации с Вечным приливом (будет освещено в следующей статье), вы скорее всего будете использовать эту эссенцию в качестве основной, **хотя бы** до тех пор, пока не достигнете 55 урона шеи и не переместите ее на малый слот.

Проводник жизненной силы



Как получить

Необычная: 9 водных реликвариев с боссов рейда.

Редкая: 18 водных реликвариев с боссов рейда.

Эпическая: 27 водных реликвариев с рейда.

Легендарная: Победите Королеву Ашару на Эпохальном уровне сложности.

Заметки

- Основная способность - не потоковая. Она исцеляет ваш таргет в течение 6 секунд, скорее как ХоТ, нежели что-то, для применения чего вам необходимо стоять на месте.

Прирост хпс

Vitality Conduit	Uncommon	Rare	Epic
Major (Net throughput)	0	0	0
Major (Raw healing to targets)	1517	2427	2427
Minor (Net throughput)	0	0	454
Minor (Raw healing to targets)	790	948	1403
Total (Raw healing to targets)	2307	3376	3830
Expected % Healing @ 38k HPS	6.07%	8.88%	10.08%

Обсуждение

У этой эссенции действительно интересный дизайн, и очень жаль, что ее не сделали посильнее. Ее суть заключается в ребалансе действий вашего рейда по ходу боя, забирая здоровье у здоровых и отдавая его тем, кого вы исцеляете. Эссенция дает нам ряд приятностей, как, например, снижение избыточного исцеления по вашему рейду или повышение общей выживаемости вашего рейда, ведь, в целом, лучше иметь 5 человек на 80% здоровья, чем четырех на 100% и одного на 20%. Но ее не подтолкнули достаточным образом. Как вы можете видеть, малая способность отстает от других, даже если мы полностью проигнорируем часть с отнятием здоровья. Мы можем получить больше исцеления без этого недостатка.

Близард несколько раз полностью переделывали Проводник жизненной силы во время ПТР, и я думаю они вполне могут быть рады текущему дизайну - ему просто требуется очень высокий шанс прока, чтобы быть эффективным (10+) и предпочтительно 20% бонус к перенесенному здоровью, как это было на раннем цикле ПТР. Маловероятно, что она будет популярна, но сводите глаз: она может удивить.

С основной способностью все еще сложнее, чем с малым. Вы можете ожидать ~120к исцеления в течение 6 секунд, направленные в таргет. Эти ~120 к будут уроном распределены по остальному рейду или группе. Прямой конкурент Источнику бытия, у которого кулдаун короче, мгновенное исцеление и который куда гибче в использовании (можете использовать его каждые 15 секунд для небольшого подхила или придержать на потом). Вне конкуренции.

Источник бытия



Как получить

Необычная: Уважение с Ржавоболтом.

Редкая: Почтение с Ржавоболтом.

Эпическая: Превознесение с Ржавоболтом.

Легендарная: Добывается из ларя за репутацию идеала с Ржавоболтом.

Заметки

- Вы можете заранее зарядить его на полную перед большинством боев. Он ограничивается вашим максимальным запасом здоровья. Сомневаюсь, что Эпохальные+ боссы будут сбрасывать его, но рейдовые боссы должны.
- Избыточное исцеление на петах также наполняет источник на текущем патче ПТР. Маленький Майло еще никогда не получал столько любви.**
- Считается любое исцеление по цели, у которой ниже 50% здоровья. Без разницы: хот или прямое исцеление.
- Источник бытия на самом деле следует за вами. Восхитительно.

Прирост ХПС

Вводные: 90% накопленного исцеления использовано, пустой источник в начале боя, 25% избыточного исцеления

The Well of Existence (Minor)	Uncommon	Rare	Epic
Total @ 22k HPS	935	1012	1062
Total @ 30k HPS	1275	1380	1430
Total @ 38k HPS	1615	1748	1798

Обсуждение

Эта мощная эссенция живет или гибнет, основываясь на двух фактах: 1) насколько много исцеления вы можете накопить в источнике, и 2) какой процент накопленного исцеления вы можете перевести в фактическое исцеление. В среднем, мидфизском рейде вы можете ожидать 25% избыточного исцеления на большинстве слотов и ~35% на Жрецах Послушания или Глиммердинях. Сохраняется только 15% от этого, но это все еще 3.8% дополнительного общего исцеления, если мы сможем использовать весь запас. Источник будет прожать каждый раз, при отхиле цели, у которой запас здоровья ниже 50%, и мы можем воспользоваться Wowanalyzer.com, чтобы определить как много подобных ситуаций можем ожидать в усредненном бою. Вот некоторые по-быстрому собранные усредненные значения:

Spec	50%	60%
Resto Druid	204	359
Mistweaver Monk	172	343
Resto Shaman	187	304
Holy Priest	201	302
Disc Priest	137	229
Holy Paladin	61	114

Выглядит так себе на Паладине Света, но Свет зари - фантастический способ тратить исцеление Источника и он также прожест Глиммер, так что они не будут испытывать каких-либо сложностей с опустошением Источника в 8.2 - как и любой другой слек.

Основная способность позволяет использовать на цели запасенное исцеление каждые 15 секунд, усиливая его на 50%. Мы уже установили, что само по себе опустошение Источника - не проблема, и лишь 50% усиление сделало бы это наименееблестящей Основной способностью. Мы захотим какую-то концептуальную ценность от мгновенного бурстового исцеления с Источником кулдауном, и мы можем ее найти. Потенциал спасения жизни на нем должен быть довольно высок, но недостаточно высок, чтобы мы отказались от 5% исцеления на большинстве боев. Это определяет Источник в ситуативный слот, но я уверен на 100%, что мы *все-таки* увидим ему применение. Также должен быть нелух в Эпохе+. Малая способность определенно отличная - я просто не думаю, что Основная будет нужна нам так часто.

Мне правда нравится система Эссенций. Я думаю, это тот самый влияющий на что-то выбор экипировки, которого нам так не хватало в этом аддоне, взамен Легендаркам и Тир-сетам. Близард сделали несколько интересных эссенций на выбор и будет действительно интересно планировать какие из них использовать и как их добыть. Это заставляет обратить внимание на тематически более слабые эссенции, и я надеюсь, что Близард потратят остатки ПТР цикла на их доработку. **Не должно быть пассивных Основных Эссенций.** Многие малые способности также сильнее своих Основных напарников, что удивило меня, но, похоже, было сделано специально.

Какой набор мы скорее всего будем использовать с текущим балансом? Оба - Источник бытия и Воспоминание о снах наяву - вполне подходят для малых слотов, и Вечный прилив выглядит многообещающе для Основного слота. **Дальше - больше.**