

Damage Priester Guide

von Black Garden

Warum Damage Priester?

Mit einem Damage Priester kann man auch ohne große Skill Requirements an das Gameplay sowohl die 100 Wächterkisten als auch das Premiumgebiet und Lilitas (Solodungeon) am schnellsten farmen.

Tarnlichtung lässt sich mit mittlerem Gear mit zwei Hits beenden und mit Späher-Gear in 10 Sekunden. Warum ist das so? Heiler sind in Tarnlichtung sehr gebufft (30 %Schadensbuff glaube ich) + man hat seine eigenen Buffs + der Fähigkeit Edict of Judgment (Jüngste Beschwörung) vom Priester sorgt dafür, dass alle Attacks wie von hinten gelten.

In den Wächtermissionen ist es so, dass jede Klasse einen eigenen Faktor hat, der bestimmt, wie viele Kisten man bekommt, schließlich sollten Heiler und Tanks bei gleichem Gear und Skill keine Chance haben, ähnlich viel Schaden wie ein DD zu verursachen. Deshalb existiert dieser Balancefaktor. Er ist insbesondere bei Heilern sehr hoch, da diese in der Regel auf fast full Crit und heilungsfokussiert gespielt werden.

Deshalb drehen wir hier den Spieß um und schnappen uns alle Vorteile!

Gear und Kristalle

Man verwendet normale Nahkampfsteine (bitter, fokussiert, wild und stampfend), zumal man nicht anderes als ein Nahkampf-DD ist! Flinke Vyrke sind genau wie im Heilerbuild eine solide Option, aber je nach Präferenz kann man auch crit/kraft Vyrke verwenden. Mit 280 Crit buffed, bevor man in das Wächtermissionsgebiet geht, ist man gut dabei. Gravierungen, as always, Energetisch. Für Infusionen ist Kraft am besten, wie bei jedem DD ohne High Crit Requirements.



Glyphen

Das sind die Glyphen, die man auf jeden Fall haben sollte, der Rest ist frei verwendbar



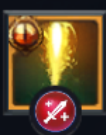
Glyphenkomplettvorschlag

So könnte man beispielsweise alle Glyphen verwenden.



Dank der Managlyphen bekommt man selbst im buff und ohne Manaladung/Allerletzte Beschwörung kein Problem mit dem Mana.

Fertigkeitsfinesse

Lv.66		Konzentriert 0 / 60
Lv.67		Konzentriert 0 / 60
Lv.68		Segen von Arun 0 / 60
Lv.69		Lichtflut 0 / 60
Lv.70		Heilender Segen 0 / 60

Mehr Crit und mehr Kraft bedeuten mehr Schaden und der erhöhte Critfactor von Segen von Arun (durch Fertigkeitsfinesse) ist bei den Wächtermissonen nicht dabei, sodass man bei Wächter-Missionen sich dann stets den Segen von Arun für mehr Crit geben sollte.

Die 70er Fertigkeitsfinesse ist also komplett irrelevant.

Das Wichtigste ist allerdings, dass man bei der 69 Fertigkeitsfinesse den Schaden von Lichtflut freischaltet

Daher ergibt sich folgende Priorisierung im Freischalten:

69 Lichtflutschaden > 68 Kraft + Crit vom Segen > Crit durch 66 Fertigkeitsfinesse

EL-Punkte

Das relevanteste ist hier der Kraftbuff von 20. Es ist fraglich, inwiefern Dreifache Nemesis mit der Critsireduzierung auf den Bossen der Wächermisson den eigenen Schaden erhöht, da ja auch andere Personen mehr Schaden machen und dadurch die Mission schneller fertig ist. Man kann aber "Brandzeichen" wie im Heilungsbild nehmen.

Der Schaden erhöht sich minimal, wenn man mehrere 100 Punkte in EL Angriffsstärke von den Schadensfähigkeiten setzt.

Wenn man aber keinen reinen Damage Priester macht, ist man vermutlich langsamer, wenn man immer die EL Seite wechselt, als wenn man mit einem reinen Heilungs-EL-Build ist.

Das Beispiel unten ist also nur für einen reinen Damage Priester geeignet, aber in Realität vermutlich überflüssig.



Wie spiele ich den Damage Priester?

Die grundsätzliche Positionierung ist wie bei jedem Melee DD: Na, hinter dem Boss. Im Buff aka Jüngste Beschwörung/Edict of Judgement ist es egal, von wo man angreift, weil alle Fähigkeiten wie von hinten zählen. Man sollte jedoch nicht komplett am Boss kleben, da sonst die verstärkte Schockimplosion nicht trifft.

DMG-Fähigkeiten

Lichtflut macht mit der Fertigkeit finesse extrem viel Schaden, weswegen diese unbedingt auf CD gehalten werden muss.

Ebenso den Wirbel Zenobias auf CD halten, da dieser guten Schaden macht und, was fast noch wichtiger ist, den CD von Jüngste Beschwörung pro getroffenen Gegner um zwei Sekunden reduziert. Der Großteil der Kisten wird innerhalb von den 20 Sekunden während des Buffs gemacht.

Sind Lichtflut und der Wirbel auf CD, dann macht man Lichtexplosion, dann Schockimplosion und dann Endgültige Vergeltung.

In dieser Reihenfolge werden die Fähigkeiten schneller gecastet und verstärken sich gegenseitig durch die Glyphen.

Falls Wirbel, Lichtflut und Schockimplosion auf CD sind, dann macht man nur Lichtexplosion und dann Endgültige Vergeltung.

Da Lichtexplosion nur ca. 1s CD hat und Endgültige Vergeltung sich oft resettet wegen der Glyphen, kann man diese beiden Fähigkeiten oftmals spammen, bis wieder etwas anderes off CD ist.

Sollten Lichtflut, Wirbel, Schockimplosion und Endgültige Vergeltung auf CD sein, macht man: Lichtexplosion, erster Hit von Dreifache Nemesis, Lichtexplosion und dann Endgültige Vergeltung (dann wieder off CD)

Dass das tatsächlich auch nicht geht, sollte (korrekt ausgeführt) so gut wie nie passieren. Dennoch ist das dann ein Augenblick, bei dem man ggf. etwas verfrüht die Buffs erneuert.

5 Schadensfertigkeiten, thats it. Sehr überschaubar 😊

Bufs

Energiesterne

sollten nach Möglichkeit die gesamte Zeit aktiv sein. Am besten kurz vor Jüngste Beschwörung geben, da dieses 20s dauert und Energiesterne 25s und man so keine Zeit im wertvollen Buff damit verbringen muss, Energiesterne zu casten, was zeitlich ca. 2 DMG-Fähigkeiten sind.

Dreifache Nemesis

ist ein Lückenfüller, wobei niemals mehr als der erste Hit zu machen ist. Der Debuff auf dem Boss bringt in Wächtermissionen zu wenig bzw. ist teilweise sogar kontraproduktiv, weil die Bosse dadurch von allen Spielern mehr Schaden bekommen und alleine overcappt man sowieso mit dem Schaden ständig.

Allerletzte Beschwörung aka Manaladung

Das Mana ist aufgrund der vielen Managlyphen meist irrelevant. Der Buff davon wiederum ist ganz nett, allerdings braucht der Cast sehr lange, sodass ich Manaladung nur machen würde, wenn entweder Lichtflut, Wirbel und Schockimplosion auf CD sind (danach sind sie wieder off CD, zumindest größtenteils). Dadurch wird die Allerletzte Beschwörung als eine Art Filler genutzt und direkt danach können die großen Fähigkeiten vom Buff ihren Nutzen ziehen. Besonders sinnvoll kann man die Fähigkeit benutzen, wenn der Boss sich bewegt/bewegen wird (der Salto mit den Donuts bei Balders) und man sich währenddessen ohnehin bewegen muss oder aber man sich dem Boss aufgrund von Fähigkeiten nicht nähern kann (z.B. Balders: wenn der Boss in die Mitte geht und um sich herum lauter Kugeln nach außen wirft). Bei Letzterem allerdings erneut Lichtflut und Wirbel priorisieren.

Wenn man die Manaladung kurz vor dem Edict of Judgment verwenden kann, lohnt sich dies ebenfalls (erneut Lichtflut und Wirbel zuvor auf CD setzen).

Jüngste Beschwörung

In der Zeit bekommt man normalerweise mindestens eine Kiste pro Lichtflut während des Buffs. IMMER auf CD halten. Super wichtig!

Tipps und Tricks

1. Man kann mit Allerletzte Beschwörung durch den Boss oder andere Spieler laufen.
2. Allerletzte Beschwörung und Energiesterne sind gut einsetzbar, wenn der Boss in der Luft ist oder man outrangen muss (z.B. Balders Temepel Missi)
3. Wirbel Zenobias ist der Lichtflut bei vielen Mobs gegenüber zu präferieren, weil jeder Treffer auf einen Gegner den CD von Jüngste Beschwörung um 2s verringert (z.B. die superlauten Vögel: Jüngste Beschwörung und dann nur noch Wirbel)
4. Wirbel und Lichtflut sollte man meistens direkt VOR Jüngste Beschwörung nutzen, weil der Buff deren CDs resettet

Jetzt stellt sich noch die Frage, wie sich die Rotation/Prio-Liste im Buff (Edict of Judgment/Jüngste Beschwörung) ändert.

Rota in Tarnlichtung



Segen von Arun

Allerletzte Beschwörung zum Reinlaufen

Energiesterne

Dreifache Nemesis

Lichtflut

Wirbel Zenobias

Jüngste Beschwörung

Lichtflut

Wirbel

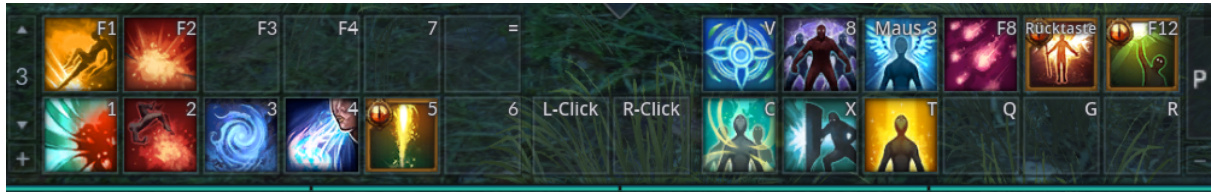
...

Lichtflut

Wirbel

Bei etwas höherem Gear reicht auch: Jüngste Beschwörung: Lichtflut und Wirbel je x2, fertig.

Simple Rota im Buff für Wächtermissionen



Zuerst die simple Variante aka Rota, für diejenigen, die es sehr gerne einfach haben:

Lichtflut, Wirbel Zenobias, Lichtexplosion, Schockimplosion, endgültige Vergeltung

Sollte man zwischendrin eine Rückschritt o.Ä. machen müssen, lässt man einfach die endgültige Vergeltung der darauffolgenden Runde weg, um so die Prio von Wirbel und Lichtflut zu gewährleisten.

Komplexere Rota für Wächtermissionen

Ist noch in Bearbeitung: Die Grundidee ist jedoch, dass der Wirbel ca. 1s früher off CD ist während des Buffs, bevor man die 5 Fähigkeiten durchgecastet hat. Ich denke, dass es daher eine bessere Rota gibt im Buff, die den Wirbel mehr priorisiert.