

Краткое руководство по Мастеру Гнева (PvP, PvE)

(документ будет представлять собой скорее FAQ (вопрос - ответ), нежели гайд
P.S.S. под PvP подразумевается 6x6, т.к. на данный момент вар довольно слабо
чувствует себя на Арене 1x1/3x3

Для начала небольшой словарик:

Лайт - Неистовый воин

Фрост - Праведный воин

Бадж/Спайка - символ

Берса/Рага/Стойка - Неистовство

Стойка/Паладинка - Истинная вера

Сиялка/Палка - Сияющий клинок

Откатка - Амулет сброса перезарядки (Крафтится у Астрологов)

Q1.

Какой спек лучше?

Оба спека играбельны, так что конкретно заморачиваться по этому поводу не стоит, играйте в том - в чем нравится.

На данный момент во фросте урона больше на 5-8% (при правильной ротации) по сравнению с лайтом, но и сложность игры на нем выше. Также стоит отметить, что лайт более зависим от пинга и фпс-а.

Q2.

Какой макрос лучше всего поставить?

В обоих спеках нет конкретного макроса для аутистичной игры с выдачей больших циферок, т.е. играем ручками, не ленимся.

Если же все таки желание ручками играть нет - в обоих спеках можно играть на ингейм макросе (но дпс при этом будет ниже).

Q3.

Какой бадж лучше всего взять?

Для PvE: Актуальный, т.е. кобра. если нет возможности получить кобру:

Для лайта - Милосердный (Земляной + Звездный)

Для фроста - Просвещенный (Щедрый + Солнечный)

Для PvP: Актуальный, т.е. кобра. если нет возможности получить кобру:

Тут уже все зависит от того, как вам удобнее играть.

Для лайта - Милосердный

Для фроста - Просвещенный

Альтернативные баджи для обоих спеков:

Великолепный символ (неплохо заходит во фросте при игре с минутной Е-шкой)

Гармоничный символ (также неплохо зайдет для обоих спеках, если нужно долго выживать)

P.S. Чисто субъективно PvE баджи более профитные на высокой реге

Q3.1.

Какой бадж брать на твинов/на первое время во время ивентов с баджами/за монеты развития?

(баджи спокойно можно менять между собой за сущности)

Для лайта - Невесомый

Для фроста - Вечный/Тяжелый (по ситуации, индивидуально)

Q4.

Какие лучше всего брать триграммы?

В порядке возрастания:

PvE:

Жужа → ТТ → АТ → Аки → Ковчег → Кобра

PvP:

Победоносные → Солнечные → Священные → Кровавые

Если более подробно - меняем старое поколение на новое, т.к. если мы имеем полный набор ТТ триграмм и у нас появляются 3 АТ - надеваем 3 АТ (тот же принцип и для PvP триграмм, в PvP PvE триграммы НЕ актуальны) (Триграммы Джгулии меняем **ТОЛЬКО** на 8 триграмм ТТ)

Q5.

По какой ветке оружия идти в PvE?

Только по рейдовской.

Т.е. даже если есть желание перейти на грейд выше по ветке альты (допустим с 9ТТ на 9АТ) - сидим копим ресы до момента, когда сможем прыгнуть сразу же, без промежуточного этапа, дабы не терять приличную часть урона.

Q6.

Как лучше расставить скиллы и распределить очки?

PvE:

Скилл билды для обоих спеков одинаковы → 2 1 1 1 1.

Распределение очков (по приоритету):

В лайте - Разрубающий удар - Бойня - Истинный разрубающий удар

Во фросте - Сияющий клинок - Клинок луны - Клинок лунного Света

PvP:

Скилл билды:

Для лайта - 2 3 1 1 2

Для фроста - 2 3 1 1 1

Распределение очков (субъективно):

Для лайта - Разрубание пополам - Разрубающий удар - Истинный разрубающий удар

Для фроста - Клинок луны - Сияющий клинок - Клинок новолуния

Q7.

Какую лучше выбрать сферу? 8 сек или минутка?

8-ми секундная сфера хорошо подходит для статичного урона и менее запарной игры.

Минутная сфера подходит для соло рейтингов и в некоторых моментах в PvP.

Q8.

Какую бижутерию лучше всего взять? (по возрастанию)

Ожерелье:

Джулия - Кошка - Медуза - Кукла - Мечница (ток

Кольцо:

Для лайта:

Ворона - ТТ - Аки - Ковчег (кольцо с Аки ситуативно, при сильной нехватке крита оно будет лучше ТТ и его можно заморфить при последующем перекидывании его в PvP ветку)

Для фроста:

Ворона - ТТ - (Аки=Ковчег) (кольцо с Аки ситуативно, при сильной нехватке крита оно будет лучше ТТ и его можно заморфить при последующем перекидывании его в PvP ветку)

Серьга:

Ворона - ТТ - Ковчег

Q9.

Какие осколки в аккаунт стоит собирать?

Для лайта - разницы не имеет

Для фроста - приоритет на Сияющий клинок (Т.Е. если у нас есть рыжий на другой скайлл и фиолетовый на Сиялку - берем фиолетовый (ситуативно, ибо если до опред. уровня набора не хватает этого рыжего камня (как пример порог в 1200 юнити) - берем рыжий камень, меняя его обратно на фиолетовой при возможности с сохранением требуемого уровня юнити)

Q10.

Какая ротация и какие показатели?

В лайте суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее переходить из стойки в стойку, имея на себе бафф браслета (Т.Е. 4-ку отдаем только при возможности войти в берсу сразу же/секундой позже после ее прожатия).

В лайте идет подсчет ПКМ-ов (Разруб. удар + Ист. Разруб. удар) деленных на время боя (Хорошим показателем при пинге не выше 30 и при отсутствии лагов считает 2.9 пкм-а/с и выше (максимум, который мне удавалось выдавать 3.01). При пинге 40+ - 2.7 пкм-а/с) Также стоит учесть, что бездумно жать пкм-ы без F-ок - не выход, ибо бойня наносит значительный урон + откатывает землю и 4-ку.

Во фрости суть игры заключается в том, чтобы копить солнечные заряды, сдавая стойку под сильные бафы (обязательно под браслет, а также по возможности под фул прок пухи/души, под прок сферы, энергии ПХ, баф на крит-урон с 4-ки).

Подсчет во фрости идет кол-во стоек в минуту. Их должно быть не менее 3х. Также принцип “больше = лучше” не применим, т.к. бездумное слияние стоек приведет к тому, что в ротации будут появляться большие окна между переходами. (подсчитывается кол-во стоек примерно так: $T/(((N - 1)/2)/3) + 1$)

Где N = кол-во Сиялок

1(2) - кол-во стоек без заряда баджа (т.е. при игре с откаткой вычитания не будет)

3 - кол-во сиялок в стойке

T - время боя в сек.

Пример: $195 / (((31 - 1)/3) + 1) = 195 / ((30/3) + 1) = 195 / 11 = 17.7$

Также во время деление кол-ва сиялок на 3 при получении остатка округляем число в большую сторону ($28/3 = 9.3 = 10$)

Ротация в стойке:

(с настаканным баджем) ПКМ - F - F - ПКМ - F - F - ПКМ

(без стаков баджа) ПКМ - F - F - F - F

Приоритеты скилов во время боя вне стойки примерно следующие:

При отсутствии Лунных зарядов - ЛКМ → Лунная ночь → Клинок новолуния → ПКМ

При наличии 3 и менее Лунных зарядов - ЛКМ → Лунная ночь → Клинок лунного света → Клинок новолуния → ПКМ

При наличии 5 Лунных зарядов - Клинок лунного света
(более подробно лучше узнавать у людей, помеченных в закрепе канала, т.к. ротацию фрост вара со всеми нюансами довольно геморно расписать в текстовом гайде.)

Q.11 (Для особо одаренных)

Как получить 2 стака Просвещенного баджа во фрости в начале боя? 1. Вариант

- Отдаем 4 (Клинок Новолуния) “в молоко”
- Отдаем F (Лунная ночь) “в молоко”

- Отдаем 4 (Клинок Новолуния) “в молоко” (Для обновления бафа на Крит урон)
- Подлетаем к боссу
- Жмем 2 F-ки (Клинок лунного света)
- Жмякаем Откатку

2. Вариант

- Подлетаем к боссу
- Жмем 2 раза ПКМ
- Жмякаем Откатку

P.S. Для баджика в Лайте такая схема не проканает, ибо нужно 3 стака.

Из-за частоты задаваемых вопросов, размещаю небольшое FAQ на тему “Что и как лучше одевать для новичка”

Разделен этот раздел будет не только на PvP и PvE, но и на “Для твина/Для новичка”

PvE

Если вы собрались твиноводить на варе, то ваш сетап бижи будет выглядеть примерно так:

1. Оружие лисы 9ур (учитывая то, что теперь нам дается 3-я альта лисы по сюжетке - сделать из нее 9ю лису не составит труда)
2. Кольцо ворона
3. Серьга ворона
4. Ожерелье Джуллии (оставляем 3й, ибо морф ее слишком дорогой)
5. Браслет Родника/Ярости Зверя
6. Пояс Священного Источника
7. Перчатки Императора
8. Подвеска Джуллии

9. Баджик со временем берем за монеты развития (СМ пункт Q3.1)
10. Нижний ряд оставляем по кв. или же делаем охранного Пути Хона (со сферой - охранного могущества).
11. Триграммы джулии, если есть возможность - Тахиона

Для основы же после того, как собрали “твиношмот”, приоритеты морфа у нас следующие.

1. Пытаемся закрыть Тренировочную Площадку Пэк Сона и фармим бесконечку, дабы как можно быстрее спаять новый бадж (для фроста это намного актуальнее, ибо дает он на порядок больше)
2. С 9й Лисы дешевле всего выйдет “скачком” перейти в 9ю ТТ через Альту (см пункт Q5)
3. Продолжаем фармить Со Янсанана, дабы достать перчатку, ожуру, пояс с сундука, который с него довольно часто дропает/покупается за 10 амулетов.
4. Душу мы оставляем Истинную Пути хона, Сферу морфим до Истинного полнолуния после морфа бижи, т.к. она требует масла (Элексиры Пути хона), которые требуются на прорывы бижи.
5. При возможности меняем кольцо и серьгу вороны на кольцо и серьгу ТТ, в приоритете морфим серьгу. (на крайняк можно купить, т.к. продают их уже за гроши)
6. Триграммы ТТ, по возможности берем 3 АТ (см пункт Q4)
7. Попутно бегаем на петуха (Долина молний) и Зал памяти, дабы выфармить браслет, который также можно будет оставить 3м и проморфить уже в последнюю очередь (после всей бижи, но перед поясом).

При наличии статика в 1.5кк начинаем бегать на пиратский остров, дабы убивать любительницу кисок хотя бы 1й фазы, ведь монеты с острова и купон можно обменять бижу с петуха, ангара, медузу, бабла при наличии голды и отсутствии желания фарма онных (в приоритете покупки у нас идет ожерелье, затем кольцо (если не морфили 10е ТТ), после уже брас с петуха и пояс.

P.S.S. покупать подвеску с АТ, не имея вышеперечисленного не стоит, ибо она дает слишком малый прирост за свою стоимость.

PvP

Для того, чтобы хотя бы что-то из себя представлять в 6x6, нам нужно собрать следующую бижу:

1. Кольцо небесной кары (со временем меняем на ангар (бескрайнего моря))
2. Серьга небесного ветра (со временем можно заменить на персиковый сад (Опалающим огнем))
3. Пояс священного потока (со временем заменить на дворца (небесной горы) или же сразу на медузу (небесную реку))
4. Ожерелье покровительства природы (со временем заменить на кошку (небесного воина) или же сразу на медузу (небесного облака))
5. Оружие делаем Процветания 9-го ур. (морфится оно дешево, кровавые монеты можно крафтить или же фармить в 1x1, в приоритете желательно доморфить его до Золотого пламени 9го уровня одним прыжком)
6. **Обязательно собираем полный комплект** солнечных триграмм (в последствии заменяя на Священные, а после на Кровавые), если требуется выживаемость. Если же больше нужен урон, миксуем 3 ТТ/АТ/Ковчег + 5 солнечных (кровавые монеты так же крафтятся) /Священных/Кровавых. (Затачиваем триграммы с помощью заготовок только на пробивание)

Первые фрукты, которые получаем с 6х6 тратим на актуальные PvP браслет, ибо даже 3-го уровня он дает очень много выживаемости, после чего покупаем PvP перчатку и копим фрукты на актуальные PvP триграммы.