НЕНОРМАТИВНАЯ
ЗАСТРАХУЙ
Л Е К С И К А

ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

Всяким ебанашкам, которые даже не читают гайд, а только смотрят картинки и потом говорят что-то типа:

«гайд очень субъективный, со многим можно поспорить…»

«Бесспорно, вы достойны похвалы за проделанную работу, но вы не допускаете того, что ваше мнение - это не аксиома, а всего лишь ваше мнение, особенно в отношении спорных моментов, таких, как вехи на ярость и ведро хотя бы.»

Какая нахуй аксиома? Если бы этот человек читал гайд, он не нашел бы ни единого слова о том, что билд представленный тут бля сука ахуенный. Это просто реальный билд – РЕАЛЬНЫЙ это тот, который есть в игре, у этого персонажа и он им играет, таким билдом. Это не значит что ты бля, сука тоже должна играть именно ТАКИМ билдом, это просто факт.

Да бля, гайд субъективный как и любой пользовательский гайд.

Не нравится, не читайте.

ГАЙД ПО КЛАССУ ХРАМОВНИК АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

Содержание

- Описание класса
- Структура умений и вех развития
- Билд
- Техника боя
- Настройка интерфейса
- Глоссарий

Описание класса

Храмовник преимущественно мили персонаж (в светобилде бой смешанный), специализирующийся в основном как танк в игре, если вы предпочитаете дд, или хотите сделать дд из вашего храмовника, проще сделать вара . С равными обвесами шмота, рун и покровы он покажет наверняка бóльший дпс.

Храмовники в аллодах онлайн имеют некоторые отличия в зависимости от расы, основное отличие это – особый расовый удар. Затраты энергии на этот удар зависят от типа оружия, но одинаковы между собой, так, для расового удара двуручным молотом необходимо 65 энергии. Незначительные отличия есть также в начальных характеристиках и резистах, но их можно не учитывать, т.к. они имеют чисто условный характер. Кроме того удобства ради, храмовники разных рас получили свое уникальное название:

ОРК-КАРАТЕЛЬ

Удар Карателя — Элемент: Физика

Дальность действия: Ближний бой
Время сотворения: Мгновенно
Время восстановления: 45 сек.
Наносит урон врагу + накладывает на врага клеймо
Необходимые условия у игрока:
Есть оружие в руке

ХАДАГАНСКИЙ КОМИССАР

Удар Комиссара Элемент: Физика

Дальность действия: Ближний бой
Время сотворения: Мгновенно
Время восстановления: 45 сек.
Наносит урон врагу и сбивает его с ног
Необходимые условия у игрока:
Есть оружие в руке

ЭЛЬФИЙСКИЙ ПАЛАДИН

Удар Паладина Элемент: Физика

Дальность действия: Ближний бой
Время сотворения: Мгновенно
Время восстановления: 45 сек.
Наносит урон врагу и накладывает на него входящий хилорез 50% на 5 сек. + накладывает на врага клеймо
Необходимые условия у игрока:
Есть оружие в руке

КАНИЙСКИЙ ВИТЯЗЬ

Удар Витязя — Элемент: Физика

Дальность действия: Ближний бой
Время сотворения: Мгновенно
Время восстановления: 45 сек.
Наносит урон врагу и накладывает на него дот, который тикает каждые 2 сек. в течение 20 сек.
+ накладывает на врага клеймо
Необходимые условия у игрока:
Есть оружие в руке

Удары витязя и паладина помимо урона и дебаффа накладывают клеймо (эффект «приговора» суммирующийся до 8 раз). Удар карателя наносит только урон и клеймо. Удар комиссара наносит урон и сбивает с ног, но не накладывает клеймо.

Исходя из игрового опыта, самый слабый урон наносит удар витязя, дот который он накладывает, также имеет довольно слабые тики, урон которых вообще не зависит (или слабо зависит) от типа оружия. Урон от удара паладина очень сильный, уступает только урону от удара карателя (теоретически). Удар комиссара что-то среднее, сильный урон, сбивает с ног, но не накладывает клеймо (ну и хуй с ним).

Таким образом, если сравнивать храмовников разных рас по пригодности к пвп, напрашивается вывод:

1 место Эльфийский паладин (единственный обладатель хилореза)
2 место Орк-каратель (самый большой урон)
3 место Хадаганский комиссар (сбивание с ног и неплохой урон)
4 место Канийский витязь (слабый урон и слабый дот)

Однако, все это опять таки довольно условно, т.к. эти удары с приличным откатом 45 сек. и высокими затратами энергии (65 с двуручной булавой). Поэтому в бою расовые удары используются редко, а иногда ими полезно даже пренебречь. При выборе расы новичку следует прежде всего отталкиваться от личных вкусов и внешнего вида модели того или иного храмовника.

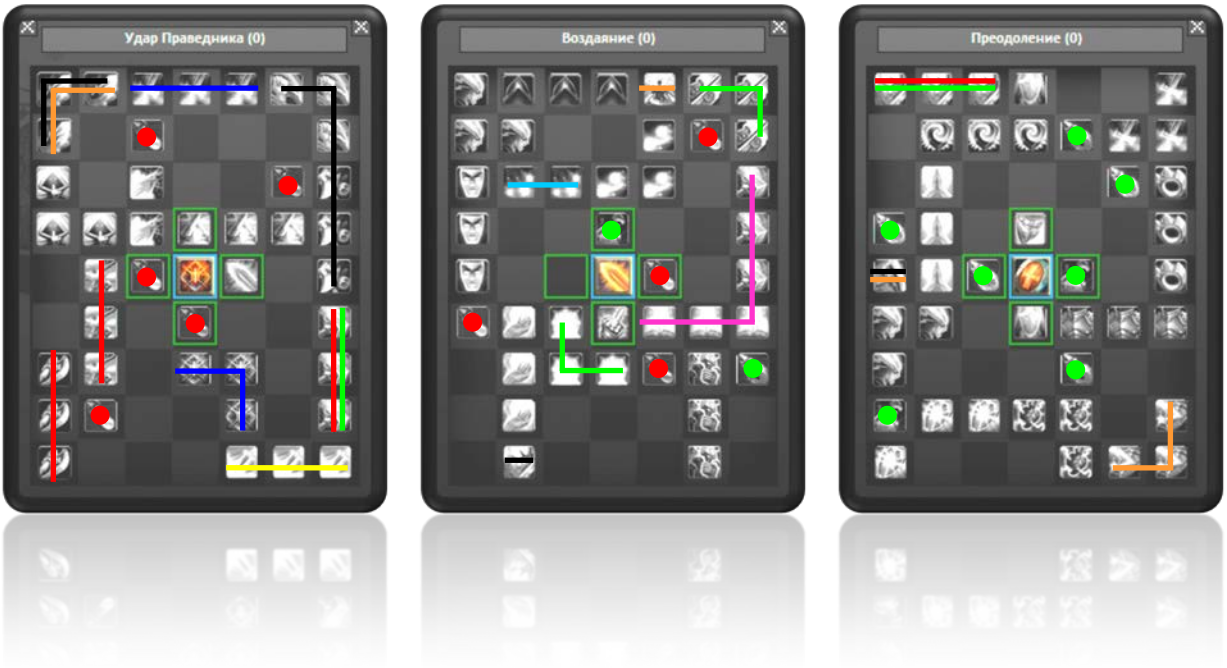
Структура умений и вех развития[1]

Умения распределены в 8 строк, более новые умения открываются сверху вниз, по мере прокачки более старых. 7 и 8 строка соответствуют новым умениям, которые являются улучшенной копией умений «прародителей»:

- Удар праведника > Печать праведника
- Воздаяние > Казнь
- Слово отлучения > Интердикт
- Слово света > Прикосновение света

Вехи разделены на 3 поля развития:

- Удар праведника (физическая ветка урона)
- Воздаяние (ветка света)
- Преодоление (ветка защитных вех)



Красные линии – вехи % увеличения физ урона
Оранжевые линии – вехи дающие умения
Желтые линии – вехи увеличения критов для физ урона
Зеленые линии – вехи % увеличения свет урона
Голубые линии – вехи увеличения критов свет урона
Синие линии – вехи уменьшения КД физ ударов
Фуксин – вехи уменьшения КД света
Красные круги – вехи основных характеристик
Зеленые круги – вехи второстепенных характеристик
То, что не стоит брать вовсе, зачеркнуто черным.

Для того чтобы получить сильного и универсального храмовника необходимо совмещать вехи различных линий. Не стоит придерживаться узкой направленности, в этой игре нету четкой границы между танком и дд, для того чтобы хорошо держать агр, нужен высокий дпс. И, наоборот – для того, чтобы надамажить в трудном бою, нужна хорошая защита. Кроме того еще раз повторюсь, храмовник – это прежде всего танк, лучший в игре.

[1] Описание умений и вех развития можно прочитать непосредственно в игре, поэтому считаю нецелесообразным переписывать тоже самое тут.

Разница между 2 и 3 уровнем умения настолько мала, что иногда лучше оставить на 2 и взять еще что-то другое, чем тратить дополнительно 3 очка

Казнь 2-го уровня уступает Воздаянию 3-го уровня. Отсюда следует: нужно брать либо Казнь на 3, либо Воздаяние на 3.

Печать праведника на 2, бьет сильнее чем Удар праведника на 3, поэтому лучше взять Печать на 2 или на 3.

Урон Анафемы очень низкий, брать на 3 нет смысла, брать на 1 или 2.

Карающий меч, с уровнем растет дистанция и уменьшается время КД, кроме того урон достаточно высокий, брать желательно на 3

Слово праведника, в сочетании с вехами «чувство вины» наносит неплохой урон, брать желательно на 2 (или 3 для световика)

Интердикт на 2 бьет больше чем Слово отлучения на 3, следовательно – лучше брать Интердикт на 2 (или на 3)

Преодоление на 3 брать в любом случае

Выдержка 2 или 3 (на 3 меньше затраты энергии)

Превозмогание на 1 (долгий КД)

Сияющий меч – контроль, если брать, то на 3 или вообще не брать

Связывающее – контроль, если брать, то на 2,3 или не брать

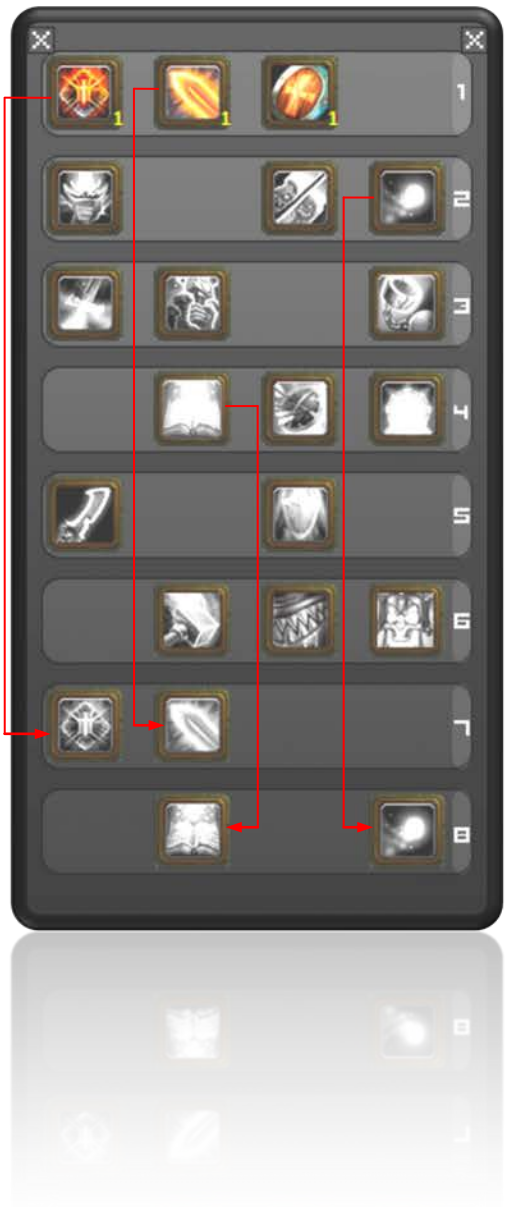
Молитва – 2 или 3

Святая ярость – 2 или 3 (для световика не нужна)

Гнев света – только для световика

Аура свирепости – только для чистого физ ДД

Слово света – 2,3 (если хватает)



Билд

До 15 уровня включительно сброс характеристик, умений и вех бесплатен, поэтому можно не расстраиваться, если что-то сделали не так. Однако создав персонажа, ушлый игрок уже знает наперед свой билд вплоть до 47 (или другого макс лвл). Поэтому если вы новичок в этом деле, вам следует хорошенько продумать пошаговый раскач и набросать его на кальке. Или воспользоваться чужими наработками.

С каждым новым уровнем развития персонаж получает +1 очко характеристик, обычно его кидают всегда в удачу, тем самым увеличивая базовое значение удачи. Удача – универсальная характеристика одинаково полезная как для физ так и для маг классов. Кроме того ранние сеты шмота были так устроены, что приходилось максить удачу шопом, алхимией, характеристиками, благом и т.д. потому что в этих сетах удачи было мало или не было вовсе. Теперь это в прошлом, однако если персонаж простой все так и кидают, в удачу.

Описываемый тут билд является танковским, для танка полезно кидать не только в основные характеристики, но и во второстепенные. Как на примере наблюдается завышенный инстинкт для пвп. Характеристики представлены «чистые» только шмот (без химии бафов и шопа).

Сила
Увеличение урона в 42.9 раз

Точность
Игнорирует 23.5%

Ловкость
8.65% промахи

Удача
Крит 36.3%
Неудача 5.98%

Проворство
Уклонение 23.9%

Выносливость
344к

Инстинкт
Базовое значение 181
Крит 5%
Неудача 33.9%

Рибос 47

Эльф
Паладин
Вечный Зов

Существует определенное правило соотношения характеристик для любого уровня, придерживаясь которому можно получить оптимальный дпс. Данное соотношение приведено для физика.

Точность: Игнорирует 25-55%
Ловкость: Промахи 4-11%
Удача: Крит 45-85%
Сила: То, что осталось

Для световика точность обычно вовсе игнорируется и остается 3 основных стата: сила, ловкость, удача.

Примеры билдов:

Техника боя

Прежде чем начать бой (пвп) необходимо хотя бы бегло оценить противника, определить класс, баффы/дебаффы на нем, количество хп, лвл – это основное. Если есть время, можно конечно осмотреть шмот, покрову, руны и т.д. В пвп самое важное не только определить свои действия в виде алгоритма, но и поставить себя на место своего врага. Новичкам в игре довольно сложно это сделать. С некоторыми противниками есть смысл затянуть бой, с другими напротив – промедление сыграет против вас. Бывалый игрок владеет в совершенстве каждым классом, знает все его особенности и тактики, для такого игрока легко держать ход боя в рамках победной траектории. Поэтому, если вы хотите стать труе нагибатором вам придется не только раскошелиться на руны, покровы, донаты с акций, но и поиграть всеми классами, и прокачать их, хотя бы до СЗ.

Фактический грамотный бой представляет собой циклический расход энергии различными цепочками умений по ситуации и с учетами КД. Таким образом возникло понятие «ДПС цикл». В аллодах онлайн имеем дело с ГКД и КД умений. ГКД 1 сек, поэтому очень быстрые пухи использовать не очень то выгодно, т.к. дпс который на них написан, может оказаться заметно ниже на деле, из за невозможности бить так часто, как это было бы возможно. Техника боя описывается для вышеприведенного билда, хотя полезна для любого т.к. раскрывает некоторые принципы.

Автоатака

В отличии от других ММОРПГ в аллодах автоатака НЕПРОИСХОДИТ автоматически, так что фактически ее нельзя назвать автоатакой, хотя она есть. И второе отличие – она жрет энергию, хоть и мало. Так что нужно усвоить для себя – НИКАКОЙ АВТОАТАКИ НЕ ЮЗАТЬ преднамеренно (случайно бывает, проскальзывает по клику, ничего страшного).

Порядок умений для физ дд с медленным двуручем

Анафема , сближение с целью до радиуса связывающего, связывающее , КМ , УО , ПП , УО , Воздаяние , УО , ПП , Воздаяние . . . .

Фактически голый дпс цикл по цели с анафемой: УО , ПП , Воздаяние (Если мало энергии и позволяют каноны). Главное не забывать продлевать анафему.

Цикл под СЯ дополняется также дотом чувства вины.

СМ имеет свойство промахиваться в случае чего ослепление не сработает, чтобы снизить риск этого, желательно бить им по сбитому с ног / оглушенному противнику.

Пример: связывающее , КМ + , СМ .

Полезно для храма бой начинать первым с наскока носорога. При этом важно научиться юзать умения на подлете, то есть пока вы движетесь в полете к противнику. Обычно это может быть анафема + включение СЯ.

Контроль это всегда затраты времени, иногда, если противник слаб следует его просто слить, без всякого контроля.

Барьеры

В начале боя, первые 7 секунд не смотрите в барьеры совсем. После того как прошли 7 сек, проверяете содержимое. Если в барьере меньше 1/8 вашего макс хп – игнорируйте. Не тратьте энергию на раскол незначительных уронов. Воспользуйтесь слабостью противника, сконцентрируйтесь полностью на бурсте, представьте, что вы вар .

Храм против . . .

Храм против храма, все просто. Старайтесь держать на нем анафему, чувство вины, связывание. Не спешите колоть барьеры, старайтесь выдать макс дпс. Следите за храмом, если он заюзал СЯ, держите дистанцию, можно даже заюзать шапку-ушанку, переждать. Силу воли лучше юзать под чужой СМ. Обычно проигрывает тот храм, кто первый начал колоть барьеры. Поэтому можно вначале отхилиться Силой света, пивом, молитвой, и только потом начать колоть барьеры, если совсем туго.

Храм против вара. Если вар слаб, тупо сливаем. Если вар бьет больно. Держим дистанцию и контролим, убиваем медленно и верно дотами, анафема , чувство вины , связывающее . От рывков юзаем храбрость , от оглушающей атаки (если все таки поймали ее) сразу юзаем силу воли. Следим за варом, если у него кончился выброс адреналина , можно попробовать побить в мили, бить в мили также, когда он ослеплен , все остальное время держим дистанцию.

Храм против лука. Лучше сразу шапку-ушанку. Подходим в инвизе, стараясь не нарваться на шарики. Сразу связывание , КМ , ослепление , далее дпс цикл: анафема, УО, (если энергия сразу прорегенилась можно воткнуть удар паладина) ПП, Воздаяние. Если лук убегает чувство вины в догонку, держать на нем теже 3 дота. Налетать с КМ и бить, если попали в шарики, либо шапка-ушанка, либо стоим, занимаемся барьерами.

Храм против мага. Смотрим баффы мага. Если есть иллюзии сразу снимаем их словом отлучения/интердиктом, далее сразу молчание, КМ, чувство вины, анафема, дпс цикл. Если каменная преграда не пробивается, забейте на мага – все равно не убьете в физ билде.

Храм против миста. Следим за астральным щитом, бьем пока он в КД. Остальное время держимся ближе к мисту, не стоим на месте, колим барьеры.

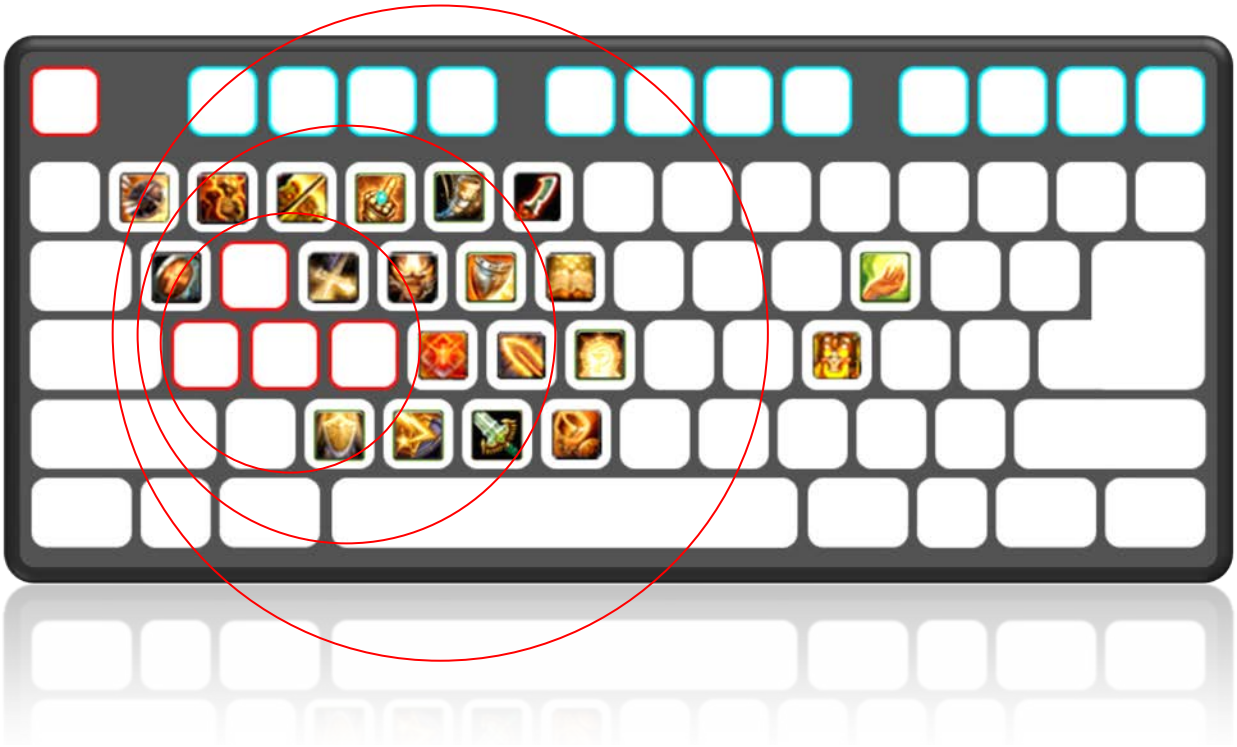
Храм против жреца. Самое первое, заставьте жреца заюзать бабл. Обычно они не любят ослепление, либо контролем, либо включаем СЯ, выдаем все на что мы способны, если жрец заюзал бабл/пиво, треть дела сделана, далее сбиваем пиво или бабл, если он юзал пиво, далее убиваем. Если не можем довести до бабла/пива, забиваем.

Храм против язычника. Пытаемся сваншотить, следим за смертелкой. Доводим также до пива, вначале без удара паладина, потом используем удар паладина в подходящий момент.

Храм против некра. Смотрим че за некр, если со стражем, бьем некра, Храбрость юзаем сразу перед атакой и по КД можно, если храбрость в КД и поймали страх юзаем Силу воли. Если некр с душегубкой, убиваем вначале душегубку, умения не жалеем, замедляем ее и тд, можно даже ударом паладина захилорезить ее.

Настройка интерфейса

Очень важно в любом деле, чтобы все нужное всегда было под рукой. У храмовника в отличие от некоторых других классов в аллодах полно умений, которые необходимо постоянно использовать, так что кнопок 1,2,3,4,5 может не хватить, а кликать по умениям мышкой – это провал. Поэтому необходимо после того как докачались до какого то логически самодостаточного состояния, и хотите пвп, обычно это 23+ лвл. Начиная с С3. Необходимо взять и разложить умения на клавиатуре как вам наиболее удобно, исходите из принципа, что чем умение чаще используется тем ближе оно должно быть к левой руке (если вы правша). Обычно кнопки стараются расположить ближе к WASD, (если вы их используете для перемещения) или в любом другом месте клавиатуры, если вы пользуетесь для перемещений мышью (LM+RM).



Чем дальше от красных окружностей умение – тем реже оно используется. Кнопку Z лучше не трогать. Так как она основная контекстная кнопка. Все остальное можно пустить под откос. Автобег лучше поставить на боковую кнопку мыши (если она есть) или на клавишу «~».

Список аддонов:

- AddonsTools
- DarkDPSMeter
- FittingRoom
- GuildGui1b
- HealthDb2
- MinimapSla
- MyrrhMyrrh
- NamePlateBars2
- PaneLocker
- ShowEnemyLevel
- SimpleCritAnnounce
- TargetsManager
- UnitDetector

Глоссарий

Билд – Build, совокупность умений и вех развития, расставленных определенным образом для достижения поставленной цели.
Вар – Warrior, воин.
Ведро – Silence, сайленс, молчанка, сало. Негативное воздействие запрещающее произносить заклинания.
Гайд – Guide, статья, инструкция, описывающая некоторые аспекты пользования объектом.
ДД – Damage Dealer, дамагер, атакующий персонаж, направленный на максимизацию наносимого врагу урона.
ДеБафф – DeBuff, негативное воздействие, эффект.
ДоТ – Damage over Time, урон в течении некоторого времени.
ДПС – Damage Per Second, урон в секунду.
Мили – Персонаж ближнего боя.
Откат – Cooldown, КД, Кулдаун, время восстановления умения.
ПвП – Player vs Player, игрок против игрока.
Резист – Resistance, элементальное сопротивление.
Тик дота – Величина урона от одного срабатывания ДоТ'а.
Хилорез – Негативное воздействие снижающее входящее/исходящее исцеление (лечение).
Храм – Храмовник.
Шмот – Снаряжение, экипировка персонажа.

Гайд по классу Храмовник. Аллоды Онлайн.
Автор: Рибос. Гильдия Властители. Сервер Вечный Зов.
Форум: http://lord.0bb.ru/

Использованы материалы из игры

А также с сайтов: