

# Кем ты хочешь стать?

- [Баффер](#)
- [Контроллер](#)
- [Хилер](#)
- [Дамагер \(ДД\)](#)
- [Танк](#)

# Баффер

**Баффер** (от англ. buff — полировать; в MMORPG обобщённое название усиливающих эффектов), или саппорт (от англ. support — поддержка) персонаж или класс, боевой ролью которого является не прямое участие в сражении, а постоянная поддержка и усиление других членов команды (например, защитными и усиливающими заклинаниями).

Основная задача баффера — увеличение боевой эффективности других персонажей, например, плюсы к атаке, защите, передвижению.

Подвидом баффера является **дебаффер** — персонаж, увеличивающий эффективность команды через ослабление противников. Такие персонажи занимают промежуточное положение между **бафферами** и **контроллерами**.

## Классы

Роль Баффера могут выполнять следующие классы:

 **Бард** (Особенно ветки "Ветер")

 **Жрец**

 **Защитник** (Особенно ветки "Скала")

 **Воин**

 **Стрелок**

---

[На сайт игры](#)

# Контроллер

**Контроллер** (от англ. crowd control — сдерживание толпы) - персонаж или класс, боевая роль которого заключается в обеспечении наиболее выгодных условий на поле боя и атаке многих противников сразу. Работа контроллера считается выполненной, если группе удастся навязать врагам свои условия боя (например, не дать им навалиться толпой, сохранять выгодную позицию, отделить вражеских [хилеров](#) от [ДД](#)). Контроллеры востребованы в основном в PvP, потребность в контроллере в PvE зачастую отсутствует.

## Характерные методы контроля:

- Создание препятствий для противника (привязка, оглушение, сон).
- Навешивание на противника ослабляющих состояний (замедление, снижение атаки или защиты).
- Перемещение противников и союзников на более выгодные позиции.

## Классы

В Forsaken World роль контроллера могут выполнять следующие классы:

 [Маг](#) ветки "Лёд"

 [Защитник](#) ветки "Алмаз"

 [Бард](#) ветки "Вода"

 [Вампир](#) ветки "Тьма"

 [Жрец](#) ветки "Холод"

 [Убийца](#) ветки "Мощь" и "Яд"


# Хилер

**Хилер** - (от англ. healer — целитель) (также лекарь, доктор, ходячая аптечка и т. п.) — персонаж или класс, боевой ролью которого является восстановление здоровья и нормального статуса других персонажей.

Обычно сам по себе хилер не силен, однако может быть полезен в группе игроков или отряде: в бою хилер прячется за спинами [танка](#) и [дамагеров](#), поддерживая их по мере сил в боеспособном состоянии. В некоторых сложных случаях хилер(-ы) должны правильно решать, как им распределять лечение, чтобы группа смогла завершить задание. Как правило, основной целью поддержки хиллера является танк, поскольку пока танк держит на себе мобов или босса, хилу практически ничего не угрожает, и в большинстве случаев при выборе между двумя "смертельно ранненными" лучше отхилить танка или себя, а потом уже всех остальных.

## Классы

В Forsaken World роль хилера могут выполнять следующие классы (в порядке убывания эффективности):

 [Жрец](#) (особенно ветки "Свет")

 [Вампир](#) (особенно ветки "Кровь")

 [Бард](#) (особенно ветки "Свет")

---

[На сайт игры](#)

Image not found or type unknown

# Дамагер (ДД)

**ДД** (сокращение от англ. Damage Dealer) - персонаж или класс, специализирующийся на нанесении урона.

Обычно имеет средний или низкий показатель защиты и здоровья.

## Роль

---

ДД выполняет свои функции в тесном взаимодействии с [танком](#), целью которого является отвлечение внимания противника на себя. Задача ДД — выждать момент, когда танк наберет достаточное количество ненависти противника («аггро»), после чего можно начать нанесение основного урона.

Так же есть два вида ДД - Рдд - Рэндж ДД (англ. range damage dealer) то есть персонажи которые наносят урон с расстояния и Мдд - Мили ДД (англ. melee damage dealer) то есть персонажи которые наносят урон непосредственно стоя у цели.

В отдельно взятой группе наличие ДД не обязательно, поскольку танк при поддержке саппорт-классов ([хилеров](#) и [бафферов](#) — персонажей, усиливающих урон или защиту) может самостоятельно справляться с одиночными противниками. Тем не менее, ДД — обязательная часть высокоуровневой группы, сражающейся с превосходящими по уровню, количеству или мощности врагами. Во-первых, наличие ДД значительно сокращает время уничтожения противника, во-вторых, ДД зачастую может наносить урон нескольким противникам сразу, в-третьих, на высоких уровнях мощность противников обычно уже превышает возможности одного персонажа, поэтому необходим сбор группы.

В больших группах при наличии танка, или персонажа, выполняющего его функции, несколько ДД обычно работают вместе «по ассисту» (англ. assist), выбирая следующую цель по его указанию. Сконцентрировав атаку на одной цели, ДД быстрее уничтожают группу противника, снижая при этом количество повреждений, наносимых при этом танку в единицу времени, таким образом экономя силы лекарей (ману).

## Классы

---

В Dark Age роль ДД могут выполнять следующие классы (или ветки талантов):

# Мили-ДД:

 [Убийца](#)

 [Воин](#)

 [Защитник](#)

 [Жнец](#)

 [Душегуб](#) (ветка "Власть")


# Рендж-ДД:


 [Стрелок](#)

 [Маг](#)

 [Вампир](#)

 [Бард](#)

 [Жрец](#) (ветки "Холод" и "Кара")

 [Душегуб](#) (ветки "Мука" и "Пламя")

---

[На сайт игры](#)

Image not found or type unknown

# Танк

**Танк** - персонаж или класс, отвлекающий в бою внимание противника (монстра) на себя, предотвращающий нанесение урона слабозащищённым персонажам ([Хилерам](#), [ДД](#)).

Основной задачей танка является нахождение на верхней строчке списка агрессии противника. Эта задача решается путем использования специфических умений танка, основанных на искусственном наборе ненависти (держат «агро»)

Класс назван по аналогии с боевой техникой. Персонаж, имеющий мощную защиту. Глобальная задача танка прорвать оборону противника и отвлечь на себя его атаку, дав тем самым возможность [ДД](#)(атакующим персонажам) уничтожить противника.

Для выполнения своих функций «танки» также должны обладать хорошей защитой и большим запасом здоровья.


Вместе с [хилером](#), танк образуют ядро стандартной PvE-группы.

**Танкование (танковать)** — название процесса (действия) по отвлечению танком противника на себя или принятию танком большей части ударов противника на себя.

## Классы

---

В Forsaken World роль танка могут выполнять следующие классы (в порядке убывания успешности в качестве танка):

 [Защитник](#) (Особенно ветки "Гранит")

 [Воин](#) (Особенно ветки "Щит")

 [Жнец](#) (Ветка "Страж")

Танком может быть любой достаточно "толстый" [ДД](#).

---

[На сайт игры](#)