

Artefactos en el castillo de ajetreo pueden ser un poco complicados. No hay muchas diversas clases de artefactos, pero hay muchas variables que pueden determinar cuán eficaz van a estar en tu equipo.

Nota: Cada artefacto es útil si se usa correctamente. Cuánto beneficio recibe de un artefacto determinado dependerá mucho la composición de tu equipo.

Artefactos (actualmente) pueden solamente ser adquirido mediante la compra de la tienda de Arena. Puede ser equipados por cualquier habitante, pero sólo benefician a los combatientes. Artefactos no agregar directamente para el ataque o la capacidad defensiva de su escuadra. En cambio, dan beneficios exclusivos que complementan las capacidades de tu equipo y podrían dar la ligera ventaja necesaria para derrotar a tu oponente.

Atributos de artefacto

Cada artefacto tiene los siguientes atributos.

Icono y nombre

El nombre y el icono de artefacto son arbitrarias. No tienen ninguna incidencia en lo que hace ese artefacto. Que tenga una llave Celestial que convoca a un curandero, pero su oponente puede tener una llave Celestial que permite a su caza para teletransportarse. No Haz engañado.

Aquí están los nombres del artefacto:

- **Libro de profecía**
- **Llave celestial**
- **Cristal de la eternidad**
- **Herradura suerte**
- **Orbe del olvido**
- **Runa de la autoridad**
- **Rollo de penetración**
- **Protector de hombro de fortaleza**
- **Brote de cólera**
- **Frasco de la vida**

Nivel de caza requiere

Así como con armas y armaduras, artefactos tienen un nivel de combate necesario para equiparlos. Sin embargo, considerando que el nivel de otros equipos es un requisito mínimo, artefactos tienen un rango de nivel con un mínimo y un máximo. Tu luchador sólo puede equipar un artefacto si su nivel está dentro del rango especificado.

Algunos artefactos, el nivel de combate requiere afecta lo potente que es el artefacto. Un ejemplo de esto es el artefacto de francotirador convocar. Nivel superiores versiones de francotirador convocan son, en general, más potente que las versiones de nivel inferior.

Aquí están los rangos de nivel disponibles para artefactos:

- 20 – 35
- 35 – 45
- 45 – 60
- 60 – 75
- 75 – 90
- 90 – 100

Nota: Usted puede entrenar su combate más allá del nivel máximo de un artefacto que él cuenta. Si esto sucede, entonces el artefacto se mantiene equipado, pero deja de funcionar. Si quita el artefacto de la caza, luego no podrás a volver a equipar.



Este luchador ha entrenado fuera del alcance del nivel de su artefacto.

Rareza

Mientras que mayoría de los equipos de combate proviene en uno de los 5 niveles de rareza (común al legendario) artefactos vienen sólo en uno de los 3 niveles de rareza: rara, épico o legendario. No hay artefactos poco común o común.

Para los primeros artefactos, hasta el nivel 45, raras sólo es una opción. Artefactos épicos están disponibles a partir del nivel 45, y legendaria está disponible a partir del nivel 60.

Tiempo de activación

El tiempo de activación explica qué batalla condiciones voluntad accionar el artefacto para activar sus efectos. Hay una variedad de tiempos de activación:

- De vez en cuando
- Cuando un enemigo es resucitado **
- De vez en cuando cuando un enemigo es resucitado
- Cuando un aliado es resucitado **
- De vez en cuando cuando un aliado es resucitado
- Cuando un enemigo muere **
- De vez en cuando cuando un enemigo muere
- Cuando un aliado muere **
- De vez en cuando cuando un aliado muere
- Al morir **
- De vez en cuando después de un súbdito enemigo es convocado

** – Indica tiempos de activación de artefactos que sólo se activarán una vez por batalla.

Punta: Preste atención a la hora de activación de sus artefactos. No sería útil equipar un artefacto que activa "de vez en cuando cuando resucita a un aliado" si no tienes alguno resucitar varitas en tu equipo.

Punta: En general, un artefacto que especifica un tiempo de activación de "de vez en cuando" se activará más con frecuencia que otros artefactos. Un tiempo de activación de "de vez en cuando después de un súbdito enemigo es convocado" es generalmente el menos útil.

Nombre de la activación

El nombre de activación es una breve descripción de los efectos del artefacto, cuando se activa. Aquí está una lista de los nombres de activación:

- **Convocando a abisal**
- **Apuñala por la espalda**
- **Lujuria de sangre**
- **Limpieza**
- **Peligro de explosión**
- **Echador de hechizos**
- **Convocar a sanador**
- **Convocar a francotirador**
- **Distorsión de tiempo**

Efecto de la activación

El efecto de la activación es una descripción más larga de los efectos del artefacto, cuando se activa. La magnitud y duración de los efectos de activación pueden variar basado en el nivel de combate y / o basada en la rareza del artefacto.

Aquí están las descripciones de texto para cada nombre de activación (con las variable piezas <> entre paréntesis):

Convocando a abisal

Ofertas < magnitud > daños y aturde a todos los enemigos para < duración > sec. convoca un súbdito al lado enemigo (salud < magnitud (rango) >, < magnitud > de daños). < activa 1 vez por batalla. >

Apuñala por la espalda

Se teletransporta detrás de unidades enemigas para segundos < duración >.

Lujuria de sangre

Arroja la lujuria de sangre sobre un luchador, disminuyendo su salud < magnitud > % y aumento de daños causados por < magnitud > %.

Limpieza

Elimina todos los efectos de un luchador al azar en el campo de batalla.

Peligro de explosión

Inflige daño de < magnitud > a y aturde a todos los combatientes en el campo de batalla para < duración > seg.

Echador de hechizos

Se reduce el daño que hace el luchador < magnitud > %, pero su capacidad de enfriamiento se reduce en < magnitud > %. Dura < duración > seg.

Convocar a sanador

Convoca a un súbdito con una capacidad de curación al campo de batalla. Cura < magnitud > por segundo. Dura < duración > seg.

Convocar a francotirador

Convoca a una unidad de distancia al campo de batalla que ataca los objetivos más distantes. Ofertas < magnitud > dañan por segundo. Dura < duración > seg.

Distorsión de tiempo

Disminuye el tiempo de reutilización de capacidad próxima de todos los enemigos por < magnitud > %. Acelera el tiempo de reutilización de capacidad próxima de todos los aliados < magnitud > %.

Singularidad

Un artefacto puede etiquetarse como único. Si esta etiqueta está presente, el único de ese tipo de artefacto puede utilizarse por un pelotón de fusilamiento dado en una batalla. Si dos copias del mismo artefacto único están equipadas por la misma escuadra, entonces solamente uno de ellos funcionará. El otro será impotente.

Hay sólo un aspecto de un único artefacto que se utiliza para determinar si es el mismo que otro artefacto único: **nombre de la activación**. Este es un tema confuso, y muchos jugadores lo malinterpretan. Estos son algunos ejemplos que esperamos que serán aclarar las cosas un poco:



Se trata de dos artefactos diferentes. Pueden ser utilizados juntos

A primera vista, estos dos artefactos tienen el mismo aspecto. No son, sin embargo. El artefacto de la izquierda es un artefacto de sanador de convocar. El derecho es un artefacto de distorsión de tiempo. Aunque ambas son marcadas como único, se puede tanto utilizar juntos por el mismo equipo en la misma batalla porque tienen nombres diferentes de activación.



Estos artefactos son los mismos. No se pueden usar juntos.

Estos dos artefactos pueden parecer muy diferentes, pero ambos tienen el mismo nombre de activación: sanador de convocar. Ya que están etiquetados

como único, y tienen el mismo nombre de activación, sólo uno de ellos puede utilizarse por el mismo equipo en la misma batalla.



Estos artefactos son los mismos, pero pueden ser utilizados juntos.

Estos dos artefactos tienen el mismo nombre de activación: puñalada por la espalda. Que no están etiquetados como único, sin embargo y para que ambos puedan ser utilizados por el mismo equipo en la misma batalla.

Nota: Si dos o más del mismo artefacto único son equipados por el mismo equipo en la misma batalla, entonces cualquiera pasa a activarse primero será aquel que es eficaz para el resto de la batalla. Por ejemplo si un artefacto está activado "de vez en cuando cuando un enemigo es resucitado" y la otra es "de vez en cuando cuando un aliado muere" que uno es eficaz depende de si un enemigo es resucitado primero o un aliado muere primero.

Detalles del artefacto

Nota: Algunos de los valores que a continuación se describen como siendo al azar. Eso significa que usted puede encontrar de vez en cuando dos copias del mismo artefacto, con el mismo nivel de rareza y combatiente, que tienen estadísticas muy diferentes.

Convocando a abisal

Summoning abisal hace daño a todos los enemigos, aturde a todos los enemigos y convoca a un súbdito de tanque. En primer lugar está disponible a nivel 60 combatientes y sólo puede obtenerse en épica y mítico rarezas.

Summoning abisal es un artefacto único. Tiene las siguientes variables:

Daño a todos los enemigos

Cuando se activa, el artefacto inmediatamente ocupa una cierta cantidad de daño a todos los enemigos.

La magnitud de este daño es algo aleatoria, pero aumentos basan en nivel de rareza y combatiente.

Duración de aturdimiento

Cuando se activa, el artefacto inmediatamente aturde a todos los enemigos durante un tiempo.

La duración del aturdimiento depende únicamente de la rareza del artefacto. Para los artefactos de la épica, es siempre 0,5 segundos. Para legendario, siempre es 0.8 segundos.

Salud de Minion

El súbdito convocado por este artefacto es semipermanente. No desaparece después de una cierta duración. En cambio, tiene una determinada cantidad de salud y sólo desaparece después de que ha sido asesinado por el enemigo. No se curó o resucitado. La salud es especificada como un rango y cambia un poco, dentro de esta gama, de convocar una a otra.

La magnitud de esta salud es algo aleatoria, pero aumentos basan en nivel de rareza y combatiente.

Daño de Minion

Esta es la cantidad de daño por segundo que el súbdito a combatientes enemigos.

La magnitud de este daño es algo aleatoria, pero aumentos basan en nivel de rareza y combatiente.

Activa 1 vez

Summoning abisal viene en 2 sabores: de un solo uso y usos múltiples. Si el artefacto especifica que "activa 1 vez por batalla" entonces los números para el daño a todos enemigos, salud de súbdito y súbdito daños serán significativamente más elevados que si se puede usar varias veces por batalla.



Convocar Abisal de un solo uso y usos múltiples

Apuñala por la espalda

Apuñala por la espalda "teletransporta" el peleador que tiene el artefacto equipado. El luchador siempre será transportado a la línea más posterior de la escuadra enemiga. Si el enemigo tiene cualquier arqueros, entonces tu luchador irá. Si no, entonces ella atacará magos del enemigo.

Nota: Si tu enemigo tiene también un artefacto Apuñala por la espalda y si se teletransporta de luchador de tu enemigo primero, luego tu luchador a teleport para atacar teletransportado de combate su enemigo.

Cuando el efecto expira, tu luchador vuelve a donde estaban antes de que el artefacto fue activado. También se volverá tu luchador si él es asesinado. Él nunca será resucitado en su lugar se teletransportó.

Apuñala por la espalda primero está disponible a nivel 60 combatientes y sólo puede obtenerse en épica y mítico rarezas. No es un artefacto único. Tiene las siguientes variables:

Duración de teleport

Ésta es la longitud de tiempo que el boxeador está en su lugar transportado. Hay sólo dos valores posibles para esto. Para los artefactos de la épica, es 4 segundos. Para los artefactos legendarios, es 6 segundos.

Nota: Tu luchador se detendrá brevemente, durante aproximadamente 1 segundo, inmediatamente después de teletransportarse, por lo que el eficaz ataque las duraciones de las variaciones de los artefactos sobre 3 y 5 segundos.

Punta: Apuñala por la espalda obras mejor con los combatientes DPS alto debido a la caza sólo será transportado por períodos cortos de tiempo. El efecto es más potente si puede matar al menos uno de los magos de su enemigo mientras teletransportado. Esto a menudo puede ser más eficaz cuando se utiliza junto con convocar abisales.

Lujuria de sangre

Lujuria de sangre reduce la salud de uno de sus combatientes en un cierto porcentaje, haciéndola mucho más susceptibles al ataque. Pero durante este tiempo, su DPS significativamente aumentará por un cierto porcentaje.

Nota: Salud de el luchador siempre se reducirá en un porcentaje de su salud restante en el momento que se activa el artefacto. Esto significa que tu luchador perderá la salud la mayoría cuando su barra de salud está llena. Si su barra de salud está casi vacío, entonces va a perder muy poca salud.

Lujuria de sangre primero hay nivel 20 combatientes y sólo puede obtenerse como un artefacto raro hasta nivel 60. Después de nivel 60, viene en sólo épico y legendario rarezas. No es un artefacto único. Tiene las siguientes variables:

Porcentaje de disminución de la salud

Hay sólo dos valores posibles para esto, y varía dependiendo de la rareza del artefacto. Raras y artefactos de Epic, salud se reduce en un 75%. Para los artefactos legendarios, salud sólo se reduce en un 65%.

Porcentaje de aumento de daño

Una vez más, hay sólo dos valores posibles para esto, y varía dependiendo de la rareza del artefacto. Raras y artefactos de Epic, DPS se incrementa en un 90%. Para los artefactos legendarios, DPS se incrementa en un 125%.

Punta: Lujuria de sangre funciona mejor en arqueros. Ya que son en la parte posterior de la escuadra, son menos propensos a ser atacados, y también tienden a tener alto DPS para comenzar con, así que usted conseguirá un impulso bastante fuerte de este artefacto.

Limpieza

Limpieza elimina todos los efectos de un luchador al azar en el campo de batalla cada vez dispara. No está totalmente claro lo que esto significa. ¿Sólo afecta a enemigos, o afecta a aliados también? ¿Sólo quitar efectos que son perjudiciales para tu equipo?

Si usted toma el texto del efecto de la activación en su palabra, entonces puede afectar a cualquier luchador, enemigo o aliado, y elimina todos los efectos, ya sea beneficioso o perjudicial. Por ejemplo, si uno de tus combatientes aturdido (que es malo) y bajo el efecto de un artefacto de lujuria de sangre (que es bueno) luego limpieza eliminaría el aturdido y efectos de la sed de sangre.

Debido a esta incertidumbre y el comportamiento muy aleatorio del artefacto, pocos jugadores lo compra.

Limpieza primero está disponible a nivel 60 combatientes y siempre es un artefacto de Epic. No es un artefacto único.

No hay ninguna variación de éste. Todos los artefactos de limpieza son las mismas, distintos niveles.

Peligro de explosión

Peligro de explosión de efectos por igual, todos los combatientes enemigos y aliados. Que daña a todos los combatientes, y aturde a todos los combatientes. El daño sólo puede ser beneficioso cuando sus combatientes tienen más salud que combatientes de tu oponente. El aturdimiento puede ayudar a sus magos para recargar su efecto mágico, pero también ayuda a los magos de tu

oponente. Por lo que sólo es útil cuando su tiempo de enfriamiento es menor, o cuando sabes efecto mágico de sus magos es mejor que tu oponente.

Consejo: Debido a la dudosa ventaja de peligro de explosión, pocos jugadores (intencionalmente) comprarlo.

Peligro de explosión en primer lugar está disponible a nivel 60 combatientes y sólo puede obtenerse en épica y mítico rarezas. Es un artefacto único. Tiene las siguientes variables:

Daño a todos los enemigos

Cuando se activa, el artefacto inmediatamente ocupa una cierta cantidad de daño a todos los enemigos.

La magnitud de este daño es algo aleatoria, y aumentos basan probablemente en el nivel de combate. No estoy seguro porque no he visto suficientes ejemplos de peligro de explosión de comprobarlo.

Duración de aturdimiento

Cuando se activa, el artefacto inmediatamente aturde a todos los enemigos durante un tiempo.

La duración del aturdimiento depende únicamente de la rareza del artefacto. Para artefactos de Epic, siempre es de 1,5 segundos. Para legendario, siempre es 2,5 segundos.

Punta: Peligro de explosión no se recomienda para los torneos de Arena, donde se calcula basados en la velocidad. Este artefacto es probable que te lento.

Echador de hechizos

Echador de hechizos, como dejó entrever en el nombre, sólo es útil para magos. Reduce DPS del mago a cambio de reducir también su tiempo de reutilización de hechizo. Este efecto sólo se aplica al mago que ha equipado el artefacto.

Nota: Si el hechizo del mago es un hechizo de daño, no se reduce el daño por hechizo Caster.

Caster hechizo primero está disponible a nivel 60 combatientes y sólo puede obtenerse en épica y mítico rarezas. No es un artefacto único. Tiene las siguientes variables:

Reducción de enfriamiento

Hay sólo dos valores posibles para esto, y varía dependiendo de la rareza del artefacto. Para artefactos de Epic, tiempo de espera se reduce en un 60%. Para los artefactos legendarios, tiempo de enfriamiento se ha reducido un 80%.

Nota: La reducción de DPS siempre se fija en 90%, y la duración del efecto siempre se fija en 5 segundos.

Nota: Se desconoce si este artefacto puede afectar tiempos de enfriamiento sean asociados con varitas de mago. Por ejemplo, es un tiempo de reutilización asociado con armadura de esqueleto. ¿Es ese tiempo de reutilización reducido por este artefacto?

Punta: Caster hechizo funciona muy bien con los hechizos que pueden lanzar en una sucesión rápida, tales como daño, curación, o aturdir a los hechizos. Es posible (especialmente con la reducción del 80% artefacto) lanzar hechizos múltiples dentro del plazo de 5 segundos que es activo. Puede ser menos útil para hechizos resurrect o insta-kill, que son situacionales.

Convocar a sanador

Convoca a un esbirro del mago-como para curar a tu equipo. Primero está disponible a nivel 20 combatientes y sólo puede obtenerse como un artefacto raro hasta nivel 60. Después de nivel 60, viene en sólo épico y legendario rarezas. Convocar a sanador es un artefacto único. Tiene las siguientes variables:

Salud restaurada por segundo

La magnitud de la salud restaurada es algo aleatoria, pero aumentos basan en nivel de rareza y combatiente. También parece ser afectada por la longitud de vida de los súbditos. Más el efecto, menos de la salud se restaura cada segundo.

Vida de Minion

Determina cuánto tiempo permanecerá el súbdito. Hay dos valores posibles: 6 segundos o 12 segundos. La vida del esbirro parece ser al azar. No se basa en la rareza del artefacto o su nivel de combate requerido.

Convocar a francotirador

Convoca a un súbdito como arquero a atacar el enemigo. Primero está disponible a nivel 20 combatientes y sólo puede obtenerse como un artefacto raro hasta nivel 60. Después de nivel 60, viene en sólo épico y legendario rarezas. Convocar a Sniper es un artefacto único. Tiene las siguientes variables:

Daño por segundo

La magnitud del daño es algo aleatoria, pero aumentos basan en nivel de rareza y combatiente. También parece ser afectada por la longitud de vida de los súbditos. Cuanto más tiempo el efecto, la menor se daño cada segundo.

Vida de Minion

Determina cuánto tiempo permanecerá el súbdito. Hay dos valores posibles: 6 segundos o 12 segundos. La vida del esbirro parece ser al azar. No se basa en la rareza del artefacto o su nivel de combate requerido.

Distorsión de tiempo

Esto disminuye capacidad de enfriamiento en enemigos mientras que al mismo tiempo acelerar el tiempo de reutilización en aliados. A primera vista, puede parecer que esto es sólo otra versión del artefacto de echador de hechizos. Hay varias diferencias, aunque:

- Distorsión de tiempo afecta a todos los combatientes en la batalla. Caster hechizo sólo afecta al luchador que ha equipado el artefacto.
- Echador de hechizos reduce DPS de un luchador. Distorsión de tiempo no tiene efectos secundarios indeseables.
- Distorsión de tiempo afecta a un ciclo de enfriamiento único para cada luchador. Spell Caster tiene una duración de 5 segundos y puede afectar varios ciclos dentro de ese periodo de 5 segundos.

Distorsión de tiempo primero está disponible a nivel 60 combatientes y sólo puede obtenerse en épica y mítico rarezas. Es un artefacto único. Tiene las siguientes variables:

Reducción de enfriamiento / extensión

Hay sólo dos valores posibles para esto, y varía dependiendo de la rareza del artefacto. Para los artefactos de la épica, tanto la reducción de tiempo de espera entre los aliados y la extensión de tiempo de espera entre enemigos es 30%. Para los artefactos legendarios, ambos valores se aumentan a 45%.

Nota: Hay un montón de detalles sobre el funcionamiento de distorsión de tiempo que no está exactamente claro:

- Como con el echador de hechizos, no está claro si este artefacto afecta los tiempos de enfriamiento de equipos que no sean de varitas de mago. ¿Por ejemplo, afecta el tiempo de enfriamiento para armadura de esqueleto?
- ¿Es efecto de la distorsión del tiempo un porcentaje de tiempo de espera total o un porcentaje de tiempo restante? Por ejemplo, supongamos que un mago resurrect tiene un tiempo de espera de 5 segundos y 2 segundos de ese tiempo siguen en el punto de que una legendaria distorsión de tiempo está activada. 45% de 5 segundos es 2.25, pero 45% de los 2 es 1.1. ¿Así la habilidad del mago se activará al instante, o se disparará en 0,9 segundos?
- ¿Cómo interactúan los tiempo distorsión y echador de hechizos? ¿Los efectos stack para que tiempo de espera entre un luchador podría ser reducido en un 80% y reducido aún más por el otro 45%? O ¿un artefacto el otro?
- ¿Qué sucede si ambos escuadrones de activan un artefacto de distorsión de tiempo? ¿Cancelar uno al otro, o el primer equipo a activar tiene una ventaja? Por ejemplo, si usted toma un 5 segundos de enfriamiento y reduce en un 45%, se Obtén 2,75 segundos. Si entonces se extienden 2,75 segundos en un 45%, se Obtén 3,99 segundos. ¿Qué sucede si ambos artefactos son accionados por un mismo evento? En este caso, ninguno de los dos pasa primero.

Recomendaciones de artefacto

Como se ha mencionado varias veces ya, qué artefactos funcionan mejor para usted dependerá en gran medida su configuración de equipo y equipos. Sin embargo, agregaré algunas sugerencias generales basados en mis propias experiencias.

Artefactos más deseables

Aquí están los mejores artefactos para tratar de obtener, ordenado de más a menos deseable.

- Apuñala por la espalda (para un asesino)
- Distorsión de tiempo
- Convocando a abisal
- Hechizo Caster (para mago de daño o curación)
- Apuñala por la espalda (para arquero o tanque)
- Lujuria de sangre (para archer)
- Convocar a francotirador
- Convocar a sanador
- Hechizo Caster (para resucitar a mago)
- Peligro de explosión
- Limpieza

Mejores tiempos de activación

Aquí están los mejores momentos de la activación para buscar, ordenado de más a menos deseable.

- De vez en cuando
- De vez en cuando cuando un enemigo muere
- De vez en cuando cuando un aliado muere
- De vez en cuando cuando un aliado es resucitado
- De vez en cuando cuando un enemigo es resucitado
- De vez en cuando después de un súbdito enemigo es convocado

Equipamiento consejos

- No equipar dos artefactos únicos con el mismo nombre de activación
- Si un artefacto es probable que con frecuencia el fuego, luego equiparla a un luchador que no hace mucho daño. Ese combate hará una pausa para sobre un segundo cuando activar el artefacto y no estar haciendo ningún daño durante ese tiempo.
- Equipar sus artefactos más importantes para un luchador que es probable que para mantenerse con vida durante un tiempo. No activan artefactos cuando el luchador está muerto.