

Ежедневные ПОХОДЫ

Походы рассчитанные на группы от 3 до 6 человек

- [Вторжение древних](#)
- [Захват Земли Забвения](#)

Вторжение древних

Древние идут!

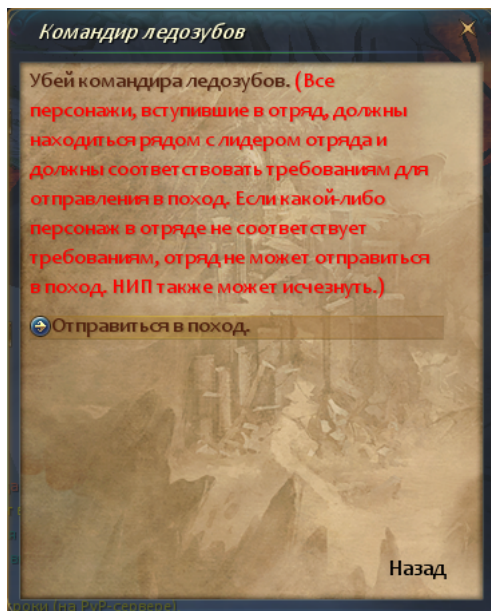
Ежедневно на свободные острова нападают Древние - бесстрашные бойцы Первого отряда и Шестого легиона. Об их появлении всех игроков оповещают в мировом чате. После оповещения на свободных островах в течение получаса можно будет встретить НПС **Нага-покровителя**, **Командира ледозубов** и **Жабуля-вожака**. С их помощью отряд храбрецов может отправиться в один из трёх походов, в которых можно получить щедрую награду в виде опыта, веры, самоцветов 1 (а при некоторых условиях даже 2 и 3 уровней), фиолетовых свитков переоценки и нумий.

Расписание

Событие длится 30 минут и происходит каждый день в:

00:00-00:30,
04:00-04:30,
08:00-08:30,
13:00-13:30,
17:00-17:30,
21:00-21:30.

Как отправиться в поход



Через любого из НПСов отряд игроков в количестве от 3 до 6 игроков может отправиться в поход. Допускаются игроки 40 уровня и выше, но рекомендуемый уровень для похода: 75+.

Заводит в поход лидер отряда, пообщавшись с одним из НПСов. Сразу же после захода "использованный" НПС на текущем канале исчезает и больше не появляется до следующего "сеанса".

Попасть в локацию похода можно только находясь в рядом с лидером группы в момент "завода".

Самостоятельно или повторно попасть в уже открывшийся заход невозможно.

Если:

- В походе были уничтожены все 60 мобов
- И только после этого был побежден босс
- Этот является не более чем 7 заходом одного типа в течение дня
- И в более ранний день этой же недели игрок не заходил через НПСа этого же типа, или заходил, но не более 6 раз

То игрок кроме возможности покрутить рулетку получит бонус - закрытую коробку с сокровищем. Эти коробки и есть основная цель походов! Вид сокровища определяется типом НИПа, через которого осуществлялся заход

- Выйдя из захода, группа может зайти в новый через другого НПСа, такого же или другого вида. И так в течении получаса, пока они не исчезнут.

Ограничения походов

ВНИМАНИЕ! Существуют следующие ограничения:

1. Всего в неделю можно получить по 7 коробок с бонусами каждого типа.
2. Всего в день можно сделать 99 заходов через нип-ов любого типа.
3. Существует вариант похода фулл - когда игроки за раз проходят максимум заходов. Но призовые коробки при этом будут получены только в первых 7. Поэтому в последующих заходах на мобов можно не отвлекаться и бежать прямо к боссу.
4. В неделю можно прочитать максимум 10 книг веры или опыта, выпадающих из коробок. При этом не важно, получили ли вы книги из коробок или купили на аукционе, или часть получили, а остальные купили - прочитать сможете все равно не более 10.
5. При этом если у вашего персонажа на момент открытия коробки 145 или более активности - то награда будет незакреплённой и есть шанс что более щедрой. Рекомендуется открывать коробки только после накопления нужного количества активности.
6. Все НПСы, которых не использовали для входа, исчезают через полчаса после появления.

Прохождение похода



Все три вида похода идентичны по механике прохождения:

Игроки появляются на старте в начале мини-локации, вид которой зависит от того НПС, через которого группа попала сюда. В локации находится ровно 60 мобов, уровень которых близок к среднему уровню игроков в группе, а так же один босс. Все они выглядят так же, как "заводящий" НПС. Мобы считаются квестовыми, опыт и вера за них не режутся



Где искать НПСов

Игроки движутся вперед, вместе, или разделяясь по разным сторонам, убивают мобов для завершения квеста, затем получают квест на убийство босса. В качестве награды игрок получает коробочку с наградой, соответствующую типу вторжения (всего 21 в неделю, по 7 каждого вида).

Важный момент!

Если босс будет убит раньше, чем будут уничтожены все 60 мобов - коробка выдана не будет.

Виды походов

Существует три разных вида древних жителей моря. Они отличаются видом "заводящего" в поход НПСа, местностью, где происходит действие похода, а главное - наградой.



Жабули

Чаще всего можно встретить возле мнемолитов Острова пиратов, Старой лесопилки и Алых рифов.

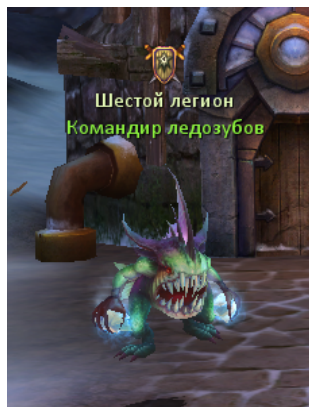
Тип награды: книги опыта.

За убийство мобов внутри данжа дают повышенное количество опыта



(рекомендуется использовать свитки опыта).

Для ускорения прохождения рекомендуется разделиться чтобы собирать мобов "кучками" и убивать параллельно, а не последовательно, а затем собраться у босса. Рекомендуемые траектории и точки остановок - на схеме справа. Из-за большой разницы высот провести мобов от входа и до самого босса не выйдет: отагрятся.



Ледозубы

Чаще всего можно встретить возле мнемолитов Острова пиратов, Старой лесопилки и Алых рифов.

Тип награды: книги веры.

За убийство мобов внутри данжа дают повышенное количество веры (рекомендуется использовать молитвы для удвоения получаемой в походе веры).

Здесь рекомендуется сделать всего одну остановку - сразу за поворотом. В ворота ледозубы, идущие от подножия холма, не войдут: отагрятся. В то время как часть группы остановится в этой точке - остальные могут зайти в крепость и собрать оставшихся мобов в одну большую кучу.



Наги

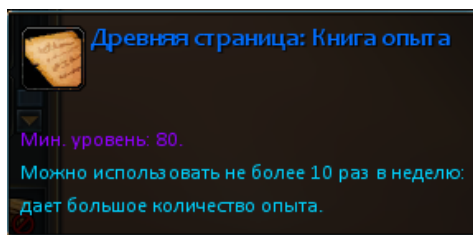
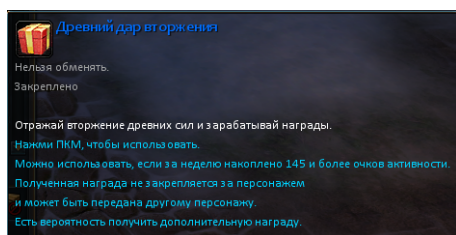
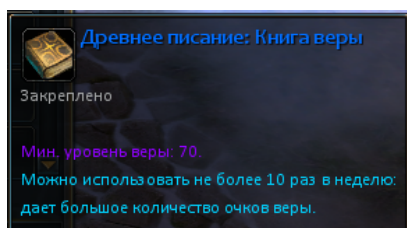
Чаще всего можно встретить на острове мастеров.

Тип награды: нумии, самоцветы 1, 2, 3 уровня, фиолетовые свитки переоценки. Место действия - плоское озеро, mobs не отагряются. Рекомендуется собрать всех и начать убивать вместе с боссом. Лучше всего сделать это, разделившись на игроков, идущих по правому и левому краю замёрзшего озера.

Важный момент!

1. До начала похода желательно распределить роли - кто бежит слева, кто справа и т.д.
2. 1-2 игрокам желательно бежать сзади, контролируя возможное отагривание мобов.
3. Не стоит соревноваться в скорости бега, обгоняя впереди бегущего персонажа, особенно если это агрящий персонаж. Мобы могут отагриться. Так же стоит быть осторожнее с навыками "ветерка" - слишком быстрый бег агрящего персонажа может привести к тому, что часть мобов не будет успевать и, соответственно, станет отагриваться.

Награды за поход



В качестве награды за квест на убийство босса игрок получает коробку с наградой. Тип коробки, а, следовательно, её содержимое зависит от вида похода. Как получить, так и вскрыть в неделю можно лишь 7 штук каждого вида.

[На сайт игры](#)

Images not found for type unknown

Захват Земли Забвения

Общие сведения о походе



Легион Штормов захватил большую часть эйры, но его экспансия не окончена! На очереди [Эльдарами](#) только в ваших силах остановить неустанное продвижение Забытого Легиона. Если твой уровень достиг 30, то собирай группу боевых соратников (от 3 до 6 в группе) и отправляйся на поиски НПС Захватчик на полуострове Эльдарам и нанеси повергающий удар силам захватчиков. Вы можете позвать с собой высокоуровневых друзей для помощи. Поход доступен 10 раз в день. В качестве награды вы получите опыт и возможность покрутить рулетку с полезными для развития призами. Но обо всем по порядку.

Вход в поход



Для того чтобы войти в поход вам необходимо найти НПС Захватчик

на территории локации Эльдарам и глава отряда в диалоге с ним отправляет весь свой отряд в бой. Если это не первый поход в данном составе, то необходимо сделать сброс похода в меню отряда (правой кнопкой мыши по иконке своего персонажа). НПС появляется на всех каналах в следующие периоды времени:

00:00-00:30,
04:00-04:30,
08:00-08:30,
13:00-13:30,
17:00-17:30,
21:00-21:30.

Если во время входа в поход ваш отряд состоит из менее чем 3х человек или рядом с НПС находится менее 3х персонажей, или их уровень не соответствует походу, то НПС исчезнет. Также если персонаж находится далеко от НПС при вводе отряда в поход он не попадет в него, так что будьте внимательны и быстры.



Прохождение похода



Полное прохождение

Во время прохождения похода вам необходимо будет одолеть группы враждебных монстров и их главарей. Всего мини-боссов трое - Сирс, Крум и Хилликс. Они окружены свитой монстров, которые будут мешать вам победить их предводителей.

При входе в поход вы получаете задание убить 15 Темных кровососов и победить Хилликса (директора). За выполнение заданий похода вы получите опыт, немного нумий и награду в сундуках рулетки в конце похода.



Боссы похода особенностями не отличаются, но для начинающих

игроков могут быть опасными, а посему рекомендуется брать с собой того, кто может исцелить ваши раны и усилить ваши боевые характеристики.



После подъема вас встретит пораженных осьминогом-паразитом Сирс. Победив его на лестничном подъеме вы встретите представителя вампирского отряда Легиона Штормов Крума. Освободив его душу вы поднимитесь выше и встретите на площадке предводителя Хилликса, который является целью вашего похода.

Быстрое прохождение

Мобов в локации относительно немного, и их атаки достаточно слабы. Поэтому у игроков высоких уровней, которые могут себе позволить не обращать внимание на атаки низкоуровневых мобов и урон от них, популярностью пользуется вариант быстрого прохождения. В этом случае пати, не отвлекаясь ни на что, максимально быстро бежит прямо к выходу, там убивает Хилликса, крутит рулетки и повторяет все заново. Естественно, в таком варианте прохождения крайне важна скорость бега, чтобы за 30 минут пройти все 10 (или максимальное) количество заходов. Для этого крайне желательно наличие в отряде [барда ветра](#). Так же все участники пати по максимуму используют свои способности к быстрому передвижению. Чтобы добраться до нипа входа - желательно использовать летающих маунтов в режиме ускорения.

Награды

За прохождение похода вы Как и во многих других походах вы имеете возможность испытать удачу и открыть 2 сундука из предложенных бесплатно и один раз за золото.

Сундуки двух типов:

Элитная рулетка содержит:

- - Пергамент совершенствования x10 (дает 1 очко мастерства);
- - Пергамент сопротивления x10 (дает 1 очко сопротивления);
- - 1000 очков почетного стража;
- - Высшая [руна](#) x1
- - 10 золотых;
- - Фантастический модный набор (дает случайную 1 часть модного снаряжения);
- - Руна закона 2ур.;
- - маунт Лорд Обсидиан;
- - [Сияющая шкатулка духов](#) x6;
- - [Кровавик](#) 5ур.

Обычная рулетка содержит:

- - 600 очков почетного стража;
- - 400 очков почетного стража;
- - 25 обычных [рун](#) 1 ур.;
- - 40 обычных [рун](#) 1 ур.;
- - 30 золотых нумий;
- - 40 золотых нумий;
- - 60 золотых нумий;
- - 2 [сияющих шкатулок духа](#);
- - 3 [сияющих шкатулок духа](#);
- - Большой сундук сокровищ (в нем можно найти: карту небесных камней, волшебный компас, гномий молоток, листья духа, свитки навыков питомцев, нумии, древние монеты, милость Шалии и прочие сокровища).

[На сайте игры](#)

Page not found type unknown