

# Вторжение древних

## Древние идут!

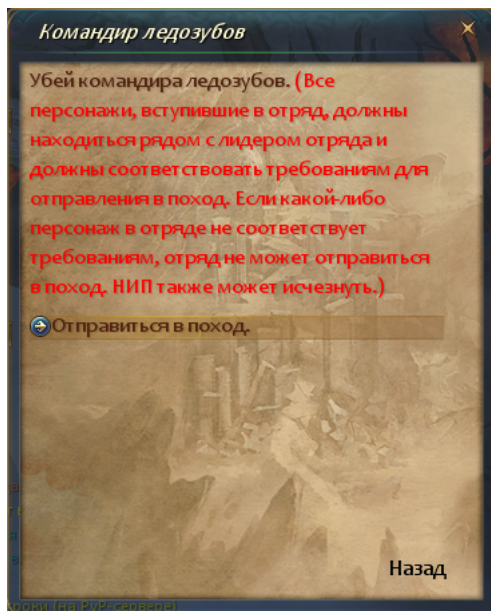
Ежедневно на свободные острова нападают Древние - бесстрашные бойцы Первого отряда и Шестого легиона. Об их появлении всех игроков оповещают в мировом чате. После оповещения на свободных островах в течение получаса можно будет встретить НПС **Нага-покровителя**, **Командира ледозубов** и **Жабуля-вожака**. 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



# 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

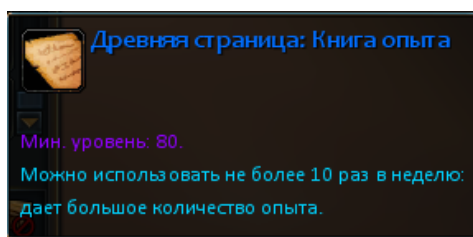
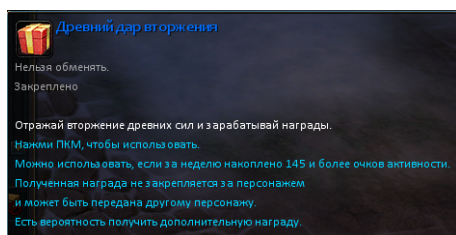
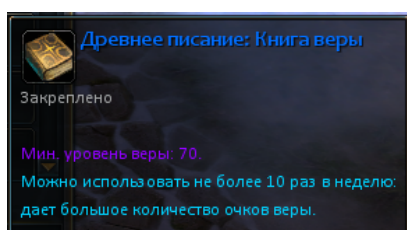
Чаще всего можно встретить на острове мастеров.

Тип награды: нумии, самоцветы 1, 2, 3 уровня, фиолетовые свитки переоценки. Место действия - плоское озеро, мобы 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 агрющий персонаж. Мобы могут отагриться. Так же стоит быть осторожнее с навыками "ветерка" - слишком быстрый бег агрющего 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](#)

Revision #4

Created 27 May 2023 17:17:16 by Главный Редактор

Updated 13 November 2023 12:04:12 by Главный Редактор