Гильдия

- База Гильдии
- Гильдия: Создание
- Гильдейские войны
- База гильдии: ежедневные квесты
- Богатство гильдии
- Экзорцизм
- Свет упавшей звезды
- Монеты для гильдии

База Гильдии

Практически каждая Гильдия с самого своего основания стремиться

завладеть Базой гильдии, которая открывает множество различных возможностей своим членам - новые квесты, награды, а так же ресурсы, материалы и рецепты на высокие уровни профессий. Кроме того, покупка базы гильдии - большой шаг к повышению уровня самой гильдии.

Когда Эра богов достигает 100%, каждый понедельник в 18:00 будет разыгрываться 1, 3 или 10 баз на аукционе. Аукцион запускается с условиями, если:

- На сервере присутствуют 3 гильдии с активностью не менее 2500 и вкладом не менее 6000. *Будет выставлена 1 база гильдии на торги.*
- На сервере присутствуют 5 гильдий с активностью не менее 2500 и вкладом не менее 6000. *Будет выставлено 3 базы гильдии на торги.*
- На сервере присутствуют минимум 15 гильдий с активностью не менее 2500 и вкладом не менее 6000. *Будет выставлено 10 баз гильдии на торги.*

Купить базу можно, обратившись к НПС Ансель, который находится в Сумеречных покоях (Хоссингер) - именно в это время он откроет аукцион баз гильдий. Торги за базы начинаются в **понедельник** в 18:00 и будут продолжаться до вечера **среды**, но закончиться могут в любое время в промежутке между 21:30 и 22:00. Для открытия торгов гильдии должны иметь:

- 3 уровень развития
- 6.000 очков вклада
- 2 бриллианта монет (не привязанная валюта) на первоначальную ставку в фонде гильдии

Однако, не смотря на такую небольшую сумму, которую с легкостью может собрать любой клан, на покупку базы зачастую уходит больше 20 бриллиантов монет - поэтому прежде чем вступать в торги, гильдии придется собрать как минимум 15 бриллиантов, чтобы иметь

шансы на получение своей базы.

Во время торгов каждая гильдия может выбирать свои варианты ставок, но, если в торгах нет свободного места, гильдия может перебить уже существующие ставки. Каждая новая ставка, перебивающая уже существующие, требует на 10% больше денег.

Важно - в процессе торговли на аукционе баз участвует только Лидер гильдии, который должен иметь при себе необходимую сумму. В конце торгов, если ваша гильдия победила, в мировой чат появится надпись о том, что вы получили базу, а на экране появятся розы: база наконец-то ваша.

Попасть на базу своей гильдии можно сразу тремя различными способами, выбор которых зависит от ваших личных предпочтений, местоположения и наличия времени:

1. Если вы находитесь в крупном городе, в котором стоит Телепортист, Вы можете воспользоваться его услугами для того, чтобы попасть на свою базу. Для этого вам необходимо подойти к нему и в диалоговом окне выбрать первую строку: "Войти на свою базу гильдии".
2. Если вы находитесь в локации, на которой расположена ваша база, Вы можете попасть на нее непосредственно через Мнемолит гильдейской базы. Открыв карту мира (М(Ь)) мы сможем увидеть входы на различные базы, обозначенные небольшой пиктограммой (при наведении на которые будет показываться, какие гильдии находятся конкретно в данной точке). При нажатии на Мнемолит, Вам будет предложен выбор, на базу какой гильдии Вы хотите попасть (в том случае, если их несколько): Вам достаточно выбрать свою базу гильдии и нажать "Вход", либо сразу на кнопку "Вход на свою базу гильдии".
   Внимание: при переходе на другие базы гильдии с Вас может взыматься налог, сумма которого указана в окне входа, однако при входе на свою базу, а так же базу гильдии, с которой у Вас заключен альянс, Вы налога не платите.

3. Если Вы находитесь в Хоссингере, то отправиться на базу своей гильдии Вы можете через НПС Ансель в Сумеречных покоях: бесплатно и быстро, он с радостью доставит Вас на базу вашей гильдии, стоит только выбрать соответствующую строку в диалоговом окне.

Открыв окошко гильдии нажатием кнопки G(П), мы увидим изменившуюся информацию. Теперь, кроме информации о нашей гильдии, нам стали доступна новая вкладка "База", при переходе на которую можно увидеть всю информацию о нашей новой базе.

Изучив информацию внимательно, участники могут увидеть, в каком месте расположена их база, ее уровень и номер, степень вклада и активности гильдии, ее процветание, экономику и культуру. Для того, чтобы повышать уровень активности и вклада гильдии, все игроки должны выполнять ежедневные квесты Джессики, за выполнение каждого из которых каждому члену гильдии будет даваться награда в количестве: 4 очка вклада гильдии, 4 очка заслуг гильдии и 6 очков активности гильдии.

Развитие базы и ее поддержание невозможно без выполнения **Ежедневных квестов базы.**

На обеспечение базы гильдии тратятся очки капитала гильдии, которые исчисляются в бриллиантах (для того, чтобы поднимать капитал гильдии, участникам придется каждый день выполнять ежедневные квесты базы и Торговое путешествие базы гильдии, за выполнение которых в копилку базы будет добавляться определенное количество монет.

Важно: никто не платит за базу из своего кармана, все сбережения на ее содержание добываются путем выполнения квестов. Однако, игрок может пожертвовать свои сбережения гильдии, подняв тем самым ее капитал: для этого нужно будет обратиться к таким НПС, как Управляющий базой гильдии, Распорядитель банкетного зала, а так же Казначей.

Помимо этого, Глава гильдии может установить **Налогообложение** - определенное фиксирование количество монет, которые будут взыматься при входе на базу гильдии с игроков, которые в ней **не** состоят. При этом налог не распространяется на участников гильдии и членов альянса: для них вход остается бесплатным. Собранный налог отправляется в капитал гильдии.

На первом уровне развития базы становятся доступными следующие постройки:

Постройки 1 уровня.

Изображение-	Характеристика	Требования
	Бастион 1 уровня. Заданий для постройки: 100. Содержание: 8 голды в день **Влияние:** Позволяет производить постройку строений 1 уровня. Процветание: +100 Макс. Капитал: +2 Макс. Экономика: +4000 Макс. Культура: +4000	База гильдии 1 ур.
	Жилье 1 уровня. Заданий для постройки: 200. Содержание: 2 голды в день. Процветание: +200 Расходы на содержание гильдии: -5%. **Влияние:** Дает возможность еженедельно получать 2 свитка опыта. Позволяет брать задания на жилье (основные и культурные ресурсы)	Бастион 1 ур. Экономика: 2000 Культура: 1000 Капитал: 40
	Биржа 1 уровня. Заданий для постройки: 200. Содержание: 2 голды в день. Процветание: +200 Макс. Налог: +10 голды. Макс. рег. Налоговой ставки: +5% **Влияние** Дает возможность игрокам гильдии торговать на Биржевой базе. Активирует возможность выполнения квеста: Торговое путешествие гильдии.	Бастион 1 ур. Экономика: 3000 Капитал: 40

	Казна 1 уровня. Заданий для постройки: 200. Содержание: 2 голды в день Процветание: +200 Макс. Капитал: +1 Макс. Налог: +10 **Влияние** Становятся доступными задания Казны (основные экономические ресурсы). Позволяет еженедельно получать зарплату в виде нумий (количество зависит от уровня игрока) Позволяет использовать склад на базе гильдии.	Бастион 1 ур. Биржа 1ур. Жильё 1ур. Экономика: 3000 Капитал: 40
	Союз зодчих 1 уровня. Заданий для постройки: 200. Содержание: 2 голды в день Процветание: +200 Задания строительства: +50% Строительство дешевле на 5% Макс. Экономика: +4.000 Макс. Культура: +4.000 **Влияние** Становится доступной постройка лифта для перемещения между этажами базы.	Бастион 1 ур. Культура: 3000 Капитал: 40
	Банкетный зал 1 уровня. Заданий для постройки: 200. Содержание: 2 голды в день Процветание: +200 **Влияние** Дает возможность назначить 1 дипломата базы гильдии. Становятся доступными задания банкетного зала (основные и экономические ресурсы). Становится доступным проведение банкета 1 уровня раз в день.	Бастион 1 ур. Экономика: 1000 Культура: 2000 Капитал: 40

Каждую из вышеперечисленных построек можно улучшить, но только на **2 уровне Бастиона**, при этом изменятся их характеристики и затраты на содержание.
Для некоторых построек участникам гильдии придется собирать или покупать определенные ресурсы:

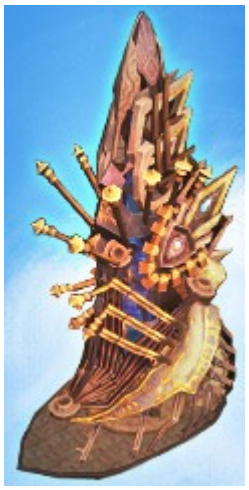
Сплав пустоты.

Можно получить за участие в событии гильдии "Защита гавани"

Механическое ядро.

Можно купить в галерее Эйры или у других игроков.

Постройки 2 уровня.

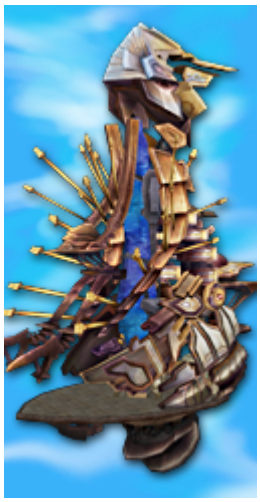
Изображение	Характеристика	Требования
	**Бастион 2 уровня.** Заданий для постройки: 400 Содержание: 3 голды в день **Влияние:** База гильдии получает 2 уровень. Становятся доступными задания бастиона (все ресурсы) Процветание: +500 Макс. Капитал: +5 Макс. Экономика: +8.000 Макс. Культура: +8.000 Макс. ОМ: +8.000 Макс. Вера: +8.000	**Требуется:** База 1 уровня. Процветание: 1.000 Активность: 3.000 Вклад: 20.000 Бастион 1 уровня Экономика: 4.000 Культура: 4.000 Капитал: 42.50
	Жилье 2 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 4 голды в день Процветание: +600 **Влияние** Расходы на содержание базы гильдии: -10% Дает возможность еженедельно получать 4 свитка опыта. Становятся доступными задания по жилью (основные и экономические)	**Требования**: Бастион 2 уровня. Жилье 1 уровня. Активность: 3.000 Экономика: 4.000 Культура: 2.000 Капитал: 57
	Биржа 2 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 4 голды в день Процветание: +600 **Влияние** Макс. рег. Налоговой ставки: +10% Два дополнительных финансиста. Дополнительный товар на биржевой базе	**Требования:** Бастион 2 уровня. Биржа 1 уровня. Активность: 3.000 Экономика: 6.000 Капитал: 57

	Банкетный зал 2 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 4 голды в день Процветание: +600 **Влияние** Возможность назначить 2х дипломатов. Становится доступным проведение банкета 2 уровня два раза в день. Доступны задания банкетного зала (основные и экономические)	**Требования:** Бастион 2 уровня. Банкетный зал 1 уровня. Активность: 3.000 Экономика: 2.000 Культура: 4.000 Капитал: 57
	Казна 2 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 4 голды в день Процветание: +600 Макс. Капитал: +3 Макс. Налог: +20 **Влияние** Доступны задания казны (основные и экономические) Еженедельное получение нумий. Использование склада на базе гильдии.	**Требования:** Бастион 2 уровня. Казна 1 уровня. Биржа 2 уровня. Жилье 2 уровня. Экономика: 6.000 Капитал: 57
	Союз зодчих 2 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 4 голды в день Процветание: +600 Задания строительства: +100 **Влияние** Строительство дешевле на: 5% Макс. Экономика: +4.000 Макс. Культура: +4.000 ОМ: +8.000 Вера: +8.000	**Требования:** Бастион 2 уровня. Союз зодчих 1 уровня. Банкетный зал 2 уровня. Культура: 6.000 Капитал: 57
	Инкубатор 1 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 2 голды в день Процветание: +400 **Влияние** Особый питомец базы. Продажа частей книг навыков питомца. Продажа зелий питомца. Доступны задания инкубатора (ресурсы маны и веры)	**Требования:** Бастион 2 уровня. База 2 уровня. Активность: 3.000 ОМ: 4.000 Вера: 2.000 Капитал: 57

	Сад 1 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 2 в день Процветание: +400 **Влияние** Приобретение лопат высокого уровня. Производство растений среднего уровня. Доступны задания сада (ресурсы маны и веры)	**Требования:** Бастион 2 уровня. База 2 уровня. Активность: 3.000 ОМ: 2.000 Культура: 4.000 Капитал: 57
	Шахты 1 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 2 голды в день Процветание: +400 **Влияние** Приобретение кирки среднего уровня. Производство минералов среднего уровня. Доступны задания шахт (осн. и ресурсы веры)	**Требования:** Бастион 2 уровня. База 2 уровня. Активность: 3.000 Вера: 2.000 Экономика: 4.000 Капитал: 57
	Колодец жизни 1 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 2 голды в день Процветание: +400 **Влияние** Обмен терпения на награду.	**Требования:** Бастион 2 уровня. База 2 уровня. Инкубатор 1 уровня. ОМ: 2.000 Вера: 2.000 Капитал: 57
	Лаборатория 1 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 2 голды в день Процветание: +400 **Влияние** Доступна покупка рецептов алхимика среднего уровня и ингредиентов. Доступны задания лаборатории (ресурсы маны и экономики)	**Требования:** Бастион 2 уровня. База 2 уровня. Шахты 1 уровня Сад 1 уровня Активность: 3.000 ОМ: 4.000 Экономика: 2.000 Капитал: 57
	Рыбная ферма 1 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 2 голды в день Процветание: +400 **Влияние** Возможность ловить рыбу. Доступны задания рыбной фермы (ресурсы маны и экономики)	**Требования:** Бастион 2 уровня. База 2 уровня. Активность: 3.000 ОМ: 2.000 Экономика: 4.000 Капитал: 57

	Бар 1 уровня. Заданий для постройки: 400 Содержание: 2 голды в день Процветание: +400 **Влияние** Приобретение кулинарных рецептов и ингредиентов. Доступны задания бара (ресурсы культуры и веры)	**Требования:** Бастион 2 уровня. База 2 уровня. Рыбная ферма 1 уровня. Активность: 3.000 Культура: 4.000 Вера: 2.000 Капитал: 57

Постройки 3 уровня.

Изображение-	Характеристика	Требования
	**Бастион 3 уровня.** Заданий для постройки: 800 Содержание: 90 голды в день **Влияние** База гильдии получает 3 уровень. Становятся доступными задания бастиона (все ресурсы) Процветание: +1.300 Макс. Капитал: +10 Макс. Экономика: +16.000 Макс. Культура: +16.000 Макс. ОМ: +16.000 Макс. Вера: +16.000	**Требуется:** База 2 уровня. Процветание: 4.000 Активность: 5.000 Вклад: 80.000 Бастион 2 уровня ОМ: 6.000 Экономика: 6.000 Культура: 6.000 Вера: 6.000 Капитал: 1.02
	Оружейная 1 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 2 голды в день Процветание: +800 **Влияние** Можно получить чертежи оружия 75 ур. и формулы ремесла 70 ур.	**Требования**: Бастион 3 уровня. Активность: 5.000 Экономика: 4.000 Вера: 8.000 Капитал: 85
	Покои Рун 1 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 2 голды в день Процветание: +800 **Влияние** Можно получить схемы ювелира 75 ур.	**Требования:** Бастион 3 уровня. Активность: 5.000 ОМ: 8.000 Культура: 4.000 Капитал: 85
	Кузница 1 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 2 голды в день Процветание: +800 **Влияние** Можно получить чертежи доспехов 75 ур.	**Требования:** Бастион 3 уровня. Оружейная 1 ур. Покои Рун 1 ур. Активность: 5.000 Культура: 4.000 Вера: 8.000 Капитал: 85

	Жилье 3 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 6 голды в день Процветание: +1.400 **Влияние** Расходы на содержание базы гильдии: -20% Дает возможность еженедельно получать 6 свитка опыта. Становятся доступными задания по жилью (основные и культурные)	**Требования:** Бастион 3 уровня. Жилье 2 ур. Активность: 5.000 Экономика: 8.000 Культура: 4.000 Капитал: 85
	Биржа 3 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 6 голды в день Процветание: +1.400 **Влияние** Макс. рег. Налоговой ставки: +15% Три дополнительных финансиста. Дополнительный товар на биржевой базе.	**Требования:** Бастион 3 уровня. Биржа 2 ур. Активность: 5.000 Экономика: 12.000 Капитал: 85
	Банкетный зал 3 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 6 голды в день Процветание: +1.400 **Влияние** Возможность назначить 2х дипломатов. Становится доступным проведение банкета 3 уровня три раза в день. Доступны задания банкетного зала (основные и экономические)	**Требования:** Бастион 3 уровня. Банкетный зал 2 ур. Активность: 5.000 Экономика: 4.000 Культура: 8.000 Капитал: 85
	Казна 3 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 6 голды в день Процветание: +600 Макс. Капитал: +8 Макс. Налог: +30 **Влияние** Доступны задания казны (основные и экономические) Еженедельное получение нумий. Использование склада на базе гильдии.	**Требования:** Бастион 3 уровня. Казна 2 ур. Биржа 3 ур. Жилье 3 ур. Активность: 5.000 Экономика: 12.000 Капитал: 85

	Союз зодчих 3 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 6 голды в день Процветание: +1.400 Задания строительства: +150 **Влияние** Строительство дешевле на: 15% Макс. Экономика: +12.000 Макс. Культура: +12.000 ОМ: +12.000 Вера: +12.000 Армия: +12.000	**Требования:** Бастион 3 уровня. Союз зодчих 2 ур. Банкетный зал 3 ур. Активность: 5.000 Культура: 12.000 Капитал: 85
	Инкубатор 2 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 4 голды в день Процветание: +1.200 **Влияние:** Особый питомец базы. Продажа частей книг навыков питомца. Продажа зелий питомца. Доступны задания инкубатора (ресурсы маны и веры)	**Требования:** Бастион 3 уровня. Инкубатор 1 ур. Активность: 5.000 ОМ: 8.000 Вера: 4.000 Капитал: 85
	Сад 2 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 4 голды в день Процветание: +1.200 **Влияние** Приобретение лопат высокого уровня. Производство растений среднего уровня. Доступны задания сада (ресурсы культуры и маны)	**Требования:** Бастион 3 уровня. Сад 1 ур. Активность: 5.000 ОМ: 4.000 Культура: 8.000 Капитал: 85
	Шахты 2 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 4 голды в день Процветание: +1.200 **Влияние** Приобретение кирки среднего уровня. Производство минералов высокого уровня. Доступны задания шахт (осн. и ресурсы веры)	**Требования:** Бастион 3 уровня. Шахты 1 ур. Активность: 5.000 Экономика: 8.000 Вера: 4.000 Капитал: 85
	Колодец Жизни 2 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 4 голды в день Процветание: +1.200 **Влияние** Восстановление терпения и обмен на награду.	**Требования:** Бастион 3 уровня. Колодец Жизни 1 ур. Инкубатор 2 ур. Активность: 5.000 ОМ: 4.000 Вера: 8.000 Капитал: 85

	Лаборатория 2 уровня. Заданий для постройки: 800 Содержание: 4 голды в день Процветание: +1.200 **Влияние:** Доступна покупка рецептов алхимика среднего уровня и ингредиентов. Доступны задания лаборатории (ресурсы маны и экономики)	**Требования:** Бастион 3 уровня. Лаборатория 1 ур. Сад 2 ур. Шахты 2 ур. Активность: 5.000 ОМ: 8.000 Экономика: 4.000 Капитал: 85
	Рыбная ферма 2 ур. Заданий для постройки: 800 Содержание: 4 голды в день Процветание: +1.200 **Влияние:** Возможность ловить рыбу и добывать рыбу для банкета. Доступны задания рыбной фермы (ресурсы маны и экономики)	**Требования:** Бастион 3 уровня. Рыбная ферма 1 ур. Активность: 5.000 ОМ: 4.000 Экономика: 8.000 Капитал: 85
	Бар 2 ур. Заданий для постройки: 800 Содержание: 4 голды в день Процветание: +1.200 **Влияние:** Приобретение кулинарных рецептов и ингредиентов. Доступны задания бара (ресурсы культуры и веры)	**Требования:** Бастион 3 уровня. Бар 1 ур. Рыбная ферма 2 ур. Активность: 5.000 Культура: 8.000 Вера: 4.000 Капитал: 85

Специальные постройки

Изображение	Характеристика, цена	Эффект
	Ускоритель I. Без расходов на содержание.	Процветание +20 Расходы на ежедневное содержание базы гильдии снижаются на 2%
	Ускоритель II. Без расходов на содержание. **Требуется:** База 1 уровня. Строит. задания: 40 Вклад: 50.000 Бастион 1 уровня. Ускоритель I.	Процветание +60 Расходы на ежедневное содержание базы снижаются на 4%

	Грузовая баржа I. Без расходов на содержание.	Процветание +20 Расходы на ежедневное содержание базы гильдии снижаются на 2%
	Грузовая баржа II. Без расходов на содержание. **Требуется:** База 1 уровня. Строит. задания: 40 Бастион 1 уровня. Грузовая баржа I. **Сплав пустоты** x100.	Процветание +60 Расходы на ежедневное содержание базы снижаются на 4%
	Шлюп I. Без расходов на содержание.	Процветание +20 Расходы на ежедневное содержание базы гильдии снижаются на 3%
	Шлюп II. Без расходов на содержание. **Требуется:** База 1 уровня. Бастион 2 уровня. Шлюп I. ОМ: 4.000 Экономика: 4.000 Культура: 4.000 Вера: 4.000 Строит. задания: 40	Процветание +60 Расходы на ежедневное содержание базы гильдии снижаются на 6%
	Шлюп III. Без расходов на содержание. **Требуется:** База 1 уровня. Бастион 3 уровня. Шлюп II. ОМ: 12.000 Экономика: 12.000 Культура: 12.000 Вера: 12.000 Строит. задания: 60	Процветание +120 Расходы на ежедневное содержание базы гильдии снижаются на 9%

	Генератор RD-100. Без расходов на содержание. **Требуется:** База 1 уровня. Бастион 1 уровня. Активность: 2.000 Строит.задания: 40 Механическое ядро Mega: unknown id/type unknown **Механическое ядро** x20.	Процветание +20 Расходы на ежедневное содержание базы гильдии снижаются на 2% Макс.капитал: +1
	Генератор RD-200. Без расходов на содержание. **Требуется:** База 1 уровня. Бастион 1 уровня. Активность: 4.000. Строит.задания: 40. Генератор RD-100. Механическое ядро Mega: unknown id/type unknown **Механическое ядро** x100.	Процветание +60 Расходы на ежедневное содержание базы гильдии снижаются на 4% Макс.капитал: +2
	Торговая палата. Без расходов на содержание. **Требуется:** База 1 уровня. Биржа 1 уровня. Экономика: 2.000. Культура: 2.000. Строит.задания: 20.	Процветание +20 Позволяет обменивать ресурсы на капитал гильдии.

Статуи Божества

С введением обновления "Дыхание войны" на базе гильдии появилась возможность возвести статую одного из трех Божеств. Требуется это для того, чтобы в последствии участвовать в Территориальных войнах против гильдий другой веры.

Изображение	Описание	Требуется
	Статуя Игниса Без расходов на содержание. Бог гильдии. Цвет - красный. Позволяет воевать против гильдий иноверцев. После смены веры статуя разрушается, милость богов -25%. Новый Бог вступит в свои права в пн. с 00:00. За милость богов выдаются награды. +50 к процветанию.	База гильдии 1 уровня. Строит.задания: 50. Бастион 1 уровня. Активность: 2.000. Капитал: 34

	Статуя Гидруса Без расходов на содержание. Бог гильдии. Цвет - фиолетовый. Позволяет воевать против гильдий иноверцев. После смены веры статуя разрушается, милость богов -25%. Новый Бог вступит в свои права в пн. с 00:00. За милость богов выдаются награды. +50 к процветанию.	База гильдии 1 уровня. Строит.задания: 50. Бастион 1 уровня. Активность: 2,000. Капитал: 34
	Статуя Арроса Без расходов на содержание. Бог гильдии. Цвет - зелёный. Позволяет воевать против гильдий иноверцев. После смены веры статуя разрушается, милость богов -25%. Новый Бог вступит в свои права в пн. с 00:00. За милость богов выдаются награды. +50 к процветанию.	База гильдии 1 уровня. Строит.задания: 50. Бастион 1 уровня. Активность: 2,000. Капитал: 34

НПС Базы

В этой главе описаны все НПС, которых можно встретить на базе, однако большинство из них появляется только при наличии построек определенного уровня.

Управляющий базой гильдии.

Самым главным НПС нашей базы, познакомиться с которым должен каждый участник, является Управляющий базой гильдии. НПС, выдающий ежедневные квесты и Письма

гильдии. Каждый день у него члены гильдии могут получить задания, которые принесут его гильдии очки вклада и очки активности. Кроме того, ежедневное задание "Награда активиста" принесет в копилку игрока приличное количество опыта, нумий и одно очко активности - для того, чтобы его завершить, нужно выполнить четыре квеста гильдии. Также квесты Жизни базы приносят в гильдию очки Экономики и Культуры - основной материал для постройки новых зданий. Также, с введением обновления "Ледяной рубеж", на Вашей базе, левее Управляющего, появляется Сокровищница богов или же, как называют его большинство персонажей - сундук. И это ещё не всё. Помимо всего этого, этому НПСу можно пожертвовать монеты на благо своей любимой гильдии. Передавая ему 5 монет, Вы делаете лучше и себе, получая взамен очки заслуг и вклада.

Смотритель базы. Строительство.

НПС, выдающий ежедневные квесты в обмен на Письма гильдии. Этот НПС отвечает за постройки на Вашей базе, а также за повышение её уровня. Если гильдия строит какой-то объект на своей базе, все её члены должны ежедневно брать у Смотрителя квесты, чтобы ускорить строительство. У этой дамочки можно также просмотреть список уже построенных зданий, увидеть их описание и для чего они вообще существуют. Не просто так же Вы бегали квесты?

Начальник караула. Экономика. Культура.

НПС, выдающий ежедневные квесты в обмен на Письма гильдии. Для того, чтобы взять квест у этого НПС, игроку так же понадобится иметь при себе письма гильдии.

Распорядитель банкетного зала и Официант. Банкет. Экономика. Культура. Дипломатия.

Два НПСа, взаимодействующие между собой. Дама выдаёт ежедневные квесты в обмен на Письма гильдии, принимает очки милости у членов гильдии, которые увеличивают Фонд и Капитал, взамен награждая Вас заслугами и вкладом. Её помощник же, при наличии на базе Банкетного зала, позволит дипломату гильдии зажигать на базе Костер (т.е. начинать "Банкет"), во время которого всем пришедшим игрокам будет начисляться опыт: вне зависимости, состоят они в Вашей гильдии или нет. Главный критерий - находится в созданной гильдии, не важно какой.

Официант. Получение вклада, заслуг и опыта.

Не путать с Официантом, который стоит рядышком с Распорядителем. Этот малыш находится на площадке чуть повыше. У этого НПС мы можем ежедневно обменивать очки общения на вклад и заслуги гильдии. Помимо этого, можно дополнительно получить немного опыта.

Комендант гильдейской базы. Рецепты, скакуны, материалы.

НПС, у которого можно приобрести по сходной цене рецепты для 5 уровня Алхимика и Повара, а так же колбу алхимика 5 уровня и ингредиенты для кулинарии. На каждый рецепт Вам понадобится 1.20 золотых нумий. Кроме этого, у Коменданта можно купить банки на МП и ХП по ценам, которые значительно ниже цен у других торговцев и порадовать себя скакунами: Древний дракон и Звездный дракон (при покупке скакуны и все остальные товары будут закреплены за персонажем).

Руководитель биржи и Гильдейский торговец. Торговое путешествие, биржа гильдии.

НПС, который дает ежедневный квест Торговое путешествие, а также производит его расчет и выдает награду. У Руководителя можно просмотреть, кто из участников гильдии сделал торговое путешествие для базы гильдии, сколько принес монет в казну и в какое время это произошло. У стоящего рядом НПС Торговец можно купить товары для продажи.

Представитель торговой палаты. Обмен ресурсов гильдии.

НПС, который может обменять ресурсы гильдии на средства для резервного фонда. Если ресурсы достигли максимума, ловите Казначея и заставляйте работать. При каждом обмене в чате гильдии будет появляться сообщение, подтверждающее перевод средств.

Ювелиры. Чертежи, сырье.

У Ювелиров игроки смогут купить рецепты 3 и 4 уровней для обработки Колец или Ожерелий, а также соответствующие уровню обработки заготовки. Для приобретения рецептов Вам понадобятся заслуги гильдии и немного нумий. Заготовки же стоят 60 серебра и 1 золотую монету, цена зависит от уровня. Все рецепты и сырье будут закреплены.

Ремесленники. Чертежи, ремесло.

Обратившись к Ремесленникам, игрок может купить у них рецепты на изготовления снаряжения для 4, 5 и 6 уровня ремесла. Чтобы купить и научиться делать аксессуары требуются заслуги, нумии и, естественно, нужный уровень профессии. Также у Ремесленников можно купить Нож для резьбы и Острый резец за 1 и 2 золотых нумий соответственно. Все рецепты и сырье будут закреплены за персонажем.

Мастера оружия. Чертежи, сырье.

Стоящие рядом Оружейники предлагают игроку приобрести у них рецепты на ковку оружия синего и зеленого качества. Помимо этого Оружейники продают сырье для работы: Сплав и Кристалл духа от 3-го уровня до 6-го, которые обойдутся игроку от 60 серебра монет (непривязанная валюта) до 1,40 золотых монет за штуку в зависимости от уровня материала. Сырье, продаваемое Оружейниками, не будет привязано, но купленные рецепты

передать не получится.

Мастера доспехов. Чертежи, сырье.

Обратившись за помощью к этим беспокойным созданиям, игрок может приобрести у них рецепты на 3-6 уровни Кузнеца зеленого и синего качества. Помимо рецептов, Мастера доспехов предлагают нам купить сырье: "Расплавитель", "Клей для кожи" и "Краситель", каждый из которых имеет разнообразные уровни, от третьего до шестого, не закреплен и стоит 35, 50, 75 и 84 серебряных монет соответственно.

Главный казначей. Квесты, капитал, казна.

Имея приказ о строительстве базы, у этого НПС можно получить задание на расширение казны. Оно увеличит капитал гильдии, вклад и активность, а так же даст определённые ресурсы. Задание состоит из четырех этапов, за его выполнение вы получите свою награду - опыт, нумии и заслуги гильдии.

Рядом с Главным казначеем стоит маленькое создание: просто Казначей, который предлагает нам воспользоваться услугами гильдейского склада и которое раз в неделю выделит своим хозяевам зарплату в виде некоторого количества золотых нумий (размер зависит от Вашего уровня и уровня постойки Казна).

Сивилла. Свитки опыта.

Эта приятная на вид женщина с коротким именем дает игрокам еженедельно два свитка опыта в качестве бонуса гильдии. Каждый обмен будет стоить нам 1 золотую нумию и 5 очков заслуг гильдии. На втором уровне гильдии Сивилла будет предлагать уже 4 свитка в неделю, на третьем - шесть.

Менеджер по недвижимости. Квест, жилье.

Имея приказ о строительстве базы, у этого НПС можно получить задание на модернизацию жилья. Выполнение задания увеличит капитал гильдии, ее вклад, активность, экономику и культуру, а взамен вы получите очки опыта, нумии и заслуги гильдии. Сам квест состоит из четырех этапов.

Главный геолог. Квест.

Обратившись к Главному геологу, мы можем взять у него ежедневно два задания: "Дело гильдии: изучение геологического дела", которое при выполнении даст нам возможность получить опыт, нумии и заслуги гильдии, и "Телепортация: Долина секретов", который отправит нас на небольшую локацию для сбора минералов и руд.

Исследователь руды. Торговля.

Повыше, недалеко от Главного геолога стоит более крупный представитель семейства жаб - Исследователь руды. Поговорив с ним, мы сможем купить весьма полезный инструмент для профессии Рудокоп:

Особая кирка. (требуются Шахты 1ур.) Обойдется нам в 1 очко заслуг и 10 серебряных нумий. Требуется для сбора руды 4+ уровня.

Отличная кирка. (требуются Шахты 3ур.) Обойдется нам в 2 очка заслуг и 20 серебряных нумий. Требуется для сбора руды 5+ уровня.

Все товары, продаваемые Рудокопами, закреплены за персонажем.

Также на территории базы Вы можете найти и сами источники руды нескольких видов - Ртутная, Оловянная, Цинковая и Свинцовая.

Цветочная дева и садовница. Задания, торговля.

Построив на базе сад, игроки, изучившие профессию травника окажутся в настоящем раю. **Цветочная дева** может телепортировать нас в сад, где растут самые разнообразные растения: для этого нужно согласиться на выполнение квеста "Телепортация: Изумрудный сад", а также позволит выполнить ежедневное гильдейское задание "Гильдия: Сад". Стоящая рядом с ней **Садовница** с радостью продаст нам такие незаменимые вещи, как:

Особая лопатка. (требуется Сад 1ур.) Она обойдется нам в 1 очко заслуг и 10 серебряных нумий. Требуется для сбора трав 6+ уровня.

Отличная лопатка. (требуется Сад 2 ур.) Она обойдется нам в 2 очка заслуг и 20 серебряных нумий. Требуется для сбора трав 7+ уровня.

Киви. (Сад 2 ур.) Его можно использовать на банкете 3 уровня, чтобы получить эффект "Усиление" длительностью 30 минут и одновременно передать его своим союзникам в радиусе 20 метров. При переходе в другую локацию действие фрукта прекратится, а в день нельзя получить более 150 раз дополнительные очки опыта. Покупка одного такого фрукта обойдется нам в 1 серебряную нумию и 5 очков заслуг.

Все товары, продаваемые Садовницей, закреплены.

Помимо всего этого, и на территории базы встречаются представители флоры: "Мистическое растение" и "Экзотическое растение".

Защитник колодца. Квест, обмен.

Маленький серьезный НПС предложит нам на выбор несколько заданий обмена:

- Отправить 5 единиц терпения в Колодец жизни и получить за это в награду вино мечтаний - выпив его, игрок получит опыт. Каждый день совершать этот обмен можно 1 раз.
- Потратить 3 очка заслуг гильдии и восстановить за них 30 единиц терпения (терпение сверх максимального количества не восстанавливается). Каждый день обменять заслуги на терпение можно 1 раз.
- Обменять 10 очков энергии на Сказочный бочонок, в котором хранится восхитительный напиток Царства снов. Этот обмен доступен каждый день 1 раз.

Рыболов и Управляющий рыбной фермой. Рыбалка, квест, торговля.

Компания этих ребят - настоящая мечта рыболова. Ежедневно **Управляющий рыбной фермой** предлагает нам поучаствовать в рыбалке у соседнего пруда: вся прелесть этого задания заключается в том, что рыболовы разного уровня могут ловить различную рыбу в одном месте - следовательно, пойманная рыба зависит в этом случае только от уровня вашей профессии Рыболов. Стоящий рядом маленький **Рыболов** охотно продаст нам такие вещи, как:

Наживка. Она закреплена и стоит всего 1 серебряную нумию.

Отличная наживка. Она так же закреплена и стоит уже 10 серебряных нумий. Для ее использования нужно владеть профессией Рыболов 2 уровня.

Дрессировщица. Питомцы и навыки.

Эта маленькая фея заготовила пару чудес, о которых готова незамедлительно поведать:

- Каждый день мы сможем обменять 5 заслуг гильдии на редкого питомца - Доктор Осьминог. Этот обмен можно совершать не больше двух раз в день.
- Мы можем обменять 5 заслуг гильдии на 1 Сферу питомца, уровень которой будет зависеть от уровня игрока (из инкубатора 2 уровня можно получить больше сфер). Этот обмен доступен раз в неделю.

Помимо этого, Дрессировщица продает большое количество навыков для питомцев, получить которые вне гильдии не получится. Ниже приведен список этих самых навыков.

Эффект	Требуется

Жертвоприношение 1, 2, 3 ур.	Передает часть своего здоровья хозяину	10 заслуг 10 заслуг 75 25 заслуг 1 50
Переселение души 1, 2, 3 ур.	Передает часть своей маны хозяину	10 заслуг 10 заслуг 75 25 заслуг 1 50
Охрана хозяина 1, 2, 3 ур.	Дает хозяину +1 щит от урона	10 заслуг 10 заслуг 75 25 заслуг 1 50
Шипастая защита 1, 2, 3 ур.	Когда питомцу наносится урон, часть урона отражается	10 заслуг 10 заслуг 75 25 заслуг 1 50
Божественный дар 1, 2, 3 ур.	Временно делает питомца неуязвимым	10 заслуг 10 заслуг 75 25 заслуг 1 50
Воскрешение 1, 2, 3 ур.	Восстанавливает здоровье союзникам в радиусе	10 заслуг 10 заслуг 75 25 заслуг 1 50
Массовая печать зла	На некоторое время погружает цели в радиусе в молчание	50 заслуг 3
Ледяной взрыв	На некоторое время замораживает цели в радиусе	50 заслуг 3
Массовая внезапная атака	На некоторое время накладывает на цели в радиусе головокружение	50 заслуг 3
Массовые путы	На некоторое время накладывает на цели в радиусе замедление	50 заслуг 3
Массовая заморозка	На некоторое время накладывает на цели в радиусе паралич	50 заслуг 3
Массовый гипноз	На некоторое время накладывает на цели в радиусе гипноз	50 заслуг 3

Божественный ветер	Члены группы в радиусе действия временно получают ускорение	50 заслуг 3
Защита стихий 3 ур.	Временно усиливает сопротивление хозяина Земле, Воде, Огню и Воздуху	40 заслуг 2
Защита звезд 3 ур.	Временно усиливает физ. сопротивление хозяина, его сопротивление Тьме и Свету	40 заслуг 2
Жизненная сила 3 ур.	Увеличивает у хозяина макс. здоровья	40 заслуг 2
Увечье 3 ур.	Наносит цели продолжительный урон, непрерывно снижает здоровье	40 заслуг 2

Сомелье. Рецепты кулинарии.

Вы уже стали прославленным поваром, но Вам не хватает рецептов на 7 уровень профессии? Сомелье в Баре гильдии поможет Вам с решением этого вопроса.

У него Вы сможете купить рецепты для готовки 5, 6, 7 и 8 уровня, а также материалы для готовки соответствующего уровня.

Помимо этого, у нее так же можно купить на определенном уровне развития базы:

Тлеющая лучина. Ее можно использовать у костра на базе гильдии 3 уровня, чтобы получить эффект "Усиление" длительностью 30 минут и одновременно передать его своим союзникам в радиусе 20 метров. При переходе в другую локацию действие лучины прекратится, а в день нельзя получить более 150 раз дополнительные очки опыта. Покупка одного такого фрукта обойдется нам в 1 серебряную нумию и 5 очков заслуг.

Шеф-повар. Квест.

У этого пухлого создания мы каждый день можем получить квест, за выполнение которого полагается награда в виде нумий, опыта и очков заслуг: он попросит нас помочь ему в одном из дел таверны.

Фармацевт. Торговля, рецепты алхимии.

У Фармацевта гильдии игроки могут купить такие полезные вещи, как рецепты Алхимика на 5, 6, 7 и 8 уровень профессии, колбу алхимика от 6 до 8 уровня, а также Превосходный и Натуральный эликсиры маны и жизни на 60/70 уровень.

Ещё на базе существует некоторое количество НПС, с которыми можно взаимодействовать только при выполнении Приказов базы.

На сайт игры

Image not found or type unknown

Гильдия: Создание

Путешествуя по огромному миру Эйры, любой игрок встретит немало верных друзей и множество заклятых врагов, но выжить в одиночку этот мир не позволит никому: для того, чтобы стать сильнее, заработать денег или обрести хорошую поддержку, а зачастую и просто для того, чтобы было общение, игроки самых разных уровней объединяются в гильдии. Только хорошо сплоченная, сильная гильдия сможет достичь в этом мире немалых высот, показать, на что способны ее участники, участвовать в гильдейских сражениях и иметь вес на политической арене.

Однако, как бы все хорошо и легко не звучало, создание и усиление гильдии - работа, с которой справиться могут далеко не все. Одному человеку редко бывает по силам поднять и поставить на ноги большую гильдию, поэтому зачастую в основе больших гильдий лежит союз нескольких хороших друзей и игроков, которые впоследствии составят административный корпус гильдии.

Создание гильдии

Создать свою гильдию игроки могут начиная с 20 уровня. Для того, чтобы создать ее, необходимо обратиться за помощью к НПС Лоренс, найти которого можно в Вольной гавани около Волшебного фонтана. Он готов помочь нам в начинаниях, однако за свои услуги попросит 10 золотых монет.

Важно: название гильдии нельзя поменять.

Выбираем в диалоговом окне строку "Создание гильдии". После переговора с Лоренсом получаем гильдию 1 уровня и должность её главы. Гильдия первого уровня может включать до 80 участников, а также 1 Легион - отдельное сообщество внутри гильдии с собственным чатом и руководителем. На этом уровне, кроме поста "главы гильдии", которое приписывается персонажу игрока-создателя, не существует.

Развитие гильдии

Для того, чтобы поднять уровень своей гильдии до **2,** нам потребуется **500** очков вклада и активности. Набрать очки активности и вклада участники гильдии могут, выполняя ежедневные квесты гильдии. Без выполнения этих квестов никакое дальнейшее развитие гильдии будет невозможным: в этом и заключается основная идея гильдейских сообществ, где каждый трудится на общее благо. Однако если очки вклада только накапливаются при выполнеии заданий, то очки активности каждый день в 00:00 по Москве уменьшаются на 10% от общей суммы.

Гильдия 2 уровня позволит принимать до 120 участников и создать второй корпус, помимо этого появляется 1 должность "Заместителя Главы гильдии", который имеет возможность принимать людей в гильдию, в Легионы, а также изменять статусы участников вплоть до легионеров и изгонять из гильдии.

Чтобы получить **3 уровень** гильдии, нам потребуется командным путем набрать **2.000** очков вклада и активности. Этот уровень открывает гильдии новые просторы развития: появляется еще одно место Заместителя, а так же возможность создать еще один Легион. Максимальное количество участников увеличится до 105, но помимо всего этого гильдии 3 уровня становится доступна покупка Базы гильдии, которая нужна для повышения уровня гильдии до 4-ого.

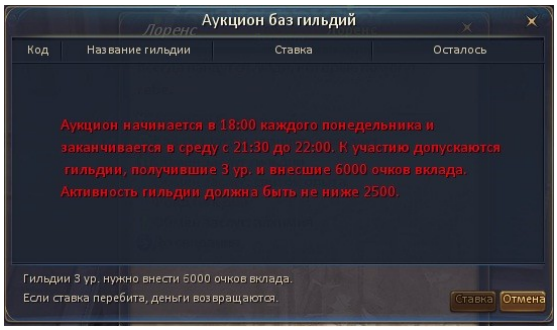
На **4 уровне** развития гильдии, для которого придется собрать 6.000 очков вклада, 3.000 очков активности, купить Базу гильдии и построить Бастион 1 уровня, нам станет доступным лимит в 150 участников, а так же возможность создать 4 и 5 Легион и назначить еще двух Заместителей.

Вклады гильдии

Система ежедневных заданий гильдии реализовала в игре Forsaken World крайне удобным для игроков и гильдий, в которых они состоят, способом. Начиная с 30 уровня, участникам гильдии будет доступно отдельное задание гильдии, за выполнение которого игрок получает дополнительный личный опыт и нумии, а так же очки вклада, активности и почета своей гильдии. Без выполнения этих квестов поддержание гильдии и ее развитие будет невозможным, поэтому зачастую во многих крупных гильдиях их выполнение считается обязательным правилом для всех участников. Впрочем, выполняя

ежедневные задания, игрок не только приносит пользу для своих собратьев по оружию, но и получает приличное количество опыта, а впоследствии и денежное вознаграждение.

База гильдии, как получить, при каких условиях выставляются на аукцион



Когда Эра богов достигает 100%, каждый понедельник в 18:00 будет разыгрываться 1, 3 или 10 баз на аукционе. Аукцион запускается с условиями, если:

На сервере присутствуют 3 гильдии с вкладом не менее 6000.
Будет выставлена 1 база гильдии на торги.

На сервере присутствуют 5 гильдий с вкладом не менее 6000.
Будет выставлено 3 базы гильдии на торги.

На сервере присутствуют минимум 15 гильдий с активностью не менее 2500 и вклад не менее 6000.
Будет выставлено 10 баз гильдии на торги.

На сайт игры

Image not found or type unknown

Гильдейские войны

Каждая гильдия, построившая на своей базе статую божества, еженедельно может принимать участие в войне гильдий. Весь процесс участия разделен на несколько этапов и является одним из основных массовых мероприятий на сервере. Как правило, выбрав одного из трех божеств, гильдия присоединяется к противостоянию с другими двумя и старается удерживать как можно больше территорий. Участие на войне гильдий и владение территориями, в свою очередь, вознаграждаются ценными наградами.

Божества

Божеств всего трое, первый из них - Игнис (красный), второй - Гидрус (фиолетовый) и третий - Аррос (зеленый). Принципиальных различий у них нет, только цвет на карте и распределение сил гильдий по божествам. Допустима смена божества, однако изменения вступят в силу только в полночь понедельника ("нули") по времени сервера, также уменьшится один из показателей гильдии (милость богов) в таблице рейтинга.

Виды территорий

Территории бывают трех категорий.

Территорий первой категории всего две: **Вольная гавань** и **Хоссингер**, в битве за них могут участвовать до 100 человек с каждой стороны. Это, как правило, самые желанные территории, обладая ими можно существенно повысить имидж гильдии, не говоря уже о крупных наградах за ее удержание.

Территории второго уровня - это территории городов в локациях: **Печаный город**, **Ежевичная поляна**, **Тихий город**, **Храм Айфессии**, **Лагерь беженцев** и **Город магов**.

В боях за эти территории могут принять участие до 60 человек с каждой стороны.

Все остальные территории - это третья категория, в бою за которые могут сражаться до 30 игроков с каждой стороны.

Показатели гильдии, участвующей в территориальных войнах

Награды

Территории | Список арен | Правила | Награды

Награды войн:

Награды в войне гильдий разделены на 3 категории: награды гильдии, награды участникам гильдии и награды за сражение.

Награды перечислены в порядке убывания значимости. Гильдия, набравшая максимальное количество очков божественности, получает 1 приз.

Награды гильдии

Каждую субботу в 23:10 составляется рейтинг милости богов за неделю. Гильдия получает очки вклада и взнос в фонд в соответствии с местом в рейтинге.

Место	Божеств. выше	Божеств. ниже	Место	Божеств. выше	Божеств. ниже	Место	Божеств. выше	Божеств. ниже
1	700	600	11	190	185	21	140	135
2	550	500	12	185	180	22	135	130
3	500	480	13	180	175	23	130	125
4	450	430	14	175	170	24	125	120
5	400	380	15	170	165	25	120	115
6	350	330	16	165	160	26	115	110
7	300	230	17	160	150	27	110	105
8	250	280	18	155	155	28	115	100
9	200	195	19	150	145	29	100	99
10	195	190	20	145	140	30	99	98

Награждение участников войны гильдий происходит после оглашения результатов сражений по субботам в 23:10. Получить награды можно у статуи божества на базе гильдии.

Позиция в рейтинге	[Боевой] Мамонт	Дар оплечья сил	Почетн. лента лидера	Контракт всадника 3 ур(30дн)	Волш. аметист	Волш. сапфир
1 место	1	8	4	10	6	60
Места 2 и 3		6	3	6	3	60
Места 4-10		4	2	4		40
Места 11-30		2	1	2		20

В качестве награды все участники гильдии могут получить много опыта, восстанавливающие эликсиры и очки заслуг.

Количество молитв зависит от уровня и количества захваченных обелисков. Награды за молитву глава гильдии распределяет среди членов гильдии.

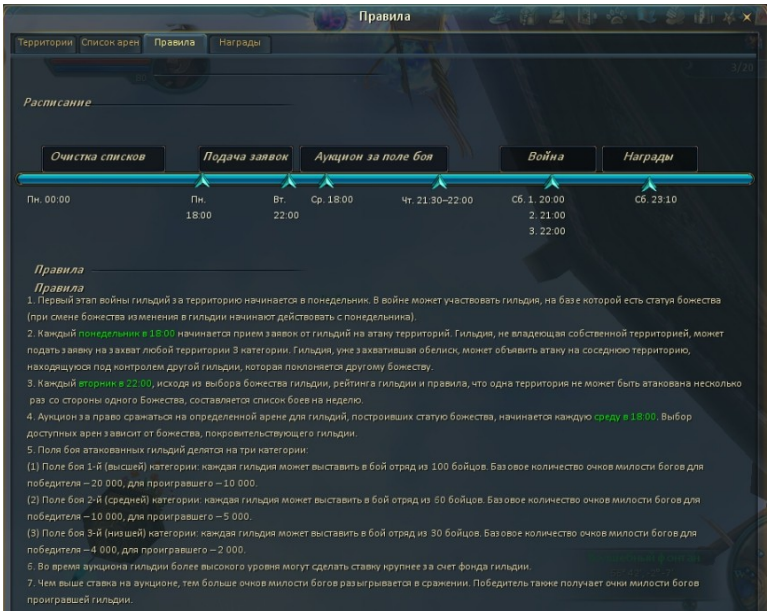
Боевые награды

За участие можно получить опыт, нумии, очки заслуг, высшие руны и другие предметы.

Милость богов - это показатель успешности битв, на его основании еженедельно распределяются призовые места среди гильдий каждого божества. Механика расчета данного показателя весьма неоднозначна, однако прослеживается следующая логика:

- Милость богов складывается за все проведенные на неделе битвы.
- Количество получаемой милости за победу примерно в два раза больше той, которую получает проигравшая гильдия.
- На количество получаемой милости прямо пропорцианально зависит от размера ставки на территорию.

Милость богов начисляется сразу же, после окончания битвы и суммируется к моменту старта награждения гильдий. Помимо милости богов и наград за место в рейтинге божества, гильдия получает вклад и фонд гильдии согласно занятому месту. Награды выдаются исключительно по результатам недели, отображение суммарного рейтинга милости богов - лишь справка по гильдии.



В случае, если гильдии удалось захватить территорию, то стоит поговорить о **Божественности**. Она начисляется за каждую территорию и зависит от ее категории. За первую категорию гильдия получает много очков, за вторую чуть меньше, за третью меньше всего. Как такового награждения за эти цифры не происходит (поэтому я их и не привожу), однако, наградой за удержании территории, помимо милости богов и этого рейтинга, глава гильдии может обращаться с молитвой к своему божеству по итогам недели. За территорию 1 категории гильдии предоставляется +3 молитвы, за территорию второй +2, за территории третьей категории +1, помимо одной молитвы, что дается всем гильдиям. Результатом молитвы могут быть уникальные наручи с золотыми доп. параметрами и высоким показателем атаки на случайный класс или, как минимум, 10 высших рун случайного цвета за каждую молитву.

Весь процесс войн гильдий состоит из нескольких этапов и требует особого внимания и терпения: формирование направлений атак, ставки и сами битвы. Довольно кратко этот процесс описан у НПЦ Вестник войны Леонид в Вольной гавани и Байса в Хоссингере.

Первый этап. Направления атак.

Формирование направлений атак по расписанию начинается с 18:00 понедельника и длится до 22:00 вторника. В этот промежуток времени, глава гильдии должен переговорить с НПЦ Вестник войны и указать три направления атак от своей гильдии. Обычно, направления атак делаются с территории, принадлежащей вашему божеству, на вражескую соседнюю. Тут открывается огромное поле для любителей маневров по захвату территорий на карте. Однако, если у гильдии нет территории, то ее глава может выбрать направление на любую территорию 3 категории, вне зависимости от наличия рядом территории вашего божества.

После того как время ставок вышло, автоматически формируется список открытых направлений атак на текущую неделю, причем каждому полю битвы присваивается свой порядковый номер.

Стоит заметить, что процесс формирования направлений совсем непрозрачен и вызывает массу споров о механике, есть лишь предположение, что проходят лишь те направления атак, число голосов за которые было наибольшим.

На территории второй и первой категории допустимо делать двойные атаки с двух других божеств. Для того чтобы защитить такую территорию, необходимо выиграть оба боя (идут одновременно, на разных полях), в противном случае территория уйдет напавшей гильдии. А если проиграны обе защиты, то территория перейдет к той гильдиии, чья ставка выше. Это одна из причин, почему территории под двойными атаками чаще всего отдаются без боя, без возможности победить одновременно сразу два боя.

Второй этап. Ставки

Начиная с 18:00 среды до вечера(21:30 - 22:00) четверга проходит аукцион за право атаковать открытые поля битв. Для торга используется фонд гильдии.

Сперва проходят аукционы за право биться на территориях первой категории, затем второй и третьей.

Стоит заметить, что гильдия может принимать участие только в одной атаке и защищаться от нескольких гильдий, причем если категории территорий совпадают то - одновременно, но на разных полях.

Аукцион заканчивается в случайное время в вечер четверга, поэтому всегда старайтесь контролировать ход торгов, чтобы вашу ставку не перебили.

Если ваша ставка победила, о чем система заботливо вам напишет в чат гильдии, а также визуально отобразит в списке полей, то стоит начинать готовиться к субботней битве.

В случае, если на территорию поставлено несколько ставок, то защищать нужно от каждого нападения все поля. Если равный итог сражений, то поле уйдёт тому у кого больше ставка.

Третий этап. Битва

В субботу вечером начинаются битвы, к которым гильдии готовились целую неделю и строили свои планы. В зависимости от того, на территории какой категории развернется битва, различается и время начала, чтобы гильдия могла принять участие в битвах всех трех категорий.

Битва за территории первой категории стартуют в 20:00 по времени сервера, через час - для территорий второй категории и в 22:00 для третьей категории.

В случае, если у вашей гильдии будет несколько битв, следует заблаговременно оценить свои силы и распределить надлежащим образом, так как один персонаж может посетить лишь одну битву! Особо стоит отметить, что принимать участие в битве могут персонажи вступившие в гильдию не менее чем за 72 часа до начала битвы за территорию, для простоты - до 20:00 среды для битвы за поле первой категории.

Итак, настает время битвы, и для того чтобы принять участие в ней, членам гильдии необходимо переговорить с НПЦ Вестник войны в Вольной Гавани или в Хоссингере, выбрать необходимое поле битвы (станет активной кнопка входа) после чего вашего персонажа переместит на специальную карту для гильдейских битв. Если данная опция недоступна, то либо не выполнены условия вступления (72 часа), либо на поле уже находится максимально возможное число игроков от вашей стороны.

Ход битвы

Поле битвы выглядит следующим образом. Попав на это поле, перед вами будет несколько НПЦ с различными заданиями, временным контрактом всадника (на 1 час за нумии), телепортист и помощник с правилами битвы.

Вы и ваш противник различаетесь по цвету, атакующие **красные**, защищающиеся - **синие**. У обеих баз есть показатель здоровья и они равны на момент старта битвы:

- 1350 для первой категории (100x100)
- 800 для второй категории (60x60)
- 400 для третьей категории (30x30)

Для того, чтобы победить в битве, необходимо разрушить базу противника быстрее, чем он разрушит вашу. Если по истечении времени ТВ у противников базы еще не разрушены, и произведено равное количество выстрелов - победа присуждается защищающейся стороне. Для того, чтобы произвести один выстрел по базе необходимо собрать необходимое количество кристаллов, зависящее от категории поля:

- 75 кристаллов для первой категории

- 50 кристаллов для второй
- 25 кристаллов для третьей

С учетом того, что выстрел имеет некоторый откат, собранных кристаллов может быть больше 25, тогда выстрел будет произведен сразу же после истечения отката.

Кристаллы добываются тремя способами:

Первый способ - удерживать максимальное количество террас сбора. Террасы, они же автоматические шахты, после того как они захвачены гильдией, автоматически пополняют кристаллы. Всего шахт 6 - по одной на базе каждого из противников и 4 - на ничьей части карты. Захватить можно только эти 4 шахты.

Второй способ - захватывать очистители. Два очистителя находятся на равном удалении от баз противников, друг напротив друга. Если гильдия захватила очиститель, на нем появляется вагонетка и игрок может сесть в нее, наведя на нее курсор и кликнув по ней. У персонажа, находящегося в вагонетке сильно снижена скорость перемещения, но в статах 100000 единиц ХП, и 25000 защиты. Убить персонажа в вагонетке несколько сложнее, чем свободно перемещающегося по карте, поэтому обычно на его убийство не тратят время. Персонажу в вагонетке дается активный навык, позволяющий увеличить скорость на несколько секунд. Также дается квест, позволяющий по автопути переместиться сначала к НПС, недалеко от своей базы, а потом при продолжении квеста к другому НПС на своей базе. В результате выполнения квеста добавляется 5 кристаллов.

Третий способ - захватить редкий криолит и принести его на базу. Для этого на базе дается квест "Редкий криолит". Криолиты случайным образом появляются в центре карты (примерный временной промежуток: 7 минут) и доступны для выкапывания любой стороне. После того как криолиты выкопаны, они находятся в инвентаре персонажа. Вернувшись на базу, персонаж сдает квест редкий криолит и по выполнению квеста криолиты обмениваются на кристаллы. За один криолит можно получить 5 кристаллов.

Все добытые разными способами кристаллы одинаковы и суммируются между собой.

Нет, убийства кристаллов не дают. Однако, при правильном подходе, силовой перевес может значительно упростить удержание террас и криолитов, но не более.

Для блокирования выстрелов противника существуют системы защиты базы, однако они разрушаемы и находят прямо у главного выхода с обеих баз.

На базе существует защита от противников в виде стражников, которые при пересечении периметра базы нападают на противника, а также противник получает фиксированный урон, находят на периметре вашей базы. Поэтому на базу противника так же не рекомендуется заходить. Выходов с базы несколько, не стоит зацикливаться только на одном, если противник не дает выйти с базы по одному из направлений.

К битвам стоит относиться с должным образом и подготовкой, особо остро стоит вопрос командования и распределения задач на таких мероприятиях.

В момент, когда очки здоровья базы достигли нуля, битва завершается завершается. Покинуть данную локацию можно со своей базы, либо по истечении пяти минут вас автоматически переместит оттуда.

Четвертый этап. Награждение.

После того как завершились все бои, в 23:10 в субботу начинается награждение гильдий. Как говорилось ранее, гильдия занимает призовое место согласно рейтингу милости богов и для получения награды главе гильдии необходимо обратиться к распорядителю наград на базе гильдии, рядом с алтарем божества. Перечень наград по занятым местам указан выше. В момент получения главой награды за милость, всем членам гильдии (даже тем кто не участвовал в битвах) становится доступен афк-ивент на опыт похожий на костер, а также выдадут зелья жизни или маны соответствующего уровня.

После этого глава, обычно, молится своему божеству и получает награды за количество территорий. В полночь обновляется карта у Весника войны, где можно посмотреть итоги недели.

На сайт игры

Image not found or type unknown

База гильдии: ежедневные квесты

С того момента, как у гильдии появляется база, на плечи её членов ложится груз серьезной ответственности: базу нужно ежедневно обеспечивать и развивать, чтобы получать от неё бонусы. Ежедневные квесты являются основным источником пополнения капитала гильдии, а так же приносят в гильдию очки Экономики и Культуры - основное требование для постройки новых зданий.

Итак, ваша гильдия накопила, заняла у кого-то или вытащила из мешка приличное количество золотых монет, объединила усилия всех игроков и все-таки купила столь желанную базу. После взаимных поздравлений, все игроки без сомнения отправятся смотреть, что же представляет из себя база, что на ней нужно делать, что можно приобрести. А там много чего полезного!

О базе.

Для начала стоит ознакомиться с окошком сведений о нашей базе, которое откроется при нажатии кнопки G(П). В открывшемся окне мы должны перейти на вкладку "База": нам

откроется информация "О базе", благодаря которой мы сможем увидеть такие вещи, как Капитал гильдии, Активность гильдии, место, в котором находится база гильдии, количество сборов, а так же многое другое, но пока нас интересует не это.

Строительство базы.

Мы переходим на соседнюю вкладку "Стр. базы", которая подразумевает собой "Строительство базы". В открывшемся окошке нас интересует первая строчка, в которой указан лимит заданий на сегодняшний день, а так же прогресс строительства.

Задания: 61/150

Этот пункт рассказывает о том, сколько квестов можно выполнить игрокам гильдии в день, а так же сколько квестов игроки уже выполнили. На скриншоте видно, что лимит заданий равен 150, а игроки успели выполнить за день 61 квест. Если лимит заданий за день будет достигнут, то выполнять квесты не нужно (более того, НПС просто не даст задание на выполнение).

Бастион 2 ур. 347/400

Этот пункт расскажет о том, насколько продвинулся прогресс строительства и сколько всего нужно выполнить квестов для завершения постройки указанного здания. Так, при взгляде на скриншот мы можем сказать, что для строительства Бастиона 2 уровня игрокам понадобится выполнить 400 квестов, 347 из которых уже выполнено. Как только прогресс заполнится окончательно и его вид изменится на 400/400, это будет означать, что здание построено и выполнять квесты на строительство не нужно.

Теперь, разобравшись, где смотреть информацию о своей базе и постройках на ней, нам стоит ознакомиться с основными НПС вашей новой базы:

Управляющий.

Управляющий базой гильдии.

Каждый день у него члены гильдии могут получить задания, которые принесут его гильдии очки вклада и очки активности. Кроме того, задание "Награда активиста" принесет в копилку игрока приличное количество опыта и нумий - для того, чтобы его завершить, нужно выполнить четыре квеста гильдии, или же отдать ему вместе с письмом гильдии драконью ракушку. Также квесты Жизни базы приносят в гильдию очки Экономики и Культуры - основной материал для постройки новых зданий.

Письмо гильдии. Это обязательный предмет для выполнения квестов "Строительство базы" и "Гильдия: жизнь базы": каждое письмо рассчитано на четыре квеста. Соответственно, игрок 40 уровня, который ежедневно может получить 4 письма гильдии, может выполнить 16 квестов и заработать на них немало личного опыта и денег, а так же внести большой вклад в развитие гильдии.

У управляющего базы берётся квест Стройка(награда активиста) выдаются письма их количество зависит от уровня персонажа.1 конверт это 4 квеста подряд, выполняешь их и Стройка награда активиста закрывается и можно получить шкатулку с самоцветом.

Смотритель базы.

Строительство.

Этот НПС отвечает за постройки на вашей базе, а так же за повышение ее уровня. Если гильдия строит какой-то объект на своей базе, все ее члены должны ежедневно брать у Смотрителя квесты, чтобы ускорить строительство. Квесты различаются в зависимости от уровня персонажа, но общая их суть одна: вам потребуется выйти с базы гильдии и отправиться на поиски указанного НПС, который, после разговора с ним, выдаст задание. После выполнения этого задания и получения награды (материалы для строительства), игрок может возвращаться обратно к себе на базу и сдавать квест сначала Управляющему, а затем Смотрителю и получить свою награду. **Важно** помнить, что во время идущей стройки базы, ее членам стоит выполнять только квест у Смотрителя.

Начальник караула.

Экономика. Культура.

Для того, чтобы взять квест у этого НПС, игроку также понадобится иметь при себе письма гильдии. Как и в случае со Смотрителем, одно письмо позволит выполнить четыре квеста (в общей сложности на 40 уровне игрок может выполнить 16 квестов, как упоминалось ранее). На квесты Смотрителя так же распространяется квест "Награда активиста". Квесты Начальника, так же как и квесты Смотрителя, различаются в зависимости от уровня игрока, но имеют одинаковую суть: вам потребуется выйти с базы гильдии и отправиться на поиски указанного НПС, который, после разговора с ним, выдаст задание. После выполнения этого задания и получения награды (отметка о выполнении задания), игрок может возвращаться обратно к себе на базу и сдавать квест сначала Управляющему, а затем Начальнику и получить свою награду. Когда гильдия не ведет строительство, либо ежедневный лимит квестов стройки достигнут, игрокам необходимо выполнять квесты именно этого типа у этого НПС.

Распорядитель банкетного зала и официанты.

Кроме Начальника караула и Смотрителя базы, вы можете взять квесты у некоторых других НПС своей базы в зависимости от тех построек, которые на ней уже есть. Среди таких НПС Распорядитель банкетного зала и Официанты: они так же попросят у вас одно письма на четыре квеста, а в награду за их выполнение дадут очки активности и вклада.

На сайт игры
Image not found or type unknown

Богатство гильдии

Еженедельное событие на базе гильдии.

Глава гильдии или дипломат, могут обратиться к Управляющему базой гильдии, чтобы запустить Богатство (золото) гильдии. Событие доступно 4 раза в неделю с 11:00 - 23:00. Продолжительность 1 час.

Для того, чтобы Глава или дипломат могли запустить событие, гильдия должна отвечать условиям:

- активность гильдии - 1000
- уровень гильдии - 4
- уровень базы - 1
- не должно быть запущено никакое другое событие (Экзорцизм, Банкет на базе, Вручение наград за ГВГ).

Награда за событие

Во время события, игроки 60+ уровня, состоящие в гильдии, за выполнение ежедневных приказов базы, в зависимости от активности получают в награду очки веры и золотые монеты.

Активность	Награда

0-79	10 000 очков веры
80-119	1 золотая 25 000 очков веры
120-159	1 золотая 50 серебряных 37 500 очков веры
160+	2 золотые 50 000 очков веры

Золотые монеты в награду за квест берутся из Богатства. Если в Богатстве заканчиваются монеты, то за выполнение заданий игроки получат только очки веры.

Богатство

Богатство гильдии можно увеличить двумя способами:

- 1 - автоматически начисляется каждую неделю в понедельник в 00:00 (гильдиям с базой).
- Игроки увеличивают показатель Богатства обменивая через интерфейс гильдии Золотые статуэтки и Листья Эйры. Богатство увеличивается пропорционально полученным монетам. (доступно игрокам с 4 ур Вельможи).

Обмен	Вклад в богатство
1 статуэтка	25
100 статуэток	25
140	2 50
1400	25

На сайт игры

Image not found or type unknown

Экзорцизм

Введение

Вы никогда не задумывались, на основе чего держатся некоторые гильдейские базы? Узнайте об этом посредством события **Экзорцизм**, открытого для гильдийцев и их друзей. Соберите дополнительные ресурсы для вашей гильдии и будете вознаграждены подарками.

Запустить это событие гильдия может только в том случае, если у неё есть база. Принимать участие могут все участники гильдии достигшие 30-го уровня. Запускать его гильдия может дважды в неделю. Игроки, напротив, могут получить награду только раз в неделю.

Для того, чтобы запустить событие, понадобится присутствие лидера гильдии - главы, или же

Распорядитель на Базе гильдии.

судьи, которого может назначить глава гильдии. Именно во власти главы гильдии активировать квест у **NPC Распорядителя событий гильдии** на базе: найти его не трудно, он стоит по левую руку от Управляющего базой гильдии. Стоимость активации задания - **10 золотых** монет из капитала гильдии, которые вычитаются единовременно за всех участников.

Важно: активировать задание стоит только тогда, когда соберутся все, желающие участвовать. Количество участников желательно не менее 20 игроков, поскольку в противном случае выполнять задания события придется очень долго. Максимальное же количество участников события - 80 членов гильдии.

Помимо игроков гильдии, принимать участие в событии могут и их друзья: им достаточно вовремя зарегистрироваться на событие. Ограничение по количеству людей не из гильдии - 40.

После того, как все или почти все желающие прибыли на Базу гильдии, глава гильдии может активировать квест у Распорядителя: стоит выбрать в диалоговом окне с NPC слово "Открыть", начнется отсчет пятнадцать минут, которые отводятся не успевшим на ивент игрокам. Всем участникам ивента нужно пройти регистрацию у появившегося рядом маленького NPC - **Телепорт на базу гильдии,** который будет выделен в диалоговом окне NPC синим цветом. Спустя **15** минут после запуска ивента в общий чат будет объявлено о начале.

Само игровое событие разделено на четыре этапа, каждый из которых потребует от участников командной работы и внимательности друг к другу. Не будет лишним разбиться на группы, в которых окажется как минимум по одному жрецу, вампиру или барду.

Телепортировавшись, игроки окажутся на широком поле с энергетическим узлом в центре - на него можно не обращать внимания, оно не пригодится. Это поле - место проведения ивента.

Всего на выполнение ивента отводится **2 часа.**

Польза

Количество опыта зависит от количества игроков, которые принимают участие в событии. Также событие Экзорцизм приносит большое количество очков гильдейского вклада и хорошо поддерживает капитал гильдии, что немаловажно.

I Этап

Наконец, событие началось. Оглянитесь по сторонам: в одном месте появилось три алтаря,

I Этап Экзорцизма.

подсвеченных Желтым, Синим и Красным цветами, в другом - аналогичным образом выделенные узкие колонны-резервуары, которые, кроме всего прочего, непрерывно восстанавливают жизнь игроку. Рекомендуется держаться своей группы и рассредоточиться по приблизительно равному количеству участников на алтарь: во время первого этапа игрок должен подбежать к алтарю, взять с него **Частицу души** (нажатие на нижнюю часть алтаря) и с ней бежать к резервуару соответствующего цвета. Для того, чтобы отдать частицу в резервуар, достаточно просто пробежать через него - и можно возвращаться к алтарю за новой частицей. Делать это можно пешком или верхом на скакуне.

За каждую принесенную в резервуар частицу игроку будет выдаваться награда: **1** серебряная монета в **капитал** гильдии и 1 единица вклада и активности, а так же много опыта по уровню игрока.

Мешать выполнению этого задания будут появляющиеся монстры и сам процесс концентрации: каждый раз, когда игрок будет брать предмет с алтаря, около него станет появляться агрессивный и незамедлительно атакующий монстр, а сам игрок погрузится в состояние сна, не дающее ему передвигаться и использовать навыки в течении пяти секунд. Монстров не нужно убивать, поскольку они сами отстают через некоторое время, которого достаточно, чтобы добежать до резервуара.

Для того, чтобы заполнить один резервуар, игроки должны принести в него количество частиц души равное количеству участников * 2 (умноженному на 2). После того, как резервуар заполнится, он исчезнет с поля.

Заполнив все три резервуара частицами, игроки смогут получить свою заслуженную награду: **22** серебряных монеты в **капитал** гильдии, заслуги и активность гильдии, а так же много опыта, соответствующего его уровню. Она появится на земле в виде свертков - каждый участник может и должен подобрать один сверток, иначе перейти на следующий этап не получится.

II Этап

Получив свою награду на первый этап, игроки могут восстановить свое здоровье и магическую энергию,

II Этап Экзорцизма.

прежде чем придет время второго этапа экзорцизма.

Резервуары исчезнут, вместо них на поле появятся **Ловушки**: по шесть штук с каждой стороны от центра. Задача игроков заключается в том, чтобы чинить эти ловушки для того, чтобы в последнем этапе использовать всю их силу. Чинить ловушки просто: достаточно просто нажать на них один раз и дождаться процесса починки, после чего повторить действие.

За каждое проведенное над ловушкой действие игроку будет выдаваться небольшая награда: **1** серебряная монета в **капитал** гильдии, 1 единица активности и вклада, опыт.

Количество раз, требуемое для починки одной ловушки равно количеству участников**.** Полностью починенная ловушка изменяет свою форму на высокую стойку и готова к работе в следующем этапе.

Починив все 12 ловушек, игроки смогут получить свою заслуженную награду: **22** серебряные монеты в **капитал** гильдии, заслуги и активность гильдии, а так же много опыта, соответствующего их уровню. Она, так же как и в предыдущем этапе, появится на земле в виде свертков - каждый участник может и должен подобрать один сверток, чтобы перейти на следующий этап.

III Этап

Отдохнув после предыдущего этапа и вкусив плоды своих трудов, участники могут готовиться к

III Этап Экзорцизма.

заключительному этапу события.

Со временем наступления последнего этапа, на поле появится Босс с большим количеством монстров, которые начнут роиться вокруг ловушек: эти монстры не агрессивны, а внешностью схожи с теми, что уже встречались игрокам в первом этапе.

Цель всех игроков именно монстры. Система события такова, что не убив монстров, вы не сможете причинить вред Боссу - он обладает прочным щитом, поглощающим любой урон, и щит этот держится, пока живы монстры-прислужники.

На время убийства монстров некоторым игрокам дается бафф: Защита от взгляда демона. Его стоит использовать, если на появился бафф - босс наблюдает за вами и если его не успеть снять этим скиллом, он усилит свою защиту и оглушит вас на 10 секунд.

Каждый монстр имеет порядка 15-20 единиц здоровья, однако вне зависимости от силы атаки игроки смогут наносить им 1 единицу урона - при этом атака монстров естественная и рассчитывается от защиты персонажа. Для более быстрого убийства монстров игрокам рекомендуется призвать питомцев, которые так же будут наносить 1 единицу урона, и использовать массовые атаки. Многие игроки предпочитают уничтожать монстров с помощью автоматической атаки и не тратить магическую энергию.

Для того, чтобы значительно повредить щит Босса, игрока нужно убить большое количество монстров, которые будут появляться вокруг печатей, после чего в общий чат будет объявлено о возможности нападения на нашего главного врага. Игроки могут получить награду: **22** серебряные монеты в **капитал** гильдии, заслуги и активность гильдии, а так некоторое количество опыта, зависящее от их уровня.

IV Этап

Здесь игрокам снова следует разделиться: игроки, не обладающие высокой силой атаки или имеющие невысокий уровень, могут заняться отремонтированными ранее ловушками - Узлами, а игроки с большой силой атаки, а так же лечащие классы, остаются убивать Босса.

Ловушки-узлы - важный элемент в убийстве толстокожего Босса. На один узел достаточно одного игрока, который будет постоянно активировать то или иное умение. Каждый из узлов обладает тремя возможностями: нанести сильный урон боссу (огонь, верхняя строчка), уменьшить атаку босса (средняя строчка),

ослабить щит босса (последняя строчка). Максимально часто рекомендуется использовать возможность нанесения урона и ослабления щита.

После каждого из четырех этапов игроки смогут получить свою награду - она появится в виде свертков на земле. За сверток игрок получит 20 серебряных монет в капитал гильдии, очки активности, а так же много опыта и веры на свой уровень и 8 единиц активности.

Событие считается пройденным тогда, когда умер босс и получена награда.

На сайт игры

Image not found or type unknown

Свет упавшей звезды

Свет упавшей звезды - Это событие, открывшееся в Эру драконов , проходящее каждое воскресенье на базе гильдии.

Событие начинается.

За полчаса до события в мировом чате появится напоминающее сообщение.

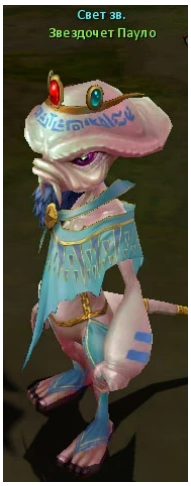
Содержание сообщения:

Звезда богов скоро упадет с небес в лагерь гильдии, чтобы распространить свою славу. Через 30 минут там начнется борьба за наследие богов.

О начале события Вас также проинформируют сообщение в мировом чате, там будут указаны также гильдии на которые упал улучшенный метеорит (Метеоритная руда).

Содержание сообщения:

Дух звезд может появиться <номер базы, место базы, имя гильдии> на базе любой гильдии. Наследие богов в виде метеоритов и метеоритной руды - это настоящее чудо.



Чтобы стать участником события "Свет упавшей звезды", подойдите на базу к статуе бога и возьмите одноименный квест у Звездочета Пауло. Взять квест можно в течении первых 15 минут с начала ивента. После получения квеста у Вас появится баф - Проныра, с его помощью Вы можете абсолютно бесплатно проникнуть на базу чужой гильдии.

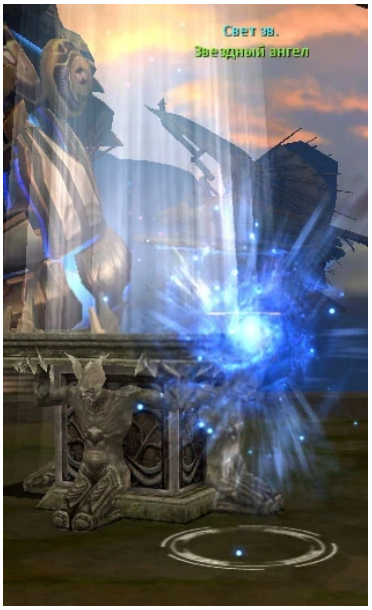
Проныра. Позволяет бесплатно проникать на базу чужой гильдии.

Теперь Вы можете приступить к первому этапу ивента - собрать 15 метеоритов (Заранее позаботьтесь о месте для них в инвентаре).

1-ый этап ивента. Бой за наследие богов.

Итак, Вы оказались на базе чужой гильдии. Начинается первый этап. Будьте осторожны, Вас могут убить владельцы базы, ведь вы воруете у них Наследие богов. У Вас есть два пути, пойти искать метеориты самостоятельно, либо обратиться к НПС Эндж Уайс, которая переместит Вас в случайное место на базе, где могут быть метеориты. НПС будет прямо возле мнемолита выхода с базы.

Стоит отметить, что у самого мнемолита на базе гильдии существует область, в которой не возможно нанести урон противнику. В данной области атаки по противнику проходят, но не наносят урона.



Безопасная зона.

Ваша задача - собрать 15 метеоритов и принести их на базу своей гильдии. За каждый собранный метеорит Вы получаете опыт и, естественно, сам метеорит. За 15 собранных получите еще опыт, за квест. Заслуги гильдии: 2. Вклад гильдии:1. Активность гильдии:1, а также 15 очков активности. Также можно собирать метеоритную руду, она появляется рядом с обычными метеоритами, выглядит как белый ледяной кристалл, За сбор метеоритной руды дается больше опыта. Как только Вы соберете метеориты, возвращайтесь на базу своей гильдии и принесите их в жертву Звездному Ангелу. Для этого подойдите к нему, откройте рюкзак и примените все Метеориты

Метеоритная руда.

Метеорит.

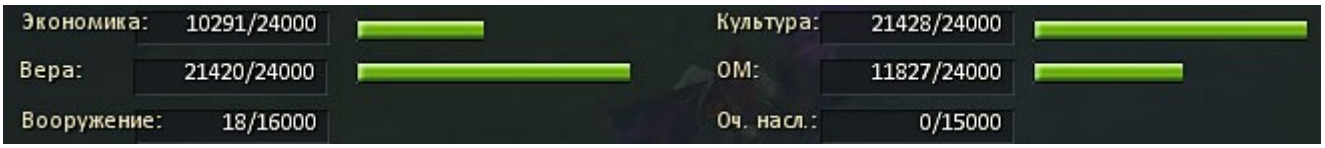
За каждый метеорит дается 3 очка наследия богов, за метеоритную руду - 6 очков наследия, а также вклад в капитал гильдии. После выполнения первого этапа, начнется второй этап. Если Вы взяли квест "Свет упавшей звезды",но не выполняли первого этапа, опыт за второй этап все равно получить можно.

2-ой этап ивента. Волшебный свет.

Божественный свет

В ~15:30 по мск. Божественный свет появится вокруг Божества Вашей гильдии. В течение 5 минут каждые 10 секунд вы будете получать опыт. Для запуска 2-го этапа необходимо, чтобы к указанному времени количество очков наследия богов достигло 10% от общего количества (1500) в абсолютном соотношении. Также, при достижении определенного процента, количество получаемого опыта увеличивается. Во время ивента в течении 15

минут, каждые 60 секунд базе начисляется 100 очков наследия богов и 400 тем гильдиям, на которые упал улучшенный метеорит. Количество очков наследия можно посмотреть в информации о базе. Нажмите G (рус. "П") -> База -> О базе -> Оч. насл.



На сайт игры

Image not found or type unknown

Монеты для гильдии

Для того, чтобы быстро поднять вклад и заслуги гильдии, можно воспользоваться древними монетами.

Если у вас в инвентаре есть некоторые из них, у гильдейского НПС Джессика появится квест с названием, соответствующим названию монет. Выбрав этот квест, вы лишитесь всех древних монет, находящихся в инвентаре, и все они, оптом, будут конвертированы во вклад и заслуги.

Монеты бывают следующих видов:

Предмет		Стоимость
	Монета славы	Обменивается на 1 единицу вклада и 1 единицу заслуг
	Древняя лунная монета	Обменивается на 2 единицы вклада и 2 единицы заслуг
	Древняя монета сна	Обменивается на 5 единиц вклада и 5 единиц заслуг
	Монета почета	Обменивается на 9 единиц вклада и 9 единиц заслуг

Монеты можно получить:

- При убийстве монстров.
- Шанс получить за квест "Гильдия: ресурсы" у НПС Джессика в Хоссингере.
- Из Золотого сундука сокровищ
- На высоких уровнях древние монеты сна выпадают с невысоким шансом на Испытании богов 1 и с достаточно высоким на Испытании богов 2.

Image not found or type unknown