

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 одновременно 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 свертки, 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](#)

Revision #2

Created 28 May 2023 19:22:20 by Главный Редактор

Updated 12 July 2023 20:54:04 by Главный Редактор