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.

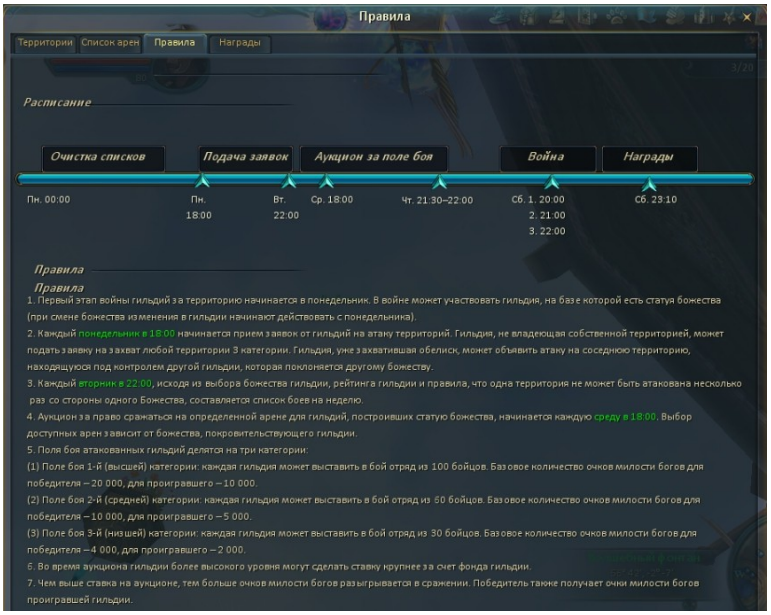
Боевые награды

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

Revision #2
Created 28 May 2023 19:16:19 by Главный Редактор
Updated 12 July 2023 21:30:16 by Главный Редактор