

Сердце стихий

Сердце стихий - поле для сражений 12 на 12 в формате "Захвати флаг".

Как попасть?

Для участия в сражении необходимо зарегистрироваться, через окно регистрации Т

Регистрация открыта:

- Вторник: 00:00-01:00, 12:30-16:30, 18:00-23:50
- Четверг: 00:00-01:00, 12:30-16:30, 18:00-23:50
- Суббота: 00:00-01:00, 12:30-16:30, 18:00-23:50

Зарегистрироваться можно как соло, так и в составе [группы](#) до двух человек. Преимущество регистрации в группе состоит в том, что всех участников вместе определит на одну сторону.

По пришествии ответа на заявку необходимо согласие всех 24 игроков. Если хоть один откажется - матч не состоится, и подавать заявку придётся повторно.

Карта сражения



Поле битвы оформлено под стать всему духу обновления "Лёд и пламень". Холмы, покрытые лавой и пеплом, на севере и заснеженные сугробы на юге. Несколько зданий, разбросанных по ландшафту и дорожки, ведущие от одной базы к другой.

Базы

На карте находятся две базы. База красных - на севере и база синих - на юге. На базе появляется "свой флаг". На неё же нужно принести "вражеский". Из каждой базы существует три выхода. А так же на базу могут попасть члены соответствующего лагеря с помощью телепорта на точке возрождения.

На базе нет ни эффектов исцеления для дружественных целей, ни урона по вражеским. Ничего не препятствует здоровому [PvP](#).

Точка возрождения



После смерти на поле игрок возрождается на соответствующей своему лагерю точке: точка красных в восточной части карты, синих - в западной. Эта зона находится на возвышенности, что препятствует попаданию вражеских игроков. Кроме того, обе точки являются мирными зонами.

На точке возрождения находится [НПС](#), у которого можно взять ежедневный квест, а так же два телепорта: в центр карты и на свою базу.

Случайные баффы

На карте (около зданий, которые находятся на пути от выходов с баз к центру карты и к базам команды соперника) случайным образом находятся предметы, прохождение мимо которых дарит игроку некоторый положительный эффект: ускорение, увеличение атаки, исцеление...

Ход битвы



Игроки попадают в случайную команду и начинают матч на одной из двух баз: красной или синей. Тут же расположен флаг соответствующего цвета. Спустя минуту после запуска сражения падает барьер, заграждающий выход. Битва начинается.

Цель: Захватить и принести флаг врага на свою базу, не потеряв при этом свой флаг.

Чтобы захватить флаг, нужно попасть на базу противника, взять вражеское знамя и донести его до знамени на своей базе. При этом у "знаменосца" визуальнo отображается флаг за спиной, его икона на карте превращается в иконку знамени соответствующего цвета, а так же о факте кражи сообщается всем участникам с помощью всплывающего сообщения. Знаменосец может передвигаться верхом на скакуне, использовать атакующие и защитные навыки, за исключением некоторых (например иммунитет танка или невидимость у убийцы). Применение этих навыков-исключений, а так же смерть знаменосца приводят к потере флага - он немедленно возвращается на базу.



В случае, если знамя удалось успешно донести до своей базы, оно либо исчезнет, увеличив счётчик знамён на единицу, если ваше было на месте, либо знаменосец получит сообщение

об ошибке, но всё равно не потеряет флаг.



Победа засчитывается стороне, доставившей на свою базу 3 флага противника. Если за 25 минут битвы ни одна из сторон не доставит 3 флага, то победа достанется тем, кто принес больше флагов, либо той, которая принесла флаг последней, если их число равное. При счете 0-0 будет засчитана ничья.

Несколько советов по тактике

Вообще, главное правило на поле боя - нужно взаимодействовать с другими игроками. Кто-то должен охранять ваш флаг, кто-то, наоборот, бежать в атаку, а остальные должны отвлекать противника, устраивать мелкие диверсии и охранять своих флагоносцев. Без взаимопомощи вам вряд ли удастся добиться хороших результатов.

Поддержка флагоносца

Крайне редко флаг может унести один игрок, вам этого просто не позволят. Разумным решением будет окружить его некоторой группой поддержки. Задача группы поддержки - защищать флагоносца, не давать противнику подойти к нему, лечить флагоносца. Обратите внимание, что ваша цель - не убить противника, а именно защитить флагоносца, которого желательно не оставлять одного.

Защита флага

С противоположной стороны необходима команда для защиты флага. Задача данной команды - защитить флаг и вернуть его в случае, если он был украден. Обратите внимание,

что входов на базу три и не следует терять из поля зрения ни одного из них.

Важно координировать действия, отмечать на карте положение флагоносца и быстро реагировать на попытку захвата флага.

За флагом скорее всего придет не один игрок, а группа. Не забывайте, что пока флагоносца кто-то лечит - убить его будет сложно.

Награда

В конце каждого боя игрок получает некоторое количество "Очков поля боя", в зависимости от успешности команды: победы или проигрыша, выполнения квестов и т.д. В правой части вкладки "Поле боя" отображается количество очков, полученных вами за всё время и за сегодняшний день.



Если вы выигрывали за сегодня хоть в одной битве - у вас появится возможность кликнуть на сундучок с наградой **"За первую победу"**. Эта награда содержит: очки поля боя, нумии, ["Дар ледяного клинка"](#), и дополнительные предметы если на сервере проводится ивент.

От Мастера сражения, что находится на вашей базе, а потом перемещается на точку возрождения можно получить одноимённый ежедневный квест: **"Награда: Мастер сражения"** за выполнение которого игрок получает награду: очки поля боя, нумии, ["Дар ледяного клинка"](#) и и дополнительные предметы если на сервере проводится ивент.

Выполнить этот квест можно двумя путями, выполнение хоть одного условия засчитывает квест:

- Первое условие - захватить флаг,
 - Второе условие - убить пятерых членов противоположной команды. Приятная особенность заключается в том, что убийства тех кто с вами в группе тоже засчитываются.
-

[На сайт игры](#)

Revision #5

Created 29 May 2023 10:00:18 by Главный Редактор

Updated 10 January 2024 08:17:51 by Главный Редактор