

# Карнавал кошмаров

На **40** уровне всем игрокам становится доступным поход "**Карнавал кошмаров**" - вы же не думали, что пугающие чудеса **Ярмарки** могут быть ограничены чем-то? Для более старших игроков коварные клоуны и иллюзионисты приготовили еще более необычные испытания. Карнавал доставит вам ни с чем не сравнимое удовольствие от прохода и оставит после себя незабываемые воспоминания. Записаться в поход "Карнавал кошмаров" можно в любой день недели, три раза в неделю, с 9:30 до 22:30 по Московскому времени.



**Следует помнить**, что награду вы получите только во время **первого** прохода, во второй и третий вам предоставляется возможность потренироваться и, возможно, выполнить специальные задания (достижения).

Чтобы попасть на карнавал, можно зарегистрироваться в системе автоматического подбора пати, нажав букву "Т" или, находясь в собранной группе из трех и более человек нужного уровня, зайти в поход с Острова радуги через НПС **Карнивейр**.

Веселье начинается.

## Первая комната



В первой комнате вы встретите слепого огромного огра и его верного помощника Кантера. Трудно не заметить, что по полу в этой комнате сложена дорожка из больших квадратов красного, синего, желтого и обычного цветов: в самом начале пути из квадратов стоит большая шахматная фигура. Ваша задача в этой комнате - провести фигуру до самого конца пути.

Первый удар наносит Кантер - теперь и до самого конца игры он будет указывать огру, на сколько клеток бить вперед и насколько, соответственно, переместится фигура. Со вторым ударом огру должны помочь уже игроки: как только напротив огра появится голубой свет, в этом поле должно встать определенное количество игроков. Их число (не больше 4х, поскольку "считать" огр умеет только до этого числа) будет означать количество клеток, на которое переместится фигура. Спешите дать огру подсказку, поскольку время ходя игроков ограничено несколькими секундами. Но не забудьте, не только вы командуете фигурой, после хода игроков снова следует ход огра (он сам бьет на выбор, и выпадает определенное число клеток).



**Внимание:** если фигура встанет на красный квадрат, то фигура шагает на клетку назад; если встанет на желтом квадрате, то перейдет на следующую желтую клетку; если же на синюю - то появится сундук, который можно разбить - из него выпадает какой-нибудь карнавальный костюм, позволяющий вам на пять минут превратиться в работника Ярмарки.

**ВАЖНО:** за определенное количество шагов (которое вам даст Кантер) вам надо пройти полную дорожку от начала до конца). Если вы пройдет полное количество

шагов, которое вам дал Кантер, и получите результат  $S$ , то вы получите 1 очко достижения.

За каждую пройденную комнату вы получаете в награду: опыт и Памятные монеты.

## Вторая комната



Это вторая по счету комната, пропитанная духом шахмат: теперь нам предстоит пройти десять раундов, в каждом из которых нужно собрать максимальное количество очков. По команде НПС на поле, с двух сторон окруженном пушками, появятся большие свечи различных цветов, расположенные в хаотичном порядке: синие, красные и желтые.

**Внимание:** по заданию каждому участнику нужно произвести один выстрел по свечкам или "в пустоту". При прохождении этой комнаты стоит сбивать только красные и желтые свечи:

- **Красная свеча** добавляет 1 очко.
- **Синяя свеча** отбирает 5 очков.
- **Желтая свеча** удваивает финальное количество очков за раунд. При этом удваиваются как и добавленные очки от красных свечей, так и отнятые от синих, поэтому игрокам стоит быть предельно внимательными.

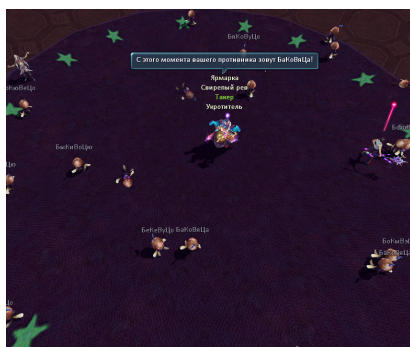
Достижение в этой комнате можно получить, сбив максимальное количество синих свечей. Это стоит делать во второй и третий проход или специально собирать группу за данным достижением.

## Третья комната



Наконец-то мы расправились с этими свечками.

Следующая комната встречает нас пугающей пустотой, а в ее центре стоит НПС, который и выдаст нам задание, стоит только с ним заговорить. Прежде чем активировать квест, участника стоит отправиться в **Настройки игры - Настройки отображения** и выбрать там **Имена монстров - Показывать всегда**. В противном случае пройти эту комнату и заработать большое количество очков будет трудно. Суть задания заключается в том, что НПС будет называть в общий чат имя монстра, которого вам нужно будет убить: после его объявления в комнате появляется множество монстров, среди которых нужно как можно скорее и точнее отыскать нужных.



**Внимание:** обращайте внимание, что именно говорит НПС: если он сказал "Теперь ваш враг будет БяВыКо", то вы убиваете мобов (монстров) только с таким именем, совершенно игнорируя остальных; если же он сказал типо: "Теперь ваш враг будет **не** БяВыКо", то вы должны убивать всех мобов, **кроме** монстров с названным именем. Величина награды рассчитывается после сравнения разницы между количеством ошибочно убитых и правильно убитых монстров.

Достижение в этой комнате можно получив, правильно убив за один раунд 6 и более монстров подряд.

## Четвертая комната



Нам снова вспоминаются шахматы - однако в этот раз они поднимаются высоко над полом. Ваша задача состоит в том, чтобы по разноуровневым ящикам добраться до НПС, стоящего в другом конце комнаты. Задание выглядит простым на словах, но если вы первый раз проходите эту комнату, то лучше пробегитесь по низу и наметьте себе путь продвижения: квест активируется с того момента, как вы запрыгнете на первый ящик. При передвижении по ящикам стоит сосредоточиться на своем персонаже, в идеале - повернуть камеру обзора так, чтобы видеть его сверху. Так вам будет проще ориентироваться в прыжке.

**Внимание:** ящики различаются по высоте - самый высокий состоит из четырех кубов. Вы можете запрыгнуть только на ящик, который выше вашего не более, чем на 1 куб - в противном случае, персонаж попросту упадет вниз. **Хитрость:** мужской персонаж может взять на руки женский и пропрыгать с ним на руках всю комнату. Квест НПС можно сдавать с **нижнего ящика**, который находится под ним, а не стараться забраться на самый верхний вплотную к НПС.



Если вы доберетесь до НПС на другой стороне меньше, чем за **30** секунд, то получите достижение этой комнаты. На прохождение этой комнаты игрокам дается всего 10 минут.

Вот и весь, пожалуй, поход "Карнавал кошмаров".

На Памятные монеты у Буффона в магазине можно купить подарки и свитки навыков на высокие уровни.

# Достижения

За прохождения похода можно получить достижения, такие, как:

- Один шаг мастера. Ход мастера (сделать столько шагов до конечной клетки, сколько скажет Кантер, и получить качество прохода S, 1 комната).
- Мастер козней. Козни мастера (добыть как можно больше синих свечей, 2 комната).
- Сразу семерых. Семерых одним ударом (убить правильно семь монстров за один призыв, 3 комната).
- Победить Авирема. Супер-Айрама (добраться до конечного НПС и сдать квест менее, чем за 30 секунд, 4 комната).

[На сайт игры](#)

Image alt="Placeholder for a missing image" data-bbox="53 303 180 314"/>The image alt text is "Image alt="Placeholder for a missing image". It appears to be a small, faint graphic or logo that is not clearly visible in the provided image.

Image alt="Placeholder for a missing image" data-bbox="180 303 287 314"/>The image alt text is "Image alt="Placeholder for a missing image". It appears to be a small, faint graphic or logo that is not clearly visible in the provided image.

---

Revision #4

Created 28 May 2023 17:06:40 by Главный Редактор

Updated 13 November 2023 12:12:49 by Главный Редактор