

Война предков

Поход

Война предков - поход доступный игрокам 60+ уровня. Попробовать свои силы вы можете 3 раза в неделю с пятницы до воскресенья. Количество доступных входов - 1 раз в день с 00:00 до 23:00. Для участия нужен отряд из 3 и более игроков.



В данный поход можно попасть с помощью автоматической

системы регистраций или через НПС Агрон Ланди, который стоит в Кровавом Черепе, Чаша Сна. Здесь не важны проточка и прокачка персонажа, единственный критерий отбора в данный поход - уровень Доблести предков, который можно узнать нажав R - вкладка Личное. Как только отряд попадёт внутрь, игроки оказываются в зале, где находятся НПС, которые перевоплотят вашего персонажа в специальный аватар. На поле сражения использование обычных навыков невозможно, кроме расовых, но при этом сила предков позволит игроку использовать два новых навыка, которые различаются в зависимости от выбранного вида Трансформации. Если вы первый раз участвуете в походе, то вам будет предложено только 2 вида Трансформации. Чем выше уровень доблести, тем больший выбор перевоплощений вам представлен.



Инстанс состоит из 30-ти волн врагов. В 5-й, 10-й, 15-й, 20-й, 25-й и 30-й волнах нам предстоит сразиться с боссами. Мы защищаем кристалл, сокрытый тридцатью печатями, за каждого прошедшего врага снимается по одному очку защиты печати. За пропущенного босса с вас снимут 15 очков. Всего очков защиты печати - 30, когда количество печатей будет равно или ниже 0, поход прекратится, а задание будет провалено. Значок в виде

песочных часов показывает, сколько времени осталось до начала следующей волны.

Как мы видим на карте, у нас есть центральная точка и шесть крайних, расположенных соответственно сторонам света. Центральная точка карты - это начальная и опорная точка вашего отряда. Крайние точки - зоны потенциального появления врагов. Суть такова: в каждой волне мобы будут пытаться прорваться к открывшемуся в одной из точек портала синего цвета из портала (порталов) зеленого - на полу появятся стрелки, указывающие направление их движения. До пятой волны мобы будут атаковать портал только с одной стороны, но уже на пятом уровне они начнут атаковать с двух сторон. Важно знать, что мобы могут двигаться не только через центр карты, но и по ее краю. Босс может двигаться по абсолютно случайной траектории, но обязательно (первые три точно) через центр карты, то есть по максимально длинному пути.

За каждый пройденный уровень дается 10 очков доблести предков и свидетельство давней войны. Три свидетельства можно обменять на сундук со случайной наградой у Агрона Ланди. Из сундука выпадают нумии в количестве от 10 золотых до 10 бриллиантов, знаки ярости и покоя для прокачки Оберегов в количестве от 20 до 200 штук, редкие предметы для оценки свойств снаряжения (Дух Дракона(верх), Фантом Молнии(верх), Небесное око (верх), Волшебный резак (верх)). Обмен можно производить 5 раз в неделю. .

Виды НПС для перевоплощения:

1-й уровень доблести предков. Анника Острый нож [Воин] - две атаки: АОЕ 200к урона и одиночная 100к урона, ближний бой.

Дора Яростное Пламя [Алхимик] - две атаки: одиночная 100к урона и АОЕ 300к урона, дальний бой.

2-й уровень доблести предков. Новый НПС: Быстрый Шелли [Герольд] - Одиночная атака 150к урона, ближний бой и массовое ускорение на отряд +100% скорости.

3-й уровень доблести предков. Новый НПС: Локс Раненый дух [Черный маг] - атака на 100к и дебафф, который уменьшает защиту цели, увеличивая тем самым, входящий по ней урон в два раза.

4-й уровень доблести предков. Новый НПС: Сайлезия Быстрая [Страж] - Одиночная атака 100к урона и массовый дебафф на замедление целей на 5 сек (откат - 10 сек).

5-й уровень доблести предков. Новый НПС: Найада Изгнанная [Шаман] - Одиночная атака на 100к урона и одиночный Яд на 90к урона/сек.(Длится 60 сек., перезарядка 5 сек., стакается Яд 5 раз.(На урон влияет как дебаф Черного мага так и баф Старшего шамана)

действует на Яд).

6-й уровень доблести предков. Новый НПС: Гертруда Яростная [Безумный воин] - Одиночная атака на 100к урона и бафает(только на себя) на увеличение урона в 5 раз на 10с(Откат 40 секунд)

7-й уровень доблести предков. Новый НПС: Алисия Неистовая [Старший шаман] - Одиночная атака на 120к урона и баф (радиус 15м) увеличение урона на 50% на 30 сек.(откат 20 сек.).

8-й уровень доблести предков. Новый НПС: Гертруда [Мастер-сапер] - Одиночная атака на 100к урона. Взрывчатка (массовая атака) - взрыв наносит врагам в радиусе 4 м. 300к ед. урона. (откат 8 сек.)

9-й уровень доблести предков. Новый НПС: Латиша [Маг льдов] - Одиночная атака на 100к урона. Ледяная бомба (массовое проклятие) в выбранном месте. Взрыв парализует всех врагов в радиусе 5 м. на 3 сек.

Во время похода в центре зала можно будет обратиться к НПС Силаг - он может помочь со сменой спецификации персонажа во время похода. То есть в любой момент времени мы можем перекинуть алхимика в воина или воина в герольда, или шамана в стража и т.п.

Тактика прохода:

Здесь мы рассмотрим основные типы нападений на порталы.

- Самая простая атака. Мобы идут в одном направлении по длинной дорожке. Такие проходы встречаются в основном с первой по пятую волны. Очевидно, что здесь группа держится вместе и просто истребляет врагов.
- Одна дорога короткая, вторая - почти в два раза длиннее. Здесь разумно разделить группу в зависимости от классов и уровней персонажей-перевоплощенцев, представленных в отряде. Возможен вариант деления 4-2.
- Мобы двигаются с двух сторон и с обеих - коротким путем. Схема деления отряда, оптимальная для данного случая - 3-3. Возможен вариант атаки мобов на двое разных ворот, что обязательно должно быть учтено. Как только появляются синие ворота нужно не медлить, а двигаться к ним и начинать защиту, каждая секунда промедления здесь может стоить похода отряду. А при условии, что зайти сюда можно только раз в день три дня в неделю, цена поражения высока.
- Начиная с 27-28 волны мобы будут идти с трех сторон, 2 короткие и 1 длинная.

Для максимального КПД отряда необходимо планирование захода:

Для начала все новички должны брать Алхимика и это должно быть обговорено заранее. Убить босса на 10-й волне, до третьего уровня доблести предков по опыту можно только

отрядом Алхимиков. Далее, изначально отряд должен быть разделен на две группы - с командующим каждой группой, чтобы при появлении двух волн противника, можно было бы разделиться без лишней траты времени. Плюс ко всему, в каждом отряде нужно по человеку, способному в нужный момент отделиться от своей группы и помочь группе товарищей, которые не успевают защитить свою сторону. Ну и очевидно, что большим плюсом будет пребывание отряда в голосовом чате.

Для прохождения 15-го босса есть несколько вариантов. Первый "Долгий" для тех у кого мало почёта, будет долго но проходимо: 3 Стража (4 почёт), 2 Алхимика (1 почёт) и 1 Алхимик (1 почёт)/Черный маг (3 почёт) - если Стражи будут последовательно его замедлять то он или не сдвинется с места или будет двигаться микрошагами. Второй вариант является "классикой" прохождения 15-босса: 2 Стража (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 2 Алхимика (1 почёт), расширенной "классикой+": 2 Стража (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 1 Алхимика (1 почёт), 1 Старший шаман (7 почёт). "Безумный" вариантом будет: 1 Страж (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Старший шаман (7 почёт), 3 Безумных война (6 почёт) - Безумный воин под бафом Страшего шамана, своим бафом и дебафом Черного мага наносит большой урон в одну цель, но быстро выдыхаются, хотя урона должно хватить чтобы пройти 15-го босса.

20-го босса (просто больше хп чем у 15-го) лучше убивать вариантами "Классика+" и "Классика", и не использовать "Долгий" и "Безумный", ибо "Долгий" превратится в "ОЧЕНЬ ДОЛГИЙ" а "Безумному" не хватит урона чтобы его убить.

Существует несколько вариантов для прохождения 25-го босса, особенностью данного босса является то, что он движется быстрее предыдущих и Страж его не полностью станит, а лишь замедляет скорость передвижения. 1 из вариантов подходит для команды, где уровень почёта отряда не выше 5-го. Состав команды: 3 Стража (4 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 1 Чёрный маг (3 почёт), 1 Алхимик (1 почёт). Другой вариант: 2 Стража(4 почёт), 1 Чёрный маг (3 почёт), 1 Старший Шаман (7 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 1 Алхимик (1 почёт) (можно взять ещё 1 Шамана). Вариантом для продвинутых является: 2 Стража (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Старший Шаман (7 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 2 Алхимика (1 почёт) - сложность в том что Шаман стакнет 5 раз яд (босс как раз в это время будет около середины) и меняется в Стража, ибо после 5 стака Шаман становится бесполезным.

Режим вызова

Во время ожидания боя, если выяснится, что 3 и более участника команды уже проходили когда-либо успешно 15-й уровень, всем участникам будет предложено начать сразу с него. В случае успеха - все получают награду сразу за все предыдущие уровни (но это не разблокирует цепочку заданий на получение медалей для улучшения оберега). В случае неудачи - не получают ничего. Если кто-то не успел прогрузиться или отказался, то придётся проходить с 1-го уровня.

Если вам необходимо получить [оберег покоя](#), то задания на 5 и 10 боссов выполняются автоматически, если вы пройдёте режим вызова.

Награды

- За каждый пройденный уровень дается 10 очков доблести предков и одно свидетельство давней войны.
- За каждого элитного босса дается 10 очков почета доблести предков.
- За убийства боссов на 5-й и 10-й волнах - 10 листьев духа
- За убийства боссов на 15-й и 20-й волнах - 20 листьев духа
- Предмет для обмена на [оберег](#) покоя за выполнение квеста на убийство босса на 5-й волне
- 3 Свидетельства давней войны можно обменять на сундук со случайной наградой у Агрона Ланди в Кровавом черепе (Квест: Нед. благословение).
- Достижение за прохождение 15-й волны: Бесстрашие
- Достижение за прохождение 20-й волны: Героическое бесстрашие
- Достижение за прохождение 25-й волны: Бесстрашие победителей
- Достижение за прохождение 30-й волны: Бесстрашие надежды

После убийства 10, 15, 20 и 25 боссов у Агрона Ланди появится квест на получения Медали, которую вы можете обменять у него же на предмет для прокачки [оберега](#) покоя. Для получения медали необходимо, чтобы был убит соответствующий босс и имелось нужное количество свидетельств давней войны. Квесты появляются поочерёдно, то есть взяв 1-ю медаль, появится квест на получение 2-й и т.д.

Уровень босса	Медаль	Количество свидетельств
10	Медаль воина	30
15	Медаль храбреца	50
20	Медаль генерала	80
25	Медаль героя	150
25	Медаль богов	250
25	Медаль легенд	320

Каждую медаль можно получить только 1 раз за игру, поэтому надо быть очень внимательным и случайно её не выкинуть. Если вы всё же выбросили или избавились от

медали каким-либо известным или неизвестным способом, то единственная возможность получить её назад - обратиться в службу Технической поддержки.

[На сайт игры](#)

Revision #4

Created 28 May 2023 16:37:38 by Главный Редактор

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