

Башня драконов. Айвения

Для начала стоит сказать, что этот босс не простой, это один из немногих в игре, которых не получится бездумно убить на автоботе вливая огромный урон, как все привыкли делать. Для того чтобы победить **Айвению**, придется приложить немало усилий, терпения и проявить очень слаженную командную работу.

Как и для похода на [зеленого дракона](#), в рейд может вступить от 12 до 18 человек и зарегистрироваться в поход через базу гильдии патилидера. К составу пати необходимо подойти с особым вниманием и учесть все локальные задачи, которые обязательно должны быть исполнены в процессе охоты на Айвению. Малейшая оплошность может привести лишь скоротечному вайпу всего рейда, ошибки уже недопустимы.

Итак, Айвения имеет три стадии, которые активируются в зависимости от ее показателя хп:

Первая фаза (более ~80% хп)

Как только вы зашли внутрь, первым делом надо отправить трех игроков в баллисты, в которых они будут сидеть аж до третьей фазы. Также, рекомендуется выделить одного светлого [барда](#) на стену к баллистам, на случай воскрешения небольшого числа игроков. Стоит отметить, что за каждую смерть сила атаки Айвении становится больше на 20%!

Далее, в вашем отряде должен находиться минимум один [маг](#), который бы сфокусировался на снятии усиления атаки Айвении на перовой, желательно еще и ледяной, для контроля големов бури на третьей стадии, попутно снимая усиление. Выглядит этот баф как “меч” и необходимо как можно быстрее его снять.

Когда все организационные моменты улажены, отряд из того кто будет танковать босса, его [жреца](#) (можно еще подстраховаться кровавым [вампиром](#)) и мага выдвигаются к Айвении, при этом все остальные участники рейда остаются на месте и ждут дальнейшей команды. В первые секунды боя танкующий должен развернуть дракона в противоположную от всех сторону, чтобы жрец и маг остались в хвосте, потому как у дракона на первой стадии доступно фронтальное аое с поджиганием огненных луж под всеми, кто ему попался. Для танка и жреца, необходимо прочувствовать то расстояние от босса которого, с одной стороны, хватало бы для того, чтобы сделать 2 ряда по 4 лужи перед боссом, с другой стороны, чтобы жрец не находился к дракону ближе чем его задние лапы. В противном случае, под жрецом будут появляться огненные лужи, что может довольно быстро привести к вайпу, в случае появления луж, дракона нужно отводить на новое место.

Важно выбрать правильного танка, в текущих реалиях самое оптимальное это - сильный **воин**, у которого бы хватило атаки держать на себе босса и не было бы соблазна отбегать далеко от дракона, чтобы тот не поджег жрецов. Однако, в некоторых видео с прохождениями были замечены и танки, и вампиры, поэтому итоговое решение за вами. Как только ваш танкующий снял у дракона более 5% хп, можно позвать скупающих товарищей и попросить присоединиться, при этом все должны встать в хвост дракона, и не допустить появления луж, в том числе из-за своих питомцев. Если у вас в составе рейда находятся персонажи, с крайне высоким показателем урона в секунду, теоретически способные переагрить босса, то данных игроков надо убедить не атаковать в полную силу, в противном случае, развернувшийся дракон на первой или третьей фазе - это не к добру.

Самое главное по первой фазе:

1. Танковать босса от и до должен только один персонаж
2. Должна быть четкая система огненных луж под танком
3. Исключить большое количество урона от персонажей, не являющимися танкующим.
4. Вовремя снимать "меч"
5. Находиться строго за хвостом дракона, всем кроме танка
6. Не стоять в лужах

Вторая фаза (от ~80% до ~40% хп)

Когда у дракона не хватает примерно от 15% до 20% хп, он подлетает вверх. Все это сопровождается появлением огромного числа огненных луж (при этом он перестает создавать лужи своей фронтальной атакой), сразу замечу, что в отличие от первого дракона, есть два типа луж, статические и передвигающиеся в сторону скопления игроков. На данном этапе нет цели как можно быстрее убить дракона, смысл второй стадии заключается в сборе передвигающихся луж, объединении их в одну большую, перемещение этой большой лужи в противоположную сторону карты от предполагаемого места начала третьей фазы.

Как только началась вторая фаза, рекомендую пробежаться - посмотреть, где меньше всего луж. Динамические лужи можно собрать только одним способом, собрать людей в нужном месте, чтобы лужи потянулись к толпе. Для этого потребуется отдельный человек (не танк, ему некогда), не имеет значения какого класса, но с хорошим ориентированием по местности для общих передвижений. Данный процесс формирования большой лужи и отвода ее в нужное место, может занять достаточно долгое время, но без этой подготовки и не будет смысла быть дракона дальше. Обычно хватало прохода из одного конца карты в противоположную для того чтобы и собрать лужу, и для того чтобы снять боссу хп до ~40% (начало третьей фазы).

Все было бы неплохо, если бы не очередные трудности от босса, который все это время парит в воздухе и периодически генерирует четыре типа событий:

1. Босс взлетает в воздух еще выше, накладывает на себя иммунитет к урону. Для того чтобы вернуть все как было, босса необходимо подвести ближе к центру карты, так, чтобы все три баллисты могли использовать сетку. Стоит отметить, что достаточно и двух баллист: время действия одного стака сетки 8 секунд, откат навыка 12 секунд, если грамотно рассчитать время, то можно наложить 3 слоя сетки на дракона и иммунка будет снята. Ограничений по времени не обнаружено.

2. Второе событие - **огненный шар**. После оглашения ника счастливого, над его головой загорается анимация пламени до тех пор пока дракон не выпустит большой огненный шар в сторону игрока. Чтобы выжить, как и на первом драконе, нам нужно встать рядом с избранником и ждать пока пройдет урон и поделится на всех, кто стоит рядом. Урон проходит не сразу и на осознание и перемещения игрокам дается до 20 секунд. Стоит отметить, что именно по этому случаю, если надо снять с дракона иммунитет (пункт 1) то в сторону центра выдвигается вся танкующая пати. В противном случае нас ждет вайп.

3. Третье событие - **лезвия**. Босс также выбирает игрока из рейда и это тоже сопровождается огнем над головой, задача которого теперь отойти от босса таким образом, чтобы по прямой линии от босса до игрока не было других игроков (примерно как босс из полного прохода Башни Вечности). Если этого не сделать, то чем больше стоит людей между избранником и драконом тем сильнее второй ударит, как правило убивает сразу. Очень далеко убегать от босса, как показала практика, не имеет смысла, достаточно отойти на 2-3 метра. Особо опасно это событие, когда танкующая пати бежит в центр, чтобы снять иммунку. В этом случае надо четко сориентироваться кто где стоит и четко указать избраннику дракона в какую сторону света ему необходимо отбежать. Как и в случае с огненным шаром на перемещение отводится до 20 секунд.

4. Четвертое событие - по четырем случайным персонажам с ОЗ более 50% проходит значительный урон и оглушение до 6 секунд. Ни от чего не зависит и ничем это не остановить, остается только стойко терпеть и надеяться на ваших жрецов. Крайне опасно в случае, если происходит незадолго до или после огненного шара или лезвий. Но на такие случаи очень пригодится световой бард для воскрешения в бою (иногда и у жрецов получалось воскресить).

Иногда вокруг дракона будут появляться вихри, которые крутят камеру, в принципе в них нет ничего страшного, если хорошо ориентироваться и перемещаться не мышкой а кнопками. Они станут большой проблемой лишь на третьей фазе, когда и без них будет худо. Учитесь передвигаться с переворачивающейся камерой.

Итак, самое главное по второй части:

1. Цель второго этапа - подчистить место планируемого убийства дракона от динамических луж.
2. Избегать смертей от огня, огненного шара, лезвий, проклятья ОЗ
3. Оставить дракону около 40% хп и оставить в состоянии иммунки на противоположной стороне от назначенного места
4. Четко следовать указаниям ведущего рейд

Третья фаза (менее ~40% хп)

Самая сложная стадия из всех, к ней необходимо подготовиться и исходное положение должно быть на краю карты, с большой огненной лужей рядом с рейдом, на боссе должна быть иммунка к дамагу (снимается баллистами). Тут все нужно делать быстро и четко.

Обязательные этапы к исполнению:

1. Дается команда всем перемещаться в центр карты
2. С босса сеткой снимается иммунитет, игроки в баллистах покидают их и передвигаются ко всему рейду
3. С момента посадки боса на землю, он некоторое время будет неподвижен около 15 секунд
4. Вызываются питомцы и делается полный ребаф рейда. Отзываем петов.
5. Как только босс стал подвижным (после сеток), танкующий перемещается в сторону, где запланировано начать его добивать, все остальные при этом бегут строго за хвостом дракона.
6. Объявляется фулдамаг в босса

Начало третьей фазы, вы встретите обильным количеством лагов. Дракон снова начнет:

- Поливать огнем танка и всех, кто оказался под действием фронтальной атаки.
- Будет появляться баф “мечик”, который своевременно нужно снимать
- Периодически будет повторяться проклятье ОЗ, которое будет сильно бить и оглушать.
- Вокруг будет большое число вихрей

В определенный момент начнут появляться големы бури, ни в коем случае нельзя допустить, чтобы один из них добрался до пасти дракона. В противном случае голем будет съеден, а дракон восстановит около 5% своего хп. Один голем не страшно, но всеобщая паника и затягивание боя могут быть фатальными. Для контроля и попутного убийства големов бури рекомендуется набрать в рейд достаточное количество ледяных магов, холодных пристов, гибридных танков или даже вампиров с крестом. Главное, чтобы процесс контроля мобов не отвлекал от нанесения урона самому дракону.

Для того чтобы правильно расположить лужи (а их одновременно 8 от одного персонажа), танкующий должен для себя выбрать свою схему: крутить дракона по кругу, что теоретически возможно, либо постараться сделать два ряда по 4 лужи.

В случае, если ваш рейд наносит недостаточно урона и динамическая лужа подобралась к рейду слишком близко, необходимо перемещаться на другое место. В этом есть свои сложности, так как дракон останавливается, чтобы плюнуть огнем, а также танкующий не должен убегать слишком далеко от пристов, которые не должны забегать дальше чем задние лапы дракона. Не буду лукавить, если дошло до перетаскивания дракона с места на место, шансы на его убийство будут все меньше и меньше, банально из за паники и мелких

косяков, которые сами к чему могут привести.

Третья фаза не только самая сложная, но и самая быстрая из всех. Требует быстрых и четких решений, слаженной работы и хорошей координации всех участников. В теории это все выглядит просто, однако на практике, малейшая оплошность или паника с большой долей вероятности складывают весь рейд.

Коротко о самом главном в третьей части:

1. Только танкующий стоит перед боссом, остальные всегда строго за хвостом
2. Жрец танкующей пати не должен создавать огненных луж под драконом
3. Нужен максимальный контроль големов бури
4. Нужен маг для снятия “мечика”
5. Нужны персонажи снимающие контроль (оглушение) в каждой пати, особенно в танкующей.

Советы

- Наличие голосового чата
- Наличие ведущего рейд
- Хорошее ориентирование состава по сторонам света
- Отключенная графика (качество), все, кроме отображения, монстров (иначе пропадут лужи)
- Хорошее соединение и отсутствие стабильных перезагрузок сети в одно и то же время у кого либо из участников

All credits: Стальной, Ниос, Райзен.

[На сайт игры](#)

Revision #3

Created 29 May 2023 11:04:30 by Главный Редактор

Updated 13 November 2023 11:57:22 by Главный Редактор