

Башня драконов. Керрг

В данной статье будет описана тактика прохождения первого уровня [Башни Драконов](#).



Поход предназначен для 12-18 игроков достигших 70-го уровня. Регистрация рейда с игроками ниже 70-го уровня будет невозможна. Для того что бы попасть в поход, на базе гильдии лидера рейда, должна присутствовать постройка "Башня драконов 1 уровня". Остальные участники рейда могут быть набраны как из своей так и из **любых** других гильдий.

Совет: У игроков намеревающихся туда пойти, должно быть ОЗ 25K+. Общее количество урона должно быть очень приличным. Так же желательно наличие голосовой связи у всех членов рейда. Если рейд сыгранный и все знают что делать, то голосовая связь необязательна.

Танкующий отряд.

- Танк. Им может быть любой персонаж, с большим количеством ОЗ (60K+) и защитой (1800+), способный удержать на себе босса и не дать ему переагриться на других персонажей.
- [Жрец](#) в светлой ветке. Тут без вариантов. Риск, дело конечно благородное и можно поставить любого хилящего, особенно если танк очень "толстый", но лучше всех справится именно жрец.

- **Маг**. Любая раса и ветка. Главное что бы у него был открыт навык "Рассеянные чары".
- Любые три персонажа. Желательно наличие второго персонажа лечащего класса, на подстраховку жреца. В эту же пати можно поставить **барда** любой ветки, но это не принципиально.

Второй отряд.

- Маг. Любая раса. Ветка лёд. Навык "Рассеянные чары" должен быть открыт обязательно.
- Жрец или бард в светлой ветке.
- Любые 4 персонажа класса **ДД** с ОЗ 30K+.

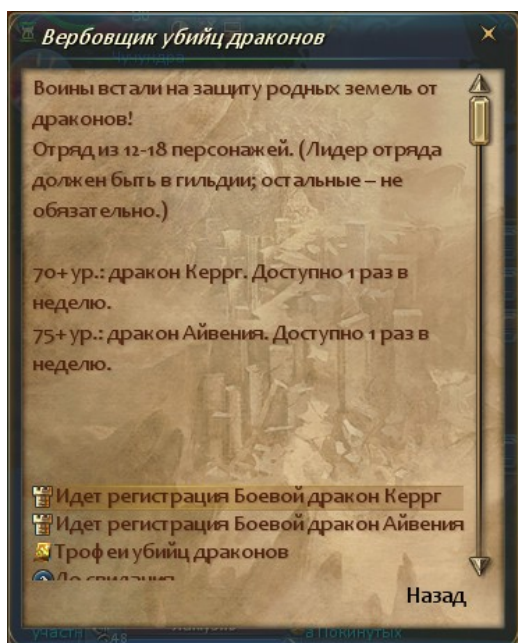
Третий отряд.

- Жрец или бард в светлой ветке.
- Любые 3 персонажа, обладающие любым видом временного иммунитета к урону или имеющие очень много ОЗ (70K+).
- Любые 2 персонажа класса **ДД**.

Дополнение. Если маги в первом (танкующем) и втором отряде не очень сильные, то второй и третий отряд необходимо дополнить АОЕ персонажами. Это могут быть **ДД** с дополнительными АОЕ атаками или "чистые" АОЕ. Требования к лечащим персонажам в любой пати нужно выставлять довольно жесткие и лучше что бы это были жрецы, хотя один светлый бард на весь рейд тоже не помешает.

Совет: лучше жрецов с ОЗ 40K+, в этом деле, могут быть только... жрецы с ОЗ 70K+.

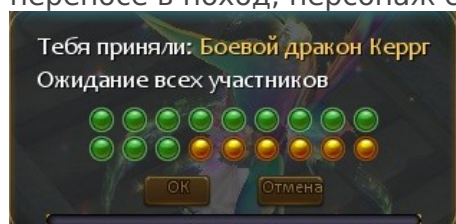
Итак, с составами мы приблизительно определились. Рейд собран, все готовы и ожидают начала похода.



Лидер рейда идет на базу гильдии и подходит к большому зеленому кристаллу, расположенному недалеко от статуи Бога. Через НПС "Вербовщик убийц драконов" РЛ (Рейд Лидер) производит регистрацию отряда в поход.

После того как произошла регистрация, у всех участников рейда, появляется табличка подтверждения участия в походе. Все жмут на кнопку "ОК" и успешно (или не очень) переносятся в поход.

Дополнение. Персонажам необязательно находится на базе гильдии. В ожидании подбора рейда и регистрации они могут заниматься своими делами в любой локации мира Эйры (только не в одиночных походах типа "Дорога в Ад" и т.п.). В случае вылета из игры, при переносе в поход, персонаж сможет зайти в него через кристалл на базе гильдии.



Подготовка

Перед началом непосредственных действий, всем необходимо убедиться в наличии банок, фиалов и т.п.



Починиться можно у НПС "Интендант" стоящего слева по борту. У него же можно купить банки на ОЗ и ОМ 50-го уровня.

Напротив интенданта, справа по борту, есть мнемолит выхода из похода. Если возникла "крайняя необходимость" через него можно выйти из похода.

Эту палубу можно считать привратным помещением (предбанником если хотите). В зону боевых действий Вы попадете когда пройдете прямо по центру и поднявшись по ступенькам, встанете в вихре телепортации (помечен на скриншоте цифрой 3, обратите внимание на слово "вихрь", совсем скоро вы будете его, мягко говоря, недолюбливать). После этого Вас "затянет" к дракону. Но переживать а тем более суетиться и паниковать после телепорта не стоит, небеса не разверзнутся и огонь небесный (или драконий) не начнет бить по Вам со всех сторон. Дело в том, что босс находится в центре локации, а вы в свою очередь окажетесь на краю. Босс атакует, как и любой другой, только при непосредственной близости противника к нему. Заранее обмолвлюсь, что если будете делать все правильно есть шанс, что по Вам вообще ни разу не будет нанесен ощутимый урон.



После того как ВСЕ участники рейда прошли через вихрь телепортации, **никто никуда** не бежит, все стоят и ждут команд.

Три человека, обладающих любым видом временного иммунитета к урону или имеющих очень много ОЗ (70K+), из состава третьего отряда пробафываются всеми возможными бафами и рассаживаются на баллисты (помечены на скриншоте цифрами 2, 3, 4).



Проходить к баллистам желательно по стене (помечено на скриншоте

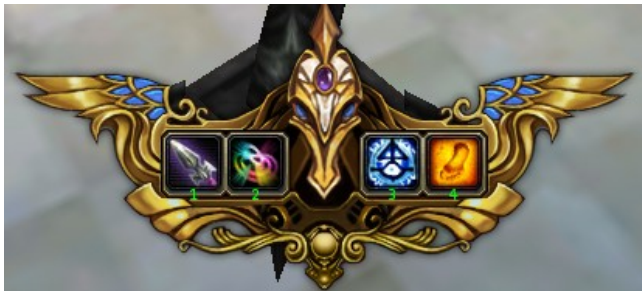
синей линией). Внешний вид баллист показан на скриншоте справа. Остальные участники рейда также пробафываются всеми бафами, но НИКУДА не двигаются. Со стены вниз прыгивают Танк, Жрец и Маг из состава танкующего отряда, перебафываются питомцами и убирают их от греха подальше.

На этом подготовительный этап можно считать завершенным. Добавлю только лишь то, что на баллисту помеченную на скриншоте цифрой 4 лучше сажать самого "толстенького" из 3-х персонажей, т.к. по нему будет периодически проходить большой урон. Но это как говорится раз на раз не приходится, так что выбор за РЛ-ом.

Прохождение

Само прохождение можно разбить на три этапа. Но прежде чем начать описание каждого из этапов расскажу о работе баллист.

Баллисты



Баллисты имеют один боевой, два вспомогательных навыка и кнопку выхода. Использовать их можно щелкая мышкой по кнопке навыка в интерфейсе баллисты или нажимая кнопки 1-4 на клавиатуре.

У севших в баллисту появляется окно интерфейса, в котором видны скилы баллисты:

1. Баллиста: безоткатное нанесение 10000 урона. Чтение – 2 секунды.
2. Бросок оков: используется для приземления босса, когда он взлетает. Спускает дракона только при 2/3 стаках (в зависимости от босса), поэтому баллистам необходимо одновременно кидать этот дебафф. Длится 8 секунд, перезаряжается 12, а кастуется 2.

3. Хоссингер: тушение огня только вокруг баллисты. Чтение – 2 секунды, перезарядка – 30.
4. Выход из баллисты.

Дополнение: Если на персонажа будет наложен дебаф "Огненный шар" ему необходимо выйти из баллисты и перед самым нанесением урона (за 3-5 секунд) использовать навык неуязвимости. Если такой навык отсутствует, всем кто сидит на баллистах нужно выйти из них (навык 4) и собраться возле баллисты № 3, после получения урона вернуться в свои баллисты. Если будет наложен дебаф "Острые лезвия", выходить необязательно, урон будет минимальный или не будет совсем. (О видах дебафов и их действии читайте в описании этапов.)

Начальный этап

Приступим к самому интересному. На этом и последующих этапах очень важны слаженные действия и внимательность **всех** членов рейда. Поэтому никто не уходит по собственным делам т.к. это может привести к вайпу.



Перед боссом (внизу) стоят танк, жрец и маг. Вначале будут действовать только они. Перед тем как напасть на босса жрец **обязательно** накладывает на танка баф "священный щит". Танк нападает на босса и разворачивает его спиной (задом) к присту и магу. В дальнейшем босс будет периодически изрыгать пламя, бьющее фронтально и создающее огненную лужу под всеми кто оказался в зоне поражения. Поэтому танку необходимо отступать от луж в бок. Сделав 3-4 лужи нужно сместиться немного вперед или назад и сменить направление отступов. Принцип движений танка показан на скриншоте.



Жрец располагается **за задними ногами** босса, накидывает на танка "священный щит" по откату и лечит танка **и только танка**, не отвлекаясь даже на отхил самого себя. Маг встает под хвостом дракона, ни в коем случае не бьет босса. Задача мага снимать с босса баф "Безумие" навыком "Рассеянные чары". Этот баф босс будет накладывать на себя на протяжении первого и третьего этапов. Расположение танка, жреца и мага отмечены на скриншоте цифрами 1, 2, 3 соответственно.

После того как баф "Безумие" был снят с босса **дважды** (можно и раньше, если танк очень надежный/дамажный) РЛ дает команду остальным членам рейда подходить к боссу и начинать его бить. Пушки начинают бить навыком "Баллиста" по откату вместе со всеми. Жрецы (или барды) лечат танка, маги, помимо урона, снимают с босса "Безумие". Но самое главное, **все** стоят сзади босса (под его хвостом). Если все сделано правильно, до 2-го этапа вы доберетесь без проблем, снеся боссу 1/3 ОЗ.

Дополнение: Танку необходимо подобрать такое удаление от босса, что бы лечащие его классы (да и вообще никто) **никогда** не оказывались непосредственно под боссом. Когда он накладывает на себя баф "Безумие" и под ним стоят персонаж(и), под ними появится огненная лужа, которая наносит весьма ощутимый урон. Если это все же случилось, нужно как можно быстрее выбежать из неё в сторону хвоста. Лужи начинают наносить урон через 2 секунды после своего появления, так что время выбежать и избежать урона у лечащих будет.

Второй этап



Когда у босса останется 2/3 ОЗ начинается второй этап. О том, что он начался станет понятно сразу. Босс взлетит и разбросает по всей локации огненные лужи. Стоять или бегать через них **категорически** запрещено. Если кто то оказался в луже необходимо из неё выбежать на свободное место. На это дается 2 секунды. На скриншоте приведен случайный вариант появления луж. Естественно, что у Вас они будут расположены по другому, но принцип должен быть понятен.

Танкующий совместно с РЛ-ом быстро выбирают оптимальное место для дальнейших боевых действий. Выбирается оно так, что бы к началу 3-го этапа у танкующего было место для маневра (так же как на первом этапе), а остальные не стояли в огне. На этом этапе босс прекращает накладывать на себя баф "Безумие", так что маги могут сосредоточиться на нанесении урона по боссу.

Но не стоит расслабляться. Теперь босс будет периодически накладывать на себя баф "Воздушная стена", дающий ему иммунитет к любому виду урона. Для того что бы его снять, баллисты вместе используют навык "Бросок оков" (2-й навык). Что бы иммунитет пропал "Бросок оков" необходимо наложить не менее 2-х раз (лучше три, так наверняка). Каждый навык "висит" на боссе 8 секунд. Если баллисты успели наложить "Бросок оков" 2-3 раза, босс упадет на землю и иммунитет пропадет.

Периодически на случайного человека из рейда будет накладываться один из двух видов дебафа.

1. **"Огненный шар"**. При этом дебафе необходимо разделить урон с соратниками. Все должны стоять в одной точке с персонажем на которого наложен этот дебаф (точно так же как и с боссом "Аргазон" из полного прохождения "Башни вечности"). Если дебаф наложен на танка, все бегут к нему (или танк бежит ко всем, но это хуже). Потом все возвращаются на свои позиции.



2. **"Острые лезвия"**. В этом случае персонажу, необходимо встать сбоку от босса. При этом между ним и боссом не должно находиться других участников рейда (за ним можно). Точки 3 на скриншоте показывают примерное место отхода персонажа с этим дебафом. Напомню, что при этом нельзя бегать через лужи.

Что делать тем, кто сидит на баллистах было написано выше, повторяться не буду.

Ну и "самое вкусное" напоследок. Возле босса будут появляться вихри. При попадании в них экран начинает медленно вращаться по часовой стрелке на 360 градусов, а потом очень быстро возвращается в исходное положение против часовой. Весьма затрудняет ориентирование на местности.

Советы: При вращении экрана, перемещаться по локации кликая мышкой просто невозможно. Вы наверняка побежите не в ту сторону в которую хотели бы. Можно поступить следующим образом: 1. Начать вращать монитор вместе с камерой. 2. Крутить головой на 360 градусов (скажу сразу вверх ногами играть не очень удобно). 3. Поступить как я, выставить камеру строго сверху персонажа и компенсировать произвольный поворот, собственным поворотом камеры. Управление персонажем при этом осуществляется кнопками клавиатуры "WASD" (кто хоть раз играл в шутеры разберется легко).

Привыкайте бегать только кнопками клавиатуры "WASD", управляя при этом направлением движения ПКМ (правой кнопкой мыши).

Последний этап

Итак, Вы успешно снесли боссу еще 1/3 ОЗ (при этом естественно никто не умер, т.к. все **внимательно** прочитали эту статью). Третий этап это комбинация первого и второго этапов с небольшими изменениями. Босс перестает накладывать на себя неуязвимость, но снова начинает впадать в "Безумие". Магу из состава танкующего отряда нужно снова сосредоточиться на снятии "Безумия". При этом нужно как можно больше раздавать массовые атаки. Вообще, всем у кого есть АОЕ атаки нужно использовать их по откату.

Все потому, что вокруг босса начнут появляться mobs. Когда босс "съедает" моба происходит регенерация его (босса) ОЗ на величину ОЗ оставшихся у моба.



Босс опять начнет изрыгать пламя и под танком вновь будут появляться огненные лужи. Принцип танкования такой же как на первом этапе. (см. "Начальный этап" и скриншот).

Периодически, на случайного персонажа, будет накладываться дебаф "Проклятие гнета". К окончанию этого дебафа, персонажу желательно использовать навык дающий иммунитет к урону. Если такого навыка нет, у него будет снято 80% ОЗ и наложен "стан" на несколько секунд. Очень опасно, если этот дебаф достался танкующему.

Жрец сосредоточенно лечит танка, другие лечащие помогают ему, при необходимости лечат самого жреца. Остальной отряд жрец(ы)/бард(ы) подлечивают навыками массового исцеления ("Ангельская песнь" и т.п.). Все в рейде при необходимости используют собственные банки, флаконы.

Дополнение: Иногда ко всему перечисленному добавляются дебафы "Огненный шар" и "Острые лезвия", с чем это связано непонятно. Судя по всему "как повезет". Если дебаф "Проклятие гнета" падает на танка, урон может достаться и баллисте № 4, поэтому к выбору персонажа на эту баллисту лучше отнестись очень придирчиво (в идеале прист с большим количеством ОЗ).

Погибать на поле боя нежелательно. При смерти любого персонажа на босса накладывается баф, усиливающий его атаку на 10%. Снять его не получится ничем, придется продолжать с усилившимся боссом. Умрет 10 персонажей, босс усилит атаку в 2 раза, он и без этого бьет жестко, так что будьте бдительны.

All credits: Mazzyy

[На сайт игры](#)

Revision #6

Created 29 May 2023 10:48:46 by Главный Редактор

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