

Башня Драконов

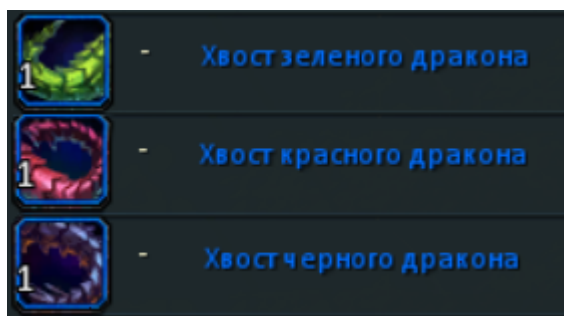
Башня Драконов - **рейдовый** еженедельный поход, в котором могут принять участие 12-18 человек.



Поход состоит из 3 уровней сложности. На каждом уровне исследователя мира Эйры поджидает один из драконов. Пытаться победить дракона можно бесконечное количество раз, но как только босс будет убит, доступ в Башню Драконов будет закрыт до следующей недели. Но игроки не смогут зайти только на тот уровень, который уже прошли, поэтому одолев первого дракона игроки могут пойти на битву ко второму, и так далее. При этом выполнив задание на убийство одного из драконов, квест будет недоступен до начала следующей недели. Но все 3 уровня не будут открыты сразу же.

Вход в Башню Драконов

Вход в данж осуществляется за счет постройки на Базе Гильдии «Башня драконов».



Для постройки всех трех уровней башни (открывающих доступ ко всем боссам и уровням сложности похода) потребуется некоторое количество ресурсов.

- Башня 1ур. -потребует 80 выполненных заданий строительства базы
- Башня 2ур. - 800 заданий + 12 хвостов зеленого дракона
- Башня 3ур. - 3200 заданий + 12 хвостов зеленого + 12 хвостов красного дракона

Хвосты - это гарантированная награда за убийство босса похода:

- За убийство Керрга в походе 1ур., игроки получают зеленый хвост,
- За убийство Айвении в походе 2ур. - красный,
- За убийство Джереми в походе 3ур. - черный.

Организация похода

Чтобы отправиться в Башню драконов, необходимо собрать [рейд](#) из 12-18 человек. Лидер рейда должен состоять в гильдии и иметь построенную Башню драконов 1, 2 или 3ур. (в зависимости от типа похода, в который планируют отправиться игроки) на своей базе.

Чтобы завести рейд в поход, лидеру необходимо телепортироваться на базу своей гильдии, подойти к зеленому кристаллу Башни и выбрать подходящий уровень похода. Остальным членам рейда телепортироваться на базу не обязательно.

Вход в Башню расположен на первом уровне базы гильдии, чуть левее статуи Божества.

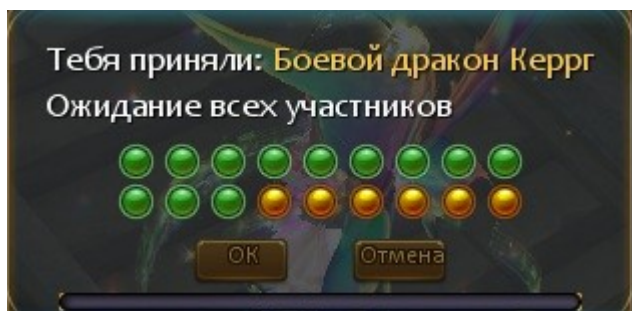
Ограничения на вход

Зайти в Башню драконов можно неограниченное количество раз, но победить дракона - всего один раз в неделю.

Если игрок находился в башне на момент убийства босса (вне зависимости от того, получил он награду за убийство или нет), зайти в тот же тип похода на этой неделе у него не получится: например, убив Айвению, он сможет попасть только в башню Керрга или Джереми.

Если же этот игрок по каким-то причинам все-таки оказался в рейде, пытающемся попасть на уже убитого им дракона, рейд-лидер получит предупреждение: "Игрок ____ уже побеждал в этом походе", и не сможет завершить регистрацию. После исключения указанного в предупреждении игрока регистрация может быть завершена, и рейд попадет в нужный тип похода.

Прохождение похода



После завершения регистрации в поход, игроки оказываются на палубе летающего корабля.

Впереди расположен портал к боссу похода, мнемолит выхода, а также [нпс](#), который поможет [починить снаряжение](#), снять негативный эффект "Слабость", полученный игроком после смерти или приобрести зелья [ОЗ](#) или [ОМ](#).

Заходя в данж, вы попадаете на палубу летающего корабля, впереди виден портал к дракону

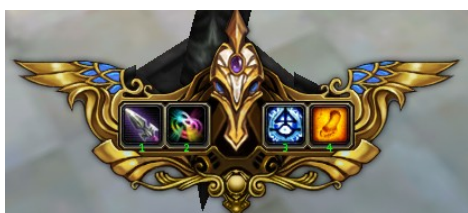


Встав у края палубы можно увидеть

ожидающее игроков поле битвы. Посередине стоит босс, а по бокам на выступках стоят 3 Баллисты. Сильно увлекаться просмотром не стоит, если упасть с борта корабля, то персонажу уже не выжить. Далее весь рейд может войти в портал, который телепортирует игроков на выступ, откуда по лестницам можно добежать до баллист.

Баллисты

Принцип работы баллист напоминает гриба/робота в [Шахтах гномов](#).

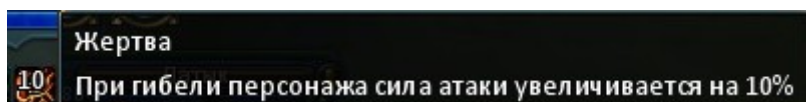


У севших в баллисту появляется окно интерфейса, в котором видны скилы баллисты:

- Баллиста: безоткатное нанесение 10000 урона. Чтение – 2 секунды.
- 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.
- Хоссингер: тушение огня только вокруг баллисты. Чтение – 2 секунды, перезарядка – 30.
- Выход из баллисты.

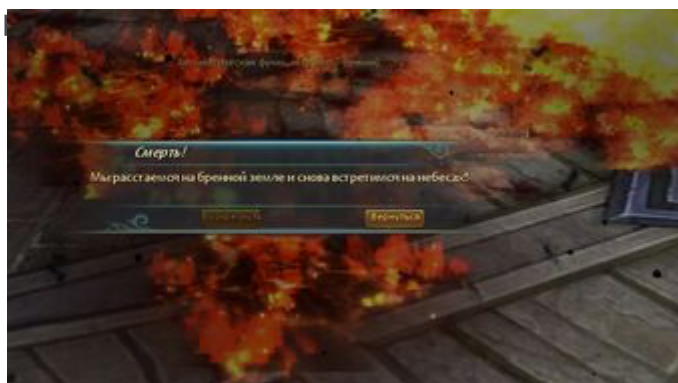
Негативные эффекты

После того как 3 персонажа добегут до баллист, всем можно спрыгивать с выступа и приступать к сражению с драконом. Первое, что должен помнить каждый член рейда – в этом походе нельзя вставать после смерти самому, игроков должны воскресить или присты, или барды в светлой ветке талантов. Если персонаж встанет сам, он очутится на палубе, а портал уже будет закрыт. Но даже имея в рейде светлого барда, не следует расслабляться. После смерти члена рейда, босс наstackивает себе бафф на увеличение атаки (максимальное количество стака – 10, каждый стак добавляет 10%).



А персонаж получает пятиминутный негативный эффект "**Слабость**", под действием которого у персонажа снижается показатели на половину.

У всех боссов Башни Драконов есть множество умений, всячески затрудняющих п... их всех из них сообщается заранее.



Огонь: помимо прочих негативных эффектов,

дракон постоянно извергает из себя огонь. "Лужа" такого огня, если в ней оказаться, наносит урон по 10 000 ед. в секунду и может складываться с другими такими же лужами, нанося огромное количество урона. Лужи огня могут перемещаться вслед за игроками и появляются, в первую очередь, под персонажами, которые находятся перед, под и по бокам от дракона. Также они могут появиться под баллистами (например в том случае, если они игрок на баллисте использует свой первый, атакующий навык).



Вихри: негативный эффект, появляющийся после первого взлета дракона. Вихри выглядят как небольшие ураганы и постоянно перемещаются по полю боя. Оказавшийся в Вихрях персонаж получает негативный эффект "Головокружение", во время действия которого его экран начинает кружиться на 180 градусов, затрудняя перемещение по полю боя.

Острые лезвия: как и Проклятие гнета, этот эффект накидывается случайным образом, но только на одного персонажа. Персонажу с этим эффектом необходимо как можно быстрее (что затрудняет сразу же наложенное на него замедление) убежать в противоположную сторону от рейда. В обратном случае, всему рейду будет нанесен огромный урон.

Огненный шар: еще одно одиночное проклятие. В отличие от Острых лезвий, во время действия Огненного шара персонажу очень важно находиться в толпе, так как нанесенный по завершению действия проклятия урон разделяется между окружающими его персонажами. Это проклятие также может упасть на игрока, находящегося в баллисте. Поэтому очень удобно, если у него есть иммунитет к урону или исцеляющие навыки.

Анимация действия и отображение в рейде Огненного шара и Острых лезвий идентичны, поэтому очень важно следить за сообщениями о появлении этих негативных эффектов и не перепутать их.

Иммунитет к урону. Также прохождение похода затрудняет появление на драконе иммунитета к урону. Во время действия иммунитета дракон взлетает и спустить его на землю под силу только баллистам

Безумие. Еще на драконе время от времени появляется бафф , который могут снять маги (скилом "Рассеянные чары"). Игроки смогут узнать его по описанию: "Действие эффекта можно прекратить различными навыками, прекращающими действие положительных эффектов".

Голем бури. У драконов есть помощники – Големы бури, похожие на мумий из похода Древняя гробница. Они появляются поэтапно, не нанося урон по игрокам, могут нападать на игроков, потом отбегать, но при этом не наносить урон. Учтите: босс может съедать этих

големов и за счет этого пополнять свое здоровье, если не убивать их вовремя.

Виды драконов

Каждый уровень сложности похода в Башне представлен своим драконом.

Боевой дракон Керрг



Самый простой для прохождения дракон. Убить его не составит особых усилий.

- Сила атаки увеличивается на 10% после убийства каждого персонажа
- Достаточно двух "Бросков оков", чтобы посадить дракона

Боевой дракон Айвения



Поход 2ур. сложности. Для убийства этого дракона потребуется более сильный рейд.

- Сила атаки увеличивается на 20% за каждого убитого персонажа
- Для посадки дракона нужно использовать все баллисты.

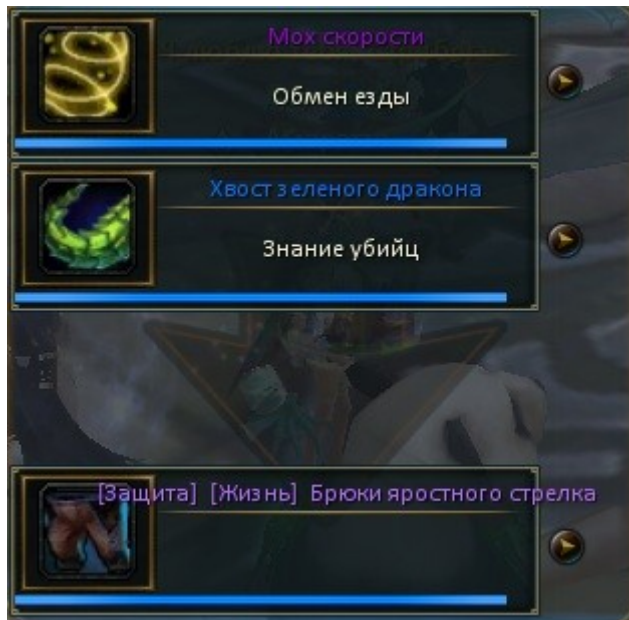
Боевой дракон Джереми




Сложный поход, для успешного прохождения которого потребуется не только сильный рейд, но и слаженность действий.

- Сила атаки увеличивается на 30% за каждого убитого персонажа
- Для посадки дракона нужно использовать все баллисты

Награды



Самая первая награда за прохождение похода - это закрытие еженедельного квеста на очки Бога войны. Обычно игроки кидают кости за предметы - у кого больше очков, тот и получает награду. С драконов падают следующие предметы:

- **Хвосты** (нужны для постройки входа на 2 и 3 уровни похода, а также для эксклюзивных титулов)
- **Чешуя** (позволяет купить своего собственного дракона, который имеет один из самых высоких показателей скорости у летающих скакунов, только полет за 11 Вельможу может обойти его по показателю увеличения скорости за счет уровня пилотажа)
-  **Кристалл застывшего пламени** (для Золотой бижутерии).
- **Мхи скорости** (нужны для создания новых свитков навыка, уменьшающих время, требуемое для призыва скакуна).
- **Случайные вещи из комплекта бога войны** (этот же комплект можно получить за [очки бога войны](#)).

Кроме того существует награда, получаемая вне похода. Рядом со входом в поход стоит НПС, у которого можно обменять множество полезных предметов:

1. Во вкладке "Бижутерия" Порошок магической скалы - 15 штук меняется на Осколок магической скалы.

2. Во вкладке "Полёт" доступны летающие скакуны. Они обмениваются за чешую, которую можно выбить с босса и золотые монеты. Визуально каждый из полетов соответствует тому боссу, с которого была выбита чешуя.

За первое убийство дракона на сервере также можно получить уникальные титулы:

- **Главный убийца сервера! Керрг!** - за первое убийство Керрга
- **Главный убийца сервера! Айвения!** - за первое убийство Айвении
- **Главный убийца сервера! Джереми!** - за первое убийство Джереми

На сайт игры

Revision #9

Created 29 May 2023 10:36:18 by Главный Редактор

Updated 2 April 2024 21:09:48 by Главный Редактор