

# Вторжение древних

## Древние идут!

Ежедневно на свободные острова нападают Древние - бесстрашные бойцы Первого отряда и Шестого легиона. Об их появлении всех игроков оповещают в мировом чате. После оповещения на свободных островах в течение получаса можно будет встретить НПС **Нага-покровителя**, **Командира ледозубов** и **Жабуля-вожака**. С их помощью отряд храбрецов может отправиться в один из трёх походов, в которых можно получить щедрую награду в виде опыта, веры, самоцветов 1 (а при некоторых условиях даже 2 и 3 уровней), фиолетовых свитков переоценки и нумий.

## Расписание

Событие длится 30 минут и происходит каждый день в:

00:00-00:30,

04:00-04:30,

08:00-08:30,

13:00-13:30,

17:00-17:30,

21:00-21:30.

## Как отправиться в поход

[Диалог с нпс нападение древних.png](#)

Через любого из НПСов отряд игроков в количестве от 3 до 6 игроков может отправиться в поход. Допускаются игроки 40 уровня и выше, но рекомендуемый уровень для похода: 75+.

Заводит в поход лидер отряда, пообщавшись с одним из НПСов. Сразу же после захода "использованный" НПС на текущем канале исчезает и больше не появляется до следующего "сеанса".

Попасть в локацию похода можно только находясь в рядом с лидером группы в момент "захода". Самостоятельно или повторно попасть в уже открывшийся заход невозможно.

### **Если:**

- В походе были уничтожены все 60 мобов
- И только после этого был побежден босс
- Этот является не более чем 7 заходом одного типа в течение дня
- И в более ранний день этой же недели игрок не заходил через НПСа этого же типа, или заходил, но не более 6 раз

То игрок кроме возможности прокрутить рулетку получит бонус - закрытую коробку с сокровищем. Эти коробки и есть основная цель походов! Вид сокровища определяется типом НИПа, через которого осуществлялся заход. Выйдя из захода, группа может зайти в новый через другого НПСа, такого же или другого вида. И так в течении получаса, пока они не исчезнут.

### **Если:**

- Игрок сделал более чем 7 заходов в неделю
- Если не были уничтожены 60 мобов и был побежден босс

Игрок имеет возможность только прокрутить рулетку.

## **Ограничения походов**

**ВНИМАНИЕ!** Существуют следующие ограничения:

1. Всего в неделю можно получить по 7 коробок с бонусами каждого типа.
2. Всего в день технически можно сделать 99 заходов через НИП-ов любого типа.
3. Существует вариант похода фулл - когда игроки за раз проходят максимум заходов. Но призовые коробки при этом будут получены только в первых 7. Поэтому в последующих заходах на мобов можно не отвлекаться и бежать прямо к боссу.
4. В неделю можно прочитать максимум 10 книг веры или опыта, выпадающих из коробок. При этом не важно, получили ли вы книги из коробок или купили на аукционе, или часть получили, а остальные купили - прочитать сможете все равно не более 10.
5. При этом если у вашего персонажа на момент открытия коробки 145 или более активности - то награда будет незакрепленной и есть шанс что более щедрой. Рекомендуется открывать коробки только после накопления нужного количества активности.
6. Все НПСа, которых не использовали для входа, исчезают через полчаса после появления.

## **Прохождение похода**

## [Дорога\\_нападение\\_древних.png](#)

Все три вида похода идентичны по механике прохождения:

Игроки появляются на старте в начале мини-локации, вид которой зависит от того НПС, через которого группа попала сюда. В локации находится ровно 60 мобов, уровень которых близок к среднему уровню игроков в группе, а так же один босс. Все они выглядят так же, как "заводящий" НПС. Мобы считаются квестовыми, опыт и вера за них не режутся

## [Вторжение\\_карта.png](#)

Где искать НПСов

Игроки движутся вперед, вместе, или разделяясь по разным сторонам, убивают мобов для завершения квеста, затем получают квест на убийство босса. В качестве награды игрок получает коробочку с наградой, соответствующую типу вторжения (всего 21 в неделю, по 7 каждого вида).

### **Важный момент!**

Если босс будет убит раньше, чем будут уничтожены все 60 мобов - коробка выдана не будет.

# Виды походов

Существует три разных вида древних жителей моря. Они отличаются видом "заводящего" в поход НПСа, местностью, где происходит действие похода, а главное - наградой.

## [Жабуль\\_вожак.png](#)

# Жабули

Чаще всего можно встретить возле мнемолитов Острова пиратов, Старой лесопилки и Алых рифов.

Тип награды: книги опыта.

За убийство мобов внутри данжа дают повышенное количество опыта

[Жабули\\_схема.jpg](#) unknown

(рекомендуется использовать свитки опыта).

Для ускорения прохождения рекомендуется разделиться чтобы собирать мобов "кучками" и убивать параллельно, а не последовательно, а затем собраться у босса. Рекомендуемые траектории и точки остановок - на схеме справа. Из-за большой разницы высот провести мобов от входа и до самого босса не выйдет: отагрятся.

[Командир\\_ледозубов.png](#)

[Ледозубы\\_схема.jpg](#) unknown

## Ледозубы

Чаще всего можно встретить возле мнемолитов Острова пиратов, Старой лесопилки и Алых рифов.

Тип награды: книги веры.

За убийство мобов внутри данжа дают повышенное количество веры (рекомендуется использовать молитвы для удвоения получаемой в походе веры).

Здесь рекомендуется сделать всего одну остановку - сразу за поворотом. В ворота ледозубы, идущие от подножия холма, не войдут: отагрятся. В то время как часть группы остановится в этой точке - остальные могут зайти в крепость и собрать оставшихся мобов в одну большую кучу.

[Нага\\_покровитель.png](#)

[Наги\\_схема.jpg](#) unknown

## Наги

Чаще всего можно встретить на острове мастеров.

Тип награды: нумии, самоцветы 1, 2, 3 уровня, фиолетовые свитки переоценки. Место действия - плоское озеро, мобы не отагриваются. Рекомендуется собрать всех и начать убивать вместе с боссом. Лучше всего сделать это, разделившись на игроков, идущих по правому и левому краю замёрзшего озера.

**Важный момент!**

1. До начала похода желательно распределить роли - кто бежит слева, кто справа и т.д.
2. 1-2 игрокам желательно бежать сзади, контролируя возможное отагривание мобов.
3. Не стоит соревноваться в скорости бега, обгоняя впереди бегущего персонажа, особенно если это агрящий персонаж. Мобы могут отагриться. Так же стоит быть осторожнее с навыками "ветерка" - слишком быстрый бег агрящего персонажа может привести к тому, что часть мобов не будет успевать и, соответственно, станет отагриваться.

# Награды за поход

[Книга\\_из\\_наград\\_ледозубов.png](#)

[Награда\\_ледозуб.png](#)

[Книга\\_опыта.png](#)

В качестве награды за квест на убийство босса игрок получает коробку с наградой. Тип коробки, а, следовательно, её содержимое зависит от вида похода. Как получить, так и вскрыть в неделю можно лишь 7 штук каждого вида.

---

[На сайт игры](#)

Revision #6

Created 27 May 2023 17:17:16 by Главный Редактор

Updated 4 July 2026 16:09:40 by Главный Редактор