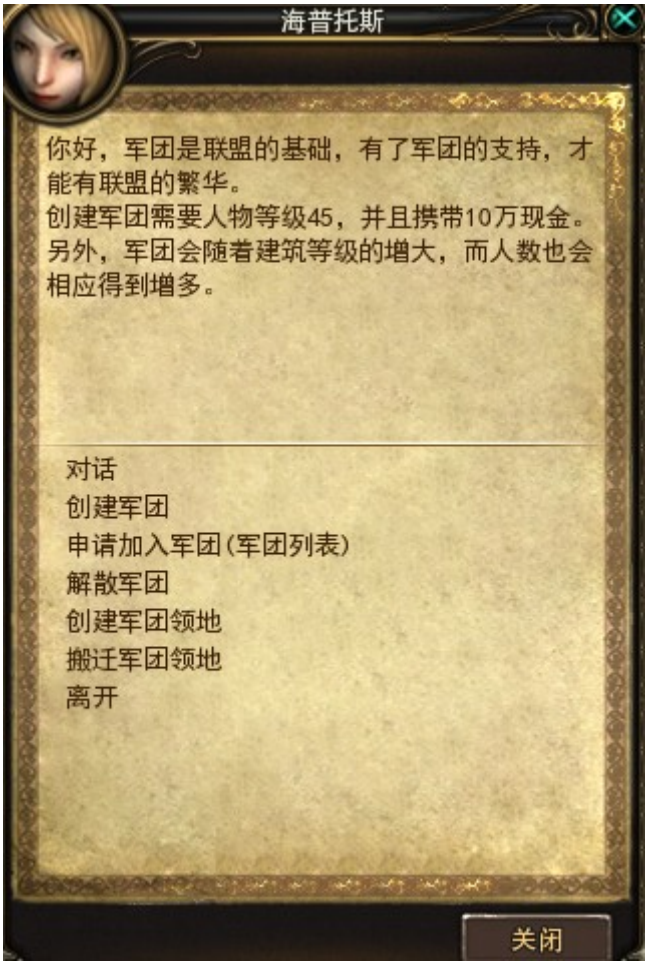
Легионы, альянсы и PvP

Руководства War of the Immortals: Cult of the Wyrm.

- Легионы — вступление, развитие и магазин
- Альянсы и три стороны богов
- Территориальные войны
- Столицы сторон и война за Атлантиду
- Война Оракула
- Арена Полководцев
- Знать — заслуги, престиж и титулы
- Легионные занятия и совместные боссы
- Война против господствующих легионов

Легионы — вступление, развитие и магазин

> Легион объединяет игроков; альянс объединяет до трёх легионов. Через альянс выбирается сторона богов и открывается борьба за столицы.



Вступление и создание

У распорядителя легионов в Атлантиде можно просмотреть список организаций и подать заявку. Собственный легион создаёт персонаж от 45-го уровня, не состоящий в другом: требуется название и серебро. После создания основатель получает полномочия главы.

Что получает участник

- Личный рост и связанные с ним прибавки к опыту и еженедельному вкладу.
- Легионные задания, совместные охоты и войны.
- Доступ к магазину и рецептам, которые открываются развитием зданий.
- Ежедневную отметку легиона и соответствующие сундуки.

Личный рост

Рост повышается через подходящие по уровню подземелья, популярные занятия и легионные активности; учитывается также накопленное время в игре. За слишком низкое относительно персонажа подземелье рост не начисляется. В окне легиона наведите курсор на свой показатель, чтобы увидеть текущую ступень и действующие бонусы.

Строительство

Направление	Польза
Уровень легиона	Расширение организации и доступ к старшим возможностям. В период до «Культа Змея» предел повышен до 15-го уровня.
Библиотека	Развитие доступных знаний и умений.
Алхимические здания	Старшие рецепты соответствующего производства.
Исследовательские здания	Рецепты звездной пыли и технических компонентов.
Хозяйственные ресурсы	Поддержка работы магазина и других общих возможностей.

Магазин

Ассортимент включает материалы усиления, скакунов, рецепты, расходники и комплектные украшения. Редкие позиции требуют развития зданий, а запас товаров ограничен. В версии до «Культа Змея» магазин уже обновляется каждый час. Если для содержания не хватает специальных ресурсов легиона, покупки временно закрываются до следующего расчёта.

Выход из легиона

Добровольный выход включает 24-часовое ограничение на вступление. Накопленный вклад переносится в компенсационный запас: после вступления в новый легион получаемый заново вклад возвращает равную часть запаса, пока он не исчерпан. Это не немедленная выдача всей старой суммы.

Дальше по теме

- Альянсы и стороны богов
- Совместные занятия
- Территориальные войны
- Титулы знати

Альянсы и три стороны богов

Устройство союза



Окно выбора знака стороны: три эмблемы соответствуют трём объединениям богов.

В альянсе может находиться до трёх легионов. У союза собственное название, глава и выбранная сторона: Один, Локи или Зевс. Принадлежность к стороне действует на уровне альянса; это не класс персонажа и не одно из четырёх направлений Кровной линии.

Создание

Шаг 1

Глава обращается к распорядителю союзов в городском зале.

Шаг 2

Выбирает создание альянса, вводит название и сторону бога.

Шаг 3

Проверяет выбор перед подтверждением.

Шаг 4

После создания сведения о союзе и стороне появляются в окне легиона; затем принимаются другие легионы.

Три масштаба войны

Сражение	Участник
Обычная территория	Отдельный легион подаёт заявку на выбранный участок.
Столица стороны	Альянс сражается за столицу своей стороны.
Атлантида	Победители столичных войн участвуют в борьбе за имперский город.

Выход и изменение стороны

Легион, добровольно покинувший союз, не может вступить в новый в течение 24 часов. Альянс, исключивший легион, на 24 часа теряет возможность принимать замену. Сторону меняет только глава альянса в предназначенное для этого время. Владение столицей

стороны или Атлантидой блокирует смену.

Зачем нужна общая подготовка

Для обычной территории важны состав и ресурсы конкретного легиона. В столичной войне нужно согласовать действия всех участников альянса: распределить группы, общую цель и прикрытие поддержки. Победа приносит не только добычу, но и бонусы владения, которые затрагивают союзников.

Дальше по теме

- История Одина, Локи и Зевса
- Обычные территории
- Столицы и Атлантида

Территориальные войны

> Заявку подаёт легион от 3-го уровня. Участие персонажа открывается с 65-го. Время регистрации и начала боя смотрите в игровом расписании территории.



Выбор территории и заявка

Шаг 1

Глава открывает карту владений у распорядителя войны.

Шаг 2

Если у легиона ещё нет земель, можно выбрать обычную территорию. При наличии владений новая цель должна соседствовать с ними.

Шаг 3

Подаётся закрытая ставка; одновременно выбирается одна территория. До завершения регистрации ставку можно увеличить.

Шаг 4

Право нападения получает наибольшая ставка. При равенстве преимущество у более ранней заявки.

Шаг 5

После публикации результата участники входят через штатное окно выбранной территории.

> Отмена заявки не означает возврат внесённых средств. Проверяйте цель и сумму до подтверждения.

Условия победы

Ситуация	Цель
Свободная территория	За отведённое время уничтожить назначенных защитников.
Атака занятой территории	Уничтожить вражеского генерала либо довести счётчик потерь защиты до предела.
Оборона	Не дать уничтожить генерала до окончания времени либо исчерпать допустимые потери нападающих.

Для обычной территории базовый лимит составляет 180 смертей на сторону. Бессмысленные одиночные возвращения в бой расходуют общий ресурс команды. Смерть внутри поля боя не приводит к выпадению вещей; возрождение доступно на своей базе.

Подготовка группы

- Назначьте группу давления на цель и группу прикрытия поддержки.
- Согласуйте возвращение после гибели: лучше войти вместе, чем отдать несколько смертей по одной.

- Не гонитесь за одиночным противником, если в это время атакуют генерала или основной проход.
- Следите за общим счётчиком потерь и оставшимся временем — число личных убийств не единственный критерий победы.

После победы

Владение даёт легионные ресурсы, материалы территориального обмена, бонусы господства и доступ к охотничьим заданиям. Охота связана именно с владением: участник входит на специальную территорию, выполняет задание и получает монеты для её магазина. Материалы войн также нужны для рун экипировки.

Дальше по теме

- Войны за столицы
- Правила альянса

Столицы сторон и война за Атлантиду

Столица своей стороны



На карте отмечены столицы трёх сторон и Атлантида — отдельная цель войны.

На столицу заявляется альянс, а не отдельный легион. Глава может выбрать только город той стороны, к которой относится союз. Право нападения определяется закрытой ставкой; при равенстве выигрывает более ранняя заявка. Условия боя похожи на обычную территорию, но масштаб и общий лимит потерь выше.

Параметр	Столичная война
Уровень участника	От 65.
Занятый город	Атака генерала и контроль общего счётчика смертей.
Свободный город	Победа над защитниками за отведённое время.
Лимит потерь	400 на сторону в базовых правилах.

Параметр	Столичная война
Результат владения	Бонусы союзу, материалы, награды и право участвовать в войне за Атлантиду.

Атлантида: борьба за ресурсы

К имперской войне допускаются альянсы, владеющие столицами сторон. Здесь задача меняется: вместо простой осады нужно собирать кристаллы воли трёх богов. На карте существуют три соответствующих точки ресурсов.

Шаг 1

Распределите группы между добычей, сопровождением и помехами соперникам.

Шаг 2

Собирайте кристаллы Одина, Локи и Зевса.

Шаг 3

Когда у стороны есть хотя бы по одному кристаллу каждого вида, комплект расходуется и превращается в одно очко.

Шаг 4

Следите за недостающим видом: избыток одного цвета без двух остальных не увеличивает счёт.

Определение победителя

Победа присуждается за достижение целевого счёта или за наибольшее число очков к завершению 40 минут. При равенстве сравнивается суммарный остаток кристаллов. Поэтому в конце матча важны и готовые очки, и удержание ресурсов. Доступные способы быстрого

возрождения ограничены — не расходуйте их без общего плана.

Что получает альянс

Владение связывается с особыми титулами главы, наградами лидерам легионов и материалами старших систем, включая аспекты. Периоды войны за столицу стороны и Атлантиду чередуются; актуальный этап отображается в окне мировых территорий.

Дальше по теме

- Обычные территории
- Титулы за владения

Война Оракула

> Легионное состязание с отбором и финалом. Требуются легион от 4-го уровня и персонаж от 85-го. В финал проходят восемь легионов.

Отбор: важен баланс убийств



Сундук с ресурсом для действий на поле состязания.

В отборочном поле нужно уничтожать три вида монстров. Итоговый счёт равен числу убийств самого редкого из трёх видов. Если уничтожено 80, 70 и 20 монстров, счёт будет 20, а не 170. Разделите группы так, чтобы не оставлять один тип без внимания.

Шаг 1

Войдите в короткое окно регистрации и воспользуйтесь подготовительной молитвой.

Шаг 2

В течение 15 минут уничтожайте все три вида монстров.

Шаг 3

Собирайте сундуки и убивайте врагов, чтобы получать ресурс ярости.

Шаг 4

Используйте ярость для механизмов и молитв, помогая отстающей группе.

Шаг 5

Дождитесь итогов: по два лучших легиона каждой стороны дают шесть мест, ещё два получают лучшие оставшиеся участники общего зачёта.



Молитва и специальные эффекты помогают группе во время отбора.

Финал: сто ключей

Восемь легионов распределяются по четырём комнатам, по два соперника в каждой. Все участники одного легиона должны попасть в одну комнату. Первый легион, собравший 100 ключей, получает доступ к её боссу.

Последний противник

После смерти боссов комнат победители проходят к Осирису. Область финального босса также открывается спустя установленное время после первой победы в комнате. Здесь соревнование продолжается: добыча ключей была лишь отбором на последнюю встречу.

Награды

Основной материал финала используется для обмена специальных украшений. Проигравшие на этапе ключей могут получить меньшую награду у входа; участие в отборе также имеет собственный результат. Не уходите сразу после поражения, не проверив доступную выдачу у распорядителя.

Дальше по теме

- Украшения Оракула
- Стороны и альянсы

Арена Полководцев

> Командный бой 3 на 3 для персонажей от 90-го уровня. Можно записаться одному или подготовленной группой. Тренировочные и официальные матчи имеют разные правила награждения.

Как считается победа

Обе команды начинают со 100 очками. Смерть отнимает очки у своей стороны; величина потери зависит от серии убийств или смертей. При нуле команда проигрывает. Если время закончилось раньше, побеждает сторона с большим остатком; равенство даёт ничью.

Серии и состояния

На общей панели возле портретов отображаются состояния за серию убийств или смертей. Они дают соответствующие усиления и меняются вместе с серией. Смерть обрывает серию убийств; убийство противника самим героем или его питомцем выводит из серии смертей. После выхода из арены эти эффекты удаляются.

Личный результат

Показатель	Как учитывается
Убийства	Завершающий удар персонажа или его питомца.
Смерти	Количество гибелей персонажа.
Вклад	Сколько очков отнято у противника вашими убийствами минус сколько потеряла ваша команда из-за ваших смертей.
Итог	Результат команды и места по отдельным показателям формируют очки официального матча.

Практика боя



Командное столкновение: согласованные цели и помощь союзникам определяют исход боя.

- Выберите общую цель и удерживайте доступ к своему лекарю.
- Не отдавайте персонажа с ценной серией ради погони за одной целью.
- Контроль используйте последовательно: совпавшие по времени эффекты не удлиняют общее безопасное окно.
- При преимуществе по очкам учитывайте таймер; необязательный риск может изменить исход.

> Отключение, смена канала и принудительный выход считаются потерей с соответствующим списанием очков. Штатного возвращения после разрыва соединения в этот матч нет.

Награды

Официальные матчи дают честь, рейтинг, опыт и связанные награды; победитель также получает возможность выбора карты. Тренировка позволяет проверить состав и взаимодействие без обычной выдачи наград. Лимиты официальных записей и текущее окно участия отображаются в панели арены.

Дальше по теме

- Глифы боевых скакунов
- Роли девяти классов

Знать — заслуги, престиж и титулы

Дворянский титул отражает накопленные заслуги и даёт боевые прибавки. Обычные ступени доступны через развитие персонажа; особые связаны с руководством легионом или альянсом и владением землями.

Обычный путь

Шаг 1

Накапливайте заслуги в подходящих военных и общих занятиях.

Шаг 2

Обратитесь к принцу в дворце Атлантиды.

Шаг 3

Проверьте следующую ступень, требуемые заслуги, вклад, серебро и специальные материалы.

Шаг 4

Получите новый титул и поддерживайте престиж, необходимый для его действующих бонусов.

Заслуги и престиж — разные показатели

Заслуги открывают право на повышение. Престиж поддерживает эффект уже полученного звания. Поэтому наличие титула в списке ещё не гарантирует, что все его бонусы сейчас действуют. Для поддержки используются соответствующие задания и кристаллы престижа.

Особые титулы

Достижение	Принцип
Владение обычной землёй	Глава легиона получает право на связанное с территорией положение при выполнении личных условий.
Несколько территорий	Открывают более высокую ступень территориального титула.
Столица стороны	Связана со статусом главы победившего альянса.
Атлантида	Даёт высшее положение главе владеющего альянса.

Особый статус назначается автоматически при выполнении условий и теряется, если владение или должность утрачены. Обычная личная ступень при этом остаётся основой. Не путайте дворянский титул с Рангом Печати и коронами Подвигов Героя: у них разные условия и назначение.

Дальше по теме

- Территориальные войны
- Короны Подвигов Героя

Легионные занятия и совместные боссы

Ежедневная работа легиона

Занятие	Задача и результат
Отметка	Последовательные отметки увеличивают число доступных сундуков до трёх; внутри встречаются опыт питомцам, материалы и поддерживающие расходники.
Сбор специальных ресурсов	Сдача ресурсов поддерживает хозяйство легиона. Совместный сбор приносит больше личного вклада, чем одиночный при равной сдаче.
Перевозка припасов	Доставка даёт опыт, престиж, вклад и средства организации; охрана помогает довести груз.
Выращивание священного зверя	Участники кормят и развивают зверя; итоговая охота даёт легионные награды и шанс получить связанного питомца или душу.

Совместный босс

Глава или заместитель открывает специальное испытание за средства легиона. Оно состоит из четырёх последовательных волн боссов; после каждой появляется наградный сундук. Каждый участник может получить свою награду за волну один раз.

Шаг 1

Договоритесь о составе до открытия: попытка ограничена недельным лимитом.

Шаг 2

Проверьте средства легиона и готовность игроков.

Шаг 3

После входа начните испытание у центрального распорядителя.

Шаг 4

Проходите волны по порядку и получайте сундуки после каждой победы.

Шаг 5

Следите за временем существования: испытание закрывается по окончании двух часов.

Сложность и подготовка

Сложность связана с уровнем организации; более сильные противники дают более ценные награды. Среди добычи встречаются материалы аспектов, экипировка и камни. Предметы экипировки в награде могут подбираться под уровень персонажа. Для старших волн заранее распределите лечение, удержание противников и массовую зачистку.

Дальше по теме

- Развитие и магазин
- Другие виды боссов

Война против господствующих легионов

Этот режим позволяет оспорить власть лидеров территориальной карты. Он открывается после распределения обычных земель, когда крупнейший альянс удерживает не менее двадцати территорий. Три ведущих легиона, имеющие как минимум пять владений, получают положение господствующих.

Как получить право вызова

Шаг 1

Легион без собственной территории участвует в предварительном этапе испытания оракула.

Шаг 2

Попадание в первую восьмёрку даёт книгу вызова.

Шаг 3

Используйте книгу в течение трёх дней для объявления войны выбранному господствующему легиону.

Шаг 4

Согласуйте сбор: один легион может объявить одну такую атаку за неделю, а один защитник принимает не более двух вызовов.

Помощь со стороны

Игроки, не входящие в противоборствующие легионы, могут присоединиться к нападающим. Один помощник выбирает одно поле на неделю; число таких участников ограничено сотней. Они получают особую награду помощи, а не обычную выплату владельцев территории.

Победа

Основа боя знакома по территориальной войне: уничтожение командующего либо исчерпание запаса в 180 поражений. Поддерживающий транспорт даёт атакующим дополнительные возможности. Неиспользованную книгу можно обменять на средства легиона.

Дальше по теме

- Обычная территориальная война
- Испытание оракула