События и повседневная игра

Руководства War of the Immortals: Cult of the Wyrm.

- Ремесло, сбор и материалы
- Валюты, рынок и обмен
- Репутации, коллекции и титулы
- Наставничество, помощь новичкам и брак
- Академия Магии — боевые испытания
- Охота за наградой и поручения ордена
- Тайная комната — восстановление и защита
- Изумрудный сон — семена и плоды
- Призрачная пирамида — гонка четырёх групп
- Викторины — ежедневные вопросы и состязание
- Недельные экспедиции и поиск сокровищ
- Священный зверь легиона — выращивание и бой
- События и повседневная игра
- Карты Таро — награда за подземелья

Ремесло, сбор и материалы

> Производственные направления открываются с 50-го уровня у мастера в Атлантиде. Окно производства — P. Сбор ресурсов и изготовление имеют отдельные ограничения усталости.

Направление	Что делает
Обработка	Подготавливает материалы для дальнейших рецептов.
Военное производство	Звездная пыль, её компоненты и технические детали.
Изделия	Душевные предметы, Нефрит души, чаши и сферы запечатывания.
Алхимия	Мгновенное и постепенное восстановление, энергия и усиливающие расходники.

Первый рецепт



Производство: рецепт слева, необходимые материалы и создаваемый предмет справа.

Шаг 1

Изучите нужное направление и откройте список рецептов.

Шаг 2

Выберите результат: окно покажет состав материалов и стоимость.

Шаг 3

Для сбора купите инструмент и отправьтесь на специальную площадку через проводника Атлантиды.

Шаг 4

Дополнительные материалы ищите в добыче монстров, подземельях, заданиях и легионных наградах.

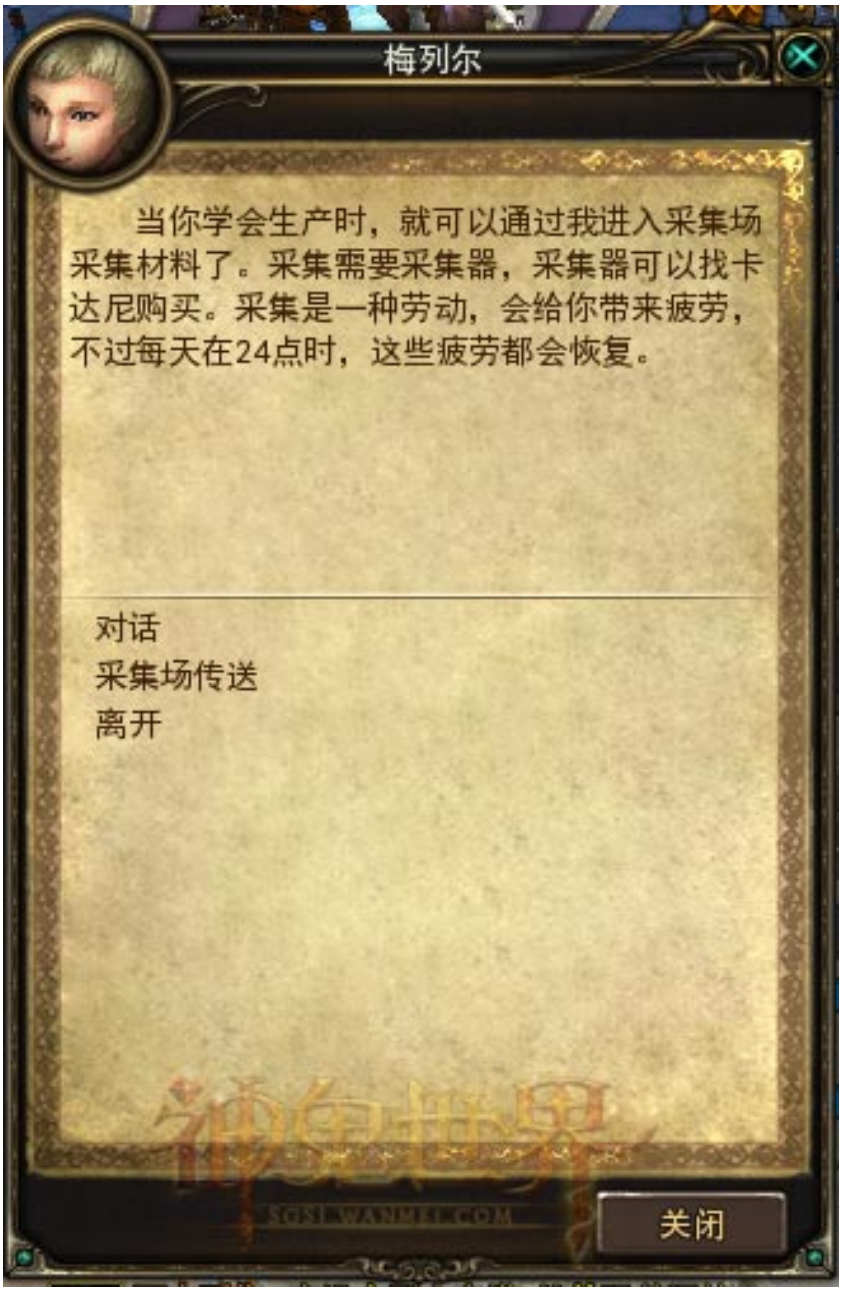
Шаг 5

Задайте количество и выполните изготовление. Производство повышает мастерство; при выполнении условий становится доступна следующая ступень.

Ограничения

Изготовление повышает производственную усталость, сбор — усталость сбора. При достижении предела соответствующее действие блокируется. Предел зависит от развития персонажа; восстановление происходит при ежедневном обновлении и через подходящие расходники. Не путайте эти шкалы с энергией Авто-охоты.

Старшие рецепты



Развитие зданий легиона открывает дополнительные знания. Если нужного рецепта нет у городского мастера, проверьте производственные возможности организации. Для звездной пыли важны не только уровень ремесла, но и тип будущего предмета и нужная комбинация слова.

> Забывание направления удаляет его уровень, накопленное мастерство и изученные динамические рецепты. Ранее потраченные ресурсы не возвращаются.

Дальше по теме

- Звездная пыль

- Нефрит души и чаша
- Легионные здания

Валюты, рынок и обмен

Основные средства

Валюта	Назначение
Серебро	Обычные игровые операции, производство и торговля.
Золото	Отдельная валюта магазина и поддерживаемых системой обменов.
Жетоны	Собственный раздел покупок; не заменяют золото во всех операциях.
Честь и специальные монеты	Получаются в определённых занятиях и расходуются у связанных с ними торговцев.

Поиск на рынке



Введите название или выберите категорию, затем сравните продавца, количество и цену.

Торговый поиск разделяет предметы, питомцев и души. Выберите категорию до ввода названия: поиск предметов не покажет душу с похожим именем. Поддерживается поиск по части названия; свойства души можно открыть отдельно перед покупкой.

Шаг 1

Выберите категорию и найдите нужное имя.

Шаг 2

Откройте полное описание: уровень, привязка, количество и свойства важнее картинки.

Шаг 3

Проверьте цену единицы и итоговую стоимость стопки.

Шаг 4

Подтвердите покупку только после сверки предмета в окне расчёта.

Обмен валют



Обмен валют: список предложений, цена, объём, срок и вкладка собственных заявок.

Штатный обмен использует предложения покупки и продажи. Можно выбрать существующее предложение или разместить своё с указанным количеством и ценой. Незавершённые заявки просматриваются в отдельном списке и отменяются штатной кнопкой. Курс задаётся предложением участников, а не фиксированным соотношением из руководства.

Материалы и их обменники

Источник	Куда ведёт
Переплавка вещей	Коробки с украшениями.

Источник	Куда ведёт
Арена	Глифы и боевые награды.
Территориальные войны	Руны и территориальный магазин.
Война Оракула	Специальные украшения.
Книга мертвых и храмы зодиака	Связанные монеты и материалы развития.

Дальше по теме

- Переплавка экипировки
- Арена
- Война Оракула

Репутации, коллекции и титулы

Репутация отмечает участие в определённом направлении игры. Откройте C и соответствующую вкладку, чтобы увидеть прогресс. Разные репутации имеют собственные условия: нельзя заменить работу исследователя боями на арене только потому, что обе дают очки.

Основные направления

Направление	Как развивается
Магическая академия	Участие в занятиях академии; открывает связанные звания.
Исследование и сокровища	Сдача подлинных находок, задания исследователей и коллекции.
Боевые активности	Участие в соответствующем поле боя или арене; доступ к своим обменам.
Специальные цепочки	Репутации отдельных систем и персонажей зависят от их заданий.

Коллекции исследователя

У найденных сокровищ есть отдельные пороги коллекции. Награды выдаются за конкретные предметы и сочетания: один редкий артефакт может открыть начальную награду, несколько экземпляров — следующий этап.

Проверяйте коллекционный экран до продажи находки. Среди результатов есть полезные предметы, внешние украшения, титулы и дополнительные возможности для питомцев и скакунов.

Отображение титула



Список титулов: выбранный титул можно установить и включить его отображение.

В списке титулов выбирается одно отображаемое название. Оно может временно заменяться названием группы или статусом события. Это изменение надписи, а не автоматическая потеря всех достижений. Некоторые титулы растут и заменяют младшую ступень, другие временные и исчезают по условиям события.

Не путать четыре вида прогресса

- Репутация — отношения с конкретной системой или организацией.

- Титул — полученное за условие звание.
- Знать — отдельное развитие через заслуги и престиж.
- Короны Подвигов Героя — достижения, связанные в том числе с героическими умениями.

Дальше по теме

- Знать
- Подвиги Героя
- Регулярные занятия

Наставничество, помощь новичкам и брак

Наставник и ученик

Наставник от 70-го уровня проходит квалификационное задание и получает право обучать. Ученик находится между 10-м и 69-м уровнями и ещё не имеет наставника. Оба добавляют друг друга в друзья; отношения наставничества не оформляются между супругами.

Шаг 1

Откройте друзей и вкладку наставничества.

Шаг 2

Выберите персонажа и предложение обучения.

Шаг 3

После подтверждения используйте совместную группу: она даёт связанный бонус опыта.

Шаг 4

Следите за этапами ученика. На уровнях 50, 60, 70, 80 и 90 предусмотрены ступени наград; на 90-м обучение завершается.

Помощь новичкам

Это отдельный механизм группового прохождения. Опытный персонаж регистрируется помощником от 60-го уровня; для режима требуется разница с новичком не менее 20 уровней. Через панель можно объявить набор или выбрать подземелье, в котором нужна помощь. Новичок включается в соответствующий поиск с 40-го уровня, а верхняя граница зависит от этапа сервера.

За подходящие задания помощник получает специальную благосклонность и развивает собственный уровень помощи. Бонус учитывает находящихся рядом участников подходящего уровня. Простое наличие низкоуровневого персонажа где-то в группе не заменяет совместное выполнение.

Брак



Предметы для свадебной церемонии в игровом магазине.

Для оформления оба персонажа должны достигнуть 50-го уровня и накопить 10 000 дружбы. Пара проходит подготовительное задание в церкви Атлантиды. Само оформление возможно без покупки праздничного пакета; церемония и отдельная площадка — дополнительные возможности.

Шаг 1

Соберите пару в группу и завершите подготовку у священника.

Шаг 2

Оформите отношения. Если нужна церемония, подготовьте заказ площадки.

Шаг 3

Выберите доступный период и пароль входа для гостей.

Шаг 4

После оформления используйте совместные возможности и связанный бонус игры в паре.

Дальше по теме

- Первые шаги
- Групповые подземелья

Академия Магии — боевые испытания

> Ежедневное занятие с 50-го уровня. Вводное задание засчитывается после полного прохождения активности.

Академия обучает действовать в ограниченном пространстве и использовать окружение против противника. В актуальном для «Культа Змея» варианте основой стали боевые испытания, механизмы, машины и встреча с последним боссом.

Как проходить

Шаг 1

Примите вводное или ежедневное поручение перед входом.

Шаг 2

В каждом зале осмотрите доступные механизмы и условия перехода.

Шаг 3

Используйте окружение против машин и противников, вместо попытки заменить механизм обычной атакой.

Шаг 4

Завершите последнюю встречу и заберите награду.

Шаг 5

Вернитесь к распорядителю, чтобы сдать связанное поручение.

Награда

Участие приносит опыт и связанную валюту. Для вводной цепочки недостаточно войти и выйти: требуется закончить один полный цикл. Подготовьте расходники и свободные ячейки рюкзака до начала.

Дальше по теме

- Повседневные занятия
- Основы боя

Охота за наградой и поручения ордена

> Участие: поручения ордена 40+, награда 60+.

Поручения ордена

Приобретите свиток подходящего уровня, используйте его и выполните требование на уничтожение монстров. Свиток задаёт цель: обычные убийства вне принятого поручения не заменяют его выполнение. Этот формат подходит для сочетания с охотой в области нужного уровня.

Заказ с залогом



Доска заказов: категории репутации, цели и требования к уровню.

Шаг 1

У распорядителя выберите заказ подходящей звёздности.

Шаг 2

Внесите залог и примите задание.

Шаг 3

Выполните цель, соблюдая указанное ограничение.

Шаг 4

Сдайте заказ: успешное завершение возвращает залог и выдаёт награду.

> Отказ и провал заказа лишают внесённого залога. Проверяйте условия до подтверждения.

Звёздность	Необходимая репутация	Репутация за выполнение
1	Начальная	10
2	500	30
3	2 000	50
4	10 000	80

Обычная схема предусматривает три заказа в день. Красные задания дают повышенную награду. Среди результатов — опыт, серебро, самоцветы и исследовательские предметы. Репутационные звания открывают более высокий класс заказов; уровень героя сам по себе их не заменяет.

Дальше по теме

- Все регулярные занятия

Тайная комната — восстановление и защита

> Участие: 45+.

Тайная комната связана с общим восстановлением сооружения. Игроки вносят материалы, получают возможность восстанавливать ресурсы и одновременно приближают событие защиты.

Шаг 1

Сдайте двадцать строительных материалов для доступа к восстановлению.

Шаг 2

Используйте полученный час действия эффекта для восстановления героя.

Шаг 3

Следите за общим прогрессом ремонта.

Шаг 4

Когда восстановление завершится и появится тень Кхара, войдите в область защиты и помогите остановить нападение.

Зачем участвовать



Карта Тайной комнаты: основной зал и отдельные площадки.

Личный вклад даёт восстановление, а общий этап открывает бой. Награды защиты связаны с самоцветами, надписями и инструментами обработки. Поэтому расход материалов и момент появления противника относятся к разным частям одной активности.

Дальше по теме

- Все регулярные занятия

Изумрудный сон — семена и плоды

> Участие: 20+.

Изумрудный сон даёт опыт за выращивание. Полученное семя работает в Атлантиде: посадка и ожидание заменяют обычную охоту, а совместное участие улучшает результат.

Шаг 1

Получите ежедневное семя и выберите место посадки.

Шаг 2

Оставайтесь рядом в период роста: основной цикл занимает час.

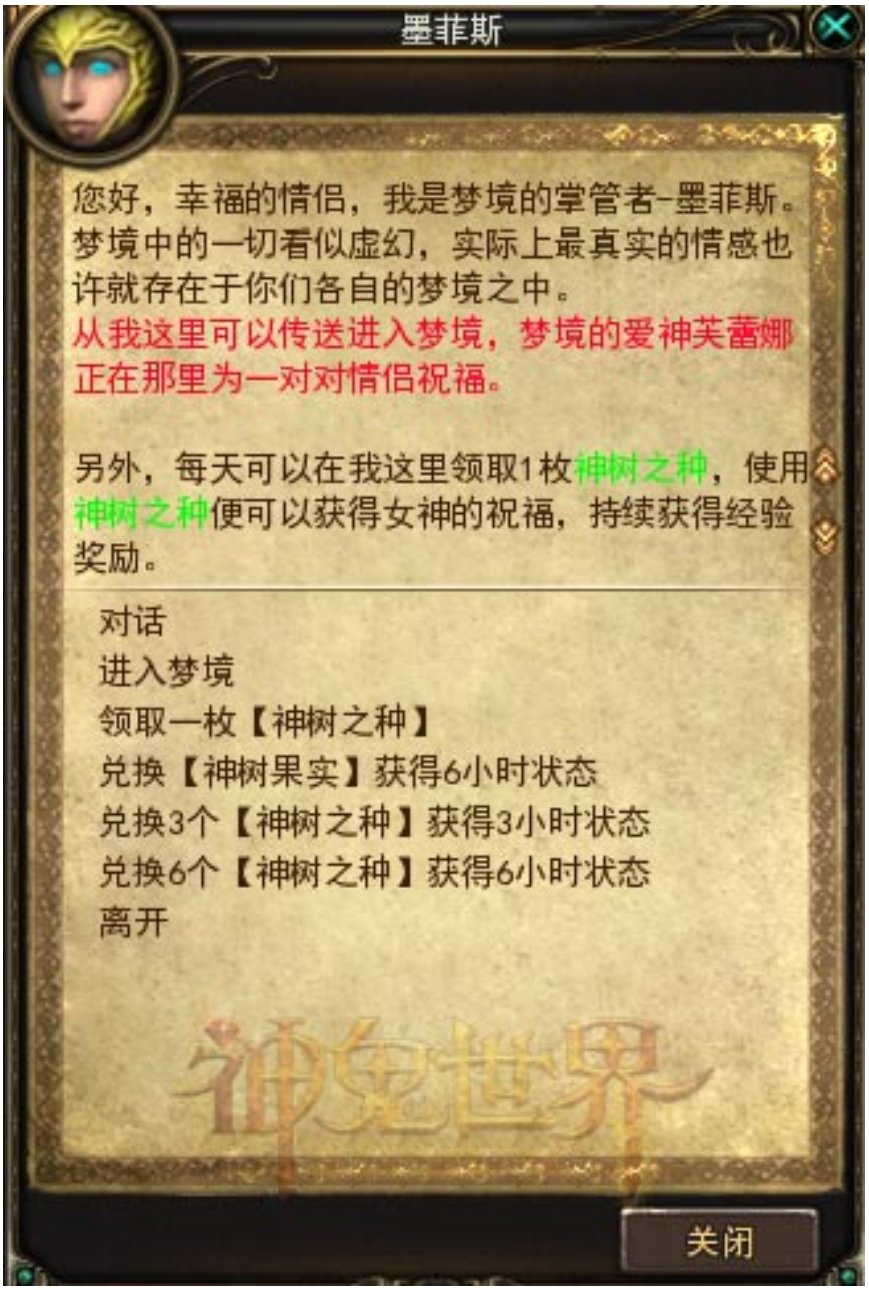
Шаг 3

Объединяйтесь с другими участниками для дополнительной пользы совместного выращивания.

Шаг 4

После созревания соберите результат. Для плодов предусмотрены более долгие варианты — три или шесть часов.

Семя и плод различаются длительностью. Выбирайте вариант по времени, которое действительно можете провести в игре: быстрый цикл не следует путать с долгим созреванием.



Морфей: вход в сон, получение семени и обмен на трёхчасовое или шестичасовое состояние.

Дальше по теме

- Все регулярные занятия

Призрачная пирамида — гонка четырёх групп

> Участие: 75+.

Четыре входа ведут четыре группы по параллельным маршрутам. В каждой комнате нужно победить своего противника и открыть следующий участок. Здесь важен не только итоговый бой: скорость промежуточного прохождения решает, кто доберётся до последней цели первым.

Шаг 1

Соберите группу и войдите через назначенный портал.

Шаг 2

Зачищайте комнаты последовательно, не оставляя обязательных противников.

Шаг 3

Переходите дальше сразу после открытия прохода.

Шаг 4

Первая группа получает возможность сразиться с Сетом и завершить маршрут победителем.

Результат

Время влияет на оценку и награду. Согласованный сбор врагов и переходы полезнее несвязанных попыток отдельных игроков пробежать вперёд. Подготовьте восстановление и распределите роли до входа.

Дальше по теме

- Все регулярные занятия

Викторины — ежедневные вопросы и состязание

> Участие: 30+.

Ежедневная викторина



Окно ежедневной викторины: вопрос, варианты ответа и результат.

Оалид предлагает десять вопросов. Пройдите диалог до конца и получите награду за ответы; это самостоятельная ежедневная активность, которую удобно выполнить во время возвращения в город.

Общее соревнование

В соревновательном варианте тридцать вопросов. На ознакомление отводится пять секунд, на ответ — пятнадцать, после чего пять секунд показывается результат. Уже отправленный ответ нельзя исправить. Очки зависят и от правильности, и от скорости.

Часть результата	Что учитывается
Личный счёт	Правильность и время ответа.
Рейтинг	Место среди участников; награждается первая сотня.
Особые награды	Первая десятка получает дополнительное поощрение, лидеры участвуют в недельном результате.

Внимательно дочитывайте формулировку. Быстро отправленный неверный ответ не даёт преимущества и блокирует возможность исправления.

Дальше по теме

- Все регулярные занятия

Недельные экспедиции и поиск сокровищ

> Участие: от 45-го уровня, в зависимости от события.

Затерянные руины — 45+

Во время события пройдите Испытание Паладина и получите особый металл у последнего противника. Начальник экспедиции обменивает его на двадцать инструментов раскопок. Используйте их в отмеченной области: каждый инструмент даёт отдельную попытку.

Среди находок встречаются материалы, зелья, предметы для самоцветов, внешности, питомцев и скакунов. Металл выпадает в период события, поэтому обычное прохождение вне этого окна не выполняет подготовку к раскопкам.

Звёздная экспедиция — 50+

Бывший сад богов после Рагнарёка оказался во внешней пустоте. Для удержания пространства нужны осколки звёзд. Получите задание у проводника Атлантиды, войдите в область и соберите восемьдесят осколков. Совместный сбор ускоряет выполнение; первый завершивший получает особое яйцо питомца.

Остров сокровищ — 60+

Волшебный парк существует пятнадцать минут. Перед входом выбирается обычный либо ускоренный вариант превращения; расширенный вариант также выдаёт начальные сундуки. Внутри нужно собирать сокровища до завершения времени. Количество доступных находок растёт с числом участников.

Награды включают опыт, самоцветы и их фрагменты, предметы синтеза и части печатей. Проверьте цену входа и время события в игровом окне перед оплатой.

Дальше по теме

- Все регулярные занятия

Священный зверь легиона — выращивание и бой

> Участие: 45+, участник легиона.

У каждого участника может быть собственный зверь в загоне легиона. Его уровень зависит от постройки, а направление роста — от выбранного корма. Это отдельная система легионного развития, не замена боевому питомцу из окна X.

Кормление и настроение



Смотритель загона: сведения о звере, игра, два вида кормления и вызов на бой.

За день доступны три кормления. Каждый успешный вклад даёт опыт и два очка вклада, а настроение меняет множитель роста. До трёх игр со зверем позволяют повторно определить настроение.

Настроение	Опыт кормления	Рост
Подавленное	×1	×1
Обычное	×1	×2
Радостное	×2	×2
Возбуждённое	×2	×4

Чем кормить

Доля корма к пределу роста	Результат
Не менее 70% мясного	Плотоядный зверь; красное направление душ.
Не менее 70% растительного	Травоядный зверь; жёлтое направление душ.
Ни один вид не достиг 70%	Всеядный зверь; синее направление душ.

Созревание и награда

Когда рост достиг максимума, у смотрителя можно вызвать боевую версию зверя. Вызов сбрасывает накопленный рост: следующий цикл придётся выращивать заново. Победа даёт опыт, ресурсы легиона, души, плоды и предметы вызова боссов. Уровень загона определяет доступный класс наград.

Дальше по теме

- Как использовать души
- Постройки и ресурсы легиона

- Все регулярные занятия

События и повседневная игра

Выбирайте занятия по нужному результату: опыт, репутация, материалы улучшения, питомцы или ресурсы легиона. Время запуска и доступная попытка отображаются в игровом календаре; подготовьте задания и расходники до входа.

Занятие	Участие
Академия магии — испытания на точность	50+
Охота за наградой и поручения ордена	поручения ордена 40+, награда 60+
Тайная комната — восстановление и защита	45+
Изумрудный сон — семена и плоды	20+
Призрачная пирамида — гонка четырёх групп	75+
Викторины — ежедневные вопросы и состязание	30+
Недельные экспедиции и поиск сокровищ	от 45-го уровня, в зависимости от события
Священный зверь легиона — выращивание и бой	45+, участник легиона

Короткий маршрут на день

1. Завершите начатые поручения и проверьте доступные события.
2. Сделайте выбранные заказы, испытания и задания репутации.
3. Используйте занятия легиона: вклад работает и на личное развитие, и на общую базу.

4. Направьте полученные материалы в конкретную систему, вместо равномерных случайных покупок.
5. Оставшееся время посвятите нужному подземелью или сюжетной цепочке.

Дальше по теме

- Подземелья
- Занятия легиона
- Валюты и торговля
- Уровни открытия систем

Награды за походы

Карты Таро позволяют выбрать награду после подземелья, а приказы драконоборцев дают материалы питомцев.

Карты Таро — награда за подземелья

Карты судьбы созданы одной из Мойр, чтобы смертные могли заглянуть в возможное будущее. В игре они превращают награду за подземелье в выбор из трёх скрытых результатов с возможностью изменить расклад.

Получение

Карта выдаётся после последнего босса соответствующего подземелья экипировки. С системой связаны Магнитос, Остров Призрака, Город вечной ночи, Пик лавы, Чертог Суда и старшая гонка в землях изгнанных богов.

Карта получается за последнего босса соответствующего подземелья экипировки. Это не отдельный поход в «подземелье Таро»: гадание открывается из предмета в рюкзаке.

Как открыть расклад

1. Откройте карту

Использование карты из рюкзака открывает окно с тремя закрытыми картами.



Откройте карту

2. Посмотрите возможные награды

Гадание показывает три предмета текущего расклада. До выбора одной карты можно изменить набор.



Посмотрите возможные награды

3. При необходимости смените расклад

Подтверждение смены судьбы показывает её стоимость. Допускаются три смены, последующие обходятся дороже.



При необходимости смените расклад

4. Заберите один результат

Выбор завершает гадание: выдаётся одна награда, а не весь показанный набор.



Заберите один результат

Возможные находки

Встречаются опыт и серебро, карты жетонов, пыль пробуждения, материалы экипировки, опыт питомца, заряд для Звездных слов и специальные предметы. Смена расклада не

является покупкой конкретного результата: она меняет доступный набор, а не гарантирует редкую награду.

Дальше по теме

- Подземелья экипировки
- Звездные слова