



Автор [оригинального гайда](#) — Leody.

Вопросы, предложения и исправления — [сколопендра#1175](#).

[Прохождение 5 этажа](#).

Босс 1: Страж королевы

Ротация и механика босса такая же, как у первого босса в Древнем городе яндарумов (дерево), за исключением некоторых моментов:

1. Нет сфер, которые нужно заблокировать.
2. AoE в мили зоне не накладывают рут, так что можно получить метки и стоять под боссом, уворачиваясь от пиццы.
3. В углах арены расположены 3 жучка, которые связаны с боссом и накладывают на него щит. Пока босс кастует пиццу, необходимо дать контроль каждому жучку, тогда связь перейдет с босса на игрока. После 4 пиццы босс откроет ячейки контроля и его можно будет взять в захват.
4. Если не разорвать все связи, то босса не получится законтролировать.
5. Пока связь висит на игроке, копятся стака дебафа. Если набрать 20 стака дебафа, то связь разорвется и вернется на босса. Если отойти слишком далеко от жучка, связь также разорвется. Поэтому следите за расстоянием до жучков и не контролируйте их слишком рано.

Механика

1. Босс прыгает в центр и раздает метки в зависимости от расстояния до него.
2. **5 колец** (отталкивают, можно перепрыгнуть).



3. По одной AoE в сторону каждого персонажа, начиная с самого дальнего. В этот момент нужно разорвать связи босса с жучками.



4. Начинает кастовать вайп-атаку и открывает ячейки контроля. Если все связи разорваны, можно дать контроль и прервать атаку.
5. **4 AoE удара на всю арену** (отталкивают).

Босс 2: Нарака

Ротация босса такая же, как у Аянги (ласт босс Долина молний).

На земле нарисованы 2 треугольника. Практически на протяжении всего боя по граням этих треугольников будут ползать жучки, связанные с боссом. Как и на первом боссе, пока жучок связан с боссом, последний будет иметь баф на снижение

входящего урона и иммунитет к контролям. Как минимум один человек всегда должен следить за жучком.

Механика

Механика одинаковая на всех стадиях, меняются только цвета.

1. Законтрольте всех 3 жучков на арене и разорвите связь с ними, набрав 20 стэков определенного цвета.
 - ❖ **Красные** — набираются, когда персонаж не двигается.
 - ❖ **Зеленые** — набираются, когда персонаж двигается.
 - ❖ **Желтые** — набираются, когда в ауре вокруг игрока находится хотя бы один персонаж.



2. При разрыве связи на персонажа накладывается баф соответствующего цвета. Этот баф позволяет блокировать обычные сферы такого же цвета. Если не разорвать связь до того как моб переползет на другую сторону, то сферы не появятся, поэтому делать все нужно быстро. Если заблокировать обычную сферу без бафа, ничего не произойдет. Старайтесь блокировать сферы как можно быстрее, но не вставайте слишком близко к краю арены — границы откидывают. Каждая сфера накладывает стак бафа, 5 стэков превращаются в баф **Улучшенного цвета**.
3. Помимо обычных сфер будут появляться сферы с кольцом. Если заблокировать такую сферу, то на персонаже появится баф **Мутация цвета**. Этот баф превратится в баф того же цвета, что и сфера, которую персонаж заблокирует после его получения. Баф также дает бонус к урону и позволяет бить сквозь щит соответствующего цвета.



4. Цветной баф нужен для убийства мобов, которые будут появляться по очереди на 12, 4 и 8 часах. Каждый последующий моб имеет больше ХП, чем предыдущий. Моба нельзя бить с бафом другого цвета или без цветного бафа, потому что в таком случае персонажа ослабит и задамажит.
5. После убийства моба на несколько секунд остается аура, в которой каждый, кто хоть раз ударил моба, сможет получить баф **Мутация цвета**. Таким образом, можно легко поменять цвет для убийства следующего моба. Для более комфортного убийства мобов не забывайте давать им контроли (кроме 7 этажа — там на мобах висит щит, который не позволит законтролировать). Порядок убийства мобов не имеет значения.



6. После убийства последнего моба босс наложит на себя 100 стакв щита определенного цвета (зависит от фазы). Персонажи с соответствующим

цветом могут снимать стики, ударяя босса. На это дается 10 секунд (максимум 13 с анимацией вайп-атаки). Когда все стики будут сняты, босс откроет ячейки контроля. Если не дать контроль — вайп.



Цвета мобов и щитов на боссе:

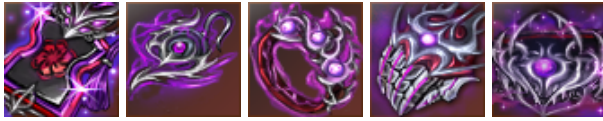
		Моб 12	Моб 4	Моб 8	Босс
Этаж 3-4	Фаза 1	Зеленый	Зеленый	Зеленый	Зеленый
	Фаза 2	Зеленый	Зеленый	Красный	Зеленый
	Фаза 3	Красный	Красный	Желтый	Красный
Этажи 5+	Фаза 1	Красный	Красный	Желтый	Красный
	Фаза 2	Красный	Желтый	Зеленый	Желтый
	Фаза 3	Красный	Желтый	Зеленый	Красный

Тактика

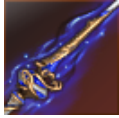
Так как постоянно менять щиты и следить за боссом может быть сложно, предлагается следующая тактика: персонаж с самой низкой скоростью ударов остается на самом первом мобе и ждет, пока другие игроки убьют других мобов и поменяют цвета на подходящие для снятия щита с босса. Таким образом можно избежать ошибок в смене цветов, которые могут возникнуть из-за спешки, кроме того, такой способ позволяет синхронизировать бурсты всех персонажей, чтобы максимально надамажить в контроль в конце фазы.

Лут

Новый грейд бижутерии: символ, серьга, кольцо, перчатка, истинный браслет.



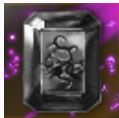
Новое оружие.



Полная информация по дропу с каждого этажа — [в таблице](#).

Камни

Подробно статьи камней по уровням заточки можно посмотреть в таблице. Обратите внимание: **чтобы получить максимальный стат на +10, нужно изначально выбить камень с максимальным значением!**

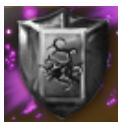


Природный метеорит могучей силы — падает в Снежной пещере хаоса, вставляется в ожерелье.

Основной стат — урон от негативных эффектов.

Дополнительные статьи (стартовые значения выпадают рандомно, увеличиваются с точкой):

1 стат (работает только в Лесу сумерек)	2 стат (рандомный из двух)		3 стат (работает только в Лесу сумерек)
Атака по боссам	Крит.шанс	ХП	Точность, %
6	60	300	2
12	120	450	3
18	180	600	4
24	300	900	5
30	360	1800	6
35			7
60			8
75			9
150			10
200			15



Земляной метеорит могучей силы — падает в Снежной пещере хаоса, вставляется в перчатку.
Основной стат — пробивание.

Дополнительные стати (стартовые значения выпадают рандомно, увеличиваются с точкой):

1 стат (работает только в Лесу сумерек)	2 стат (рандомный из двух)		3 стат (работает только в Лесу сумерек)
Снижение получаемого урона, %	Критурон	Блок	Урон от негативных эффектов, %
2	180	45	2
3	285	60	3
4	375	75	4
5	480	90	5
6	585	105	6
7			7
8			8
9			9
10			10
15			15