

Литейная

Литейная расположена на новой локации «Небесная Крепость». Для входа на локацию необходимо выполнить сюжетный квест «*Небесная крепость, глава 5. Блокада демонической драконьей тропы*».

Требования:

Завершение Небесная Крепость: Глава 5

Кросс-сервер: Истинное оружие Ю Ран

Бег по стенам (?)

Контроль (4х) (Стан / Оглушение)

Рут (предпочтительно ВЛ или Кот, Форс)

Рекомендации:

650 + СА или выше (минимум 20k + дпс в 4ке)

(Крайне Рекомендовано) Кот или Син / ВЛ, Дестр или Форс

Мобильные классы (Рывок / Уворот)

Кот или СФ для подхила

Высокий уровень пета, пояс и аметист

Основной Лут:

Сферы перековки (основной материал на прокачку леги – 7,8,9 этап)

Пояс Короля Драконов (морфится в пояс Вечности)

Доп. Лут:

Золотой значок славы

Заледеневшее жало

Запечатанная шкатулка Нарю

Элементальная биж

Запечатанная триграмма Изувера Пламени

Карта подземелья:



В первом коридоре простые мобы. В конце него – ворота с двумя элитками-охранниками. Убить нужно только этих двоих, посему группе будет весьма полезен Син, который даст инвиз,

чтобы не пришлось расчищать весь путь до элиток.

После открытия ворот будет спиральный спуск со стеной огня и двумя элитками. Нет элиток – нет огненной стены. Опять же, инвиз сина крайне упростит путь до них.

Перед входом в следующую комнату с Лавовым духом, вы можете перепрыгнуть через патруль у входа в комнату. Но, если вы сагрите пса, патруль не отэвейдится.

Боссы:

Лавовый дух



10,4кк ХП

Умения Лавового духа:

- Сквозь зной — притягивает к себе и наносит урон с эффектом «Искра» (АОЕ)
- Знойное поглощение — широкая атака с эффектом «Отталкивание» (АОЕ, круговая)
- Взмах и Внезапная атака — стандартные атаки лапой
- Знойная защита — атакует, крутясь вокруг себя и размахивая лапами (АОЕ, круговая)
- Сильный удар — ударяет кулаками впереди себя и накладывает эффект «Опрокидывание» (АОЕ, фронтальная)
- Призывает Демонов пламени

Атаки босса:

Этот минибосс периодически кидает лужи лавы под танка. Танку придётся собирать эти лужи в одном месте, чтобы у ближников оставалось пространство для атаки. Как только лава взрывается, босс призывает Демонов пламени. Они взрываются, поэтому, их нужно законтролировать во время анимации взрыва, чтобы убить. Танк всё время должен быть на ближней дистанции к боссу, иначе босс скастует притяжку на всю группу.

Огненный разрушитель



6, 09кк ХП

Умения Огненного разрушителя

Босс не очень силен и использует самые простые атаки.

- Тайфун — крутится вокруг своей оси и ударяет молотом, накладывая эффект «Отталкивание» (АОЕ)
- Рывок — прыгает на врага и атакует (АОЕ)
- Разящая молния — ударяет молотом перед собой, накладывая на врага эффект «Опрокидывание» (АОЕ, фронтальная)
- Атака — обычный удар кувалдой

Атаки Босса:

Этот минибосс стоит на мосту с движущейся огненной стеной, которая ваншотит при контакте с ней. Желательно сразу же максимально вливать дамаг, чтобы у вас было больше времени (1 мин максимум). Так же можно убивать босса в дверях, где огонь вас не достанет. Но тогда позаботьтесь о том, чтобы он не отэвейдился.

Пожиратель пламени



52кк ХП

Таймер ярости 7 мин

4хкратный контроль

Большинство атак босса сходны с атаками Ча Кана из Залов обречённых.

Умения Пожирателя пламени:

- Сокрушающая атака — наносит множественный урон и подбрасывает врагов в воздух (долгое АОЕ)
- Божественный сокрушительный удар — ударяет топором и накладывает эффект «Ослабление» (фронтальная)
- Магический жар — стреляет издалека снарядами лавы
- Божественный клинок — широким ударом клинка опрокидывает всех перед собой (АОЕ,

фронтальная)

- *Божественный вихрь* — откидывается назад, прыгает на врага и атакует его серией мощных ударов клинка
- *Крепкие магические оковы* — смертельный прием, который босс использует как после истечения таймера ярости, так и когда поглощает слишком много энергии стены и цветков

Атаки босса:

1-я фаза атаки: Огненная стена

На протяжении всего боя, начиная с 98%, будет периодически появляться движущаяся стена огня. При прикосновении она накладывает один стак ожога на босса и игроков. Если босс коснется стены, он отрегенил 5% от максимального ХП. При 3х стаках ожога босс входит в энрэйдж. Что до игроков, то стак ожога вешает на них дот, который постепенно и ощутимо отнимает ХП. Если 1 или 2 стака ещё возможно пережить, 3 – вероятная смерть. Важно использовать инвулы, чтобы не стакать дебафф. *Дебафф клинсится*. Обратите внимание, что Форс может снимать этот дебафф с членов группы. Но это приведёт к потере стакав льда, которые нужны для двойного оглушения.

Во время этого босс будет использовать атаку (бросаться снарядами), похожую на атаку Ша Кана, и станет уязвимыми для контроля. Чтобы это сделать, нужно дать 4 одинаковых контроля по боссу. После ваша группа должна подбросить его в воздух над стеной огня. Классы с долгой аэромбой, такие как БМ или ЛСМ могут сделать это проще всего. Син также может привязать босса в воздухе, но учтите, что нужно согласовывать это с группой, т. к., если кто-то атакует босса в привязке, он упадет на землю. Если кто-то из милишников решит продлить аэромбу по боссу, он получит стак ожога. Рекомендуется использовать аэромбу кота или цепи ВЛа, чтобы продлевать аэромбу в случае необходимости, в этом случае сопартийцы не получат Ожог.

После огненной стены босс снова начнёт кастовать Снаряды и будет уязвим к четырёхкратному контролю. *Обратите внимание на то, что босса нельзя «взять на руки» или посадить на него кота или КФМа.*

2-я фаза: Огненные Цветы

На 90%, 60% и 30%, Пожиратель пламени призовет 8 огненных цветков на земле вокруг него. Каждый цветок вешает 1 стак Ожога и 1 стак Жара. Если использовать инвул, ожог не вешается. Каждый игрок может собрать максимум 3 цветка, при попытке собрать больше стакы сбрасываются до 1 и наносят большой урон. Два человека должны собрать по 3 цветка. Син, Кот, Дестр, Форс или ВЛ собирают 2. Остальные члены группы цветы не трогают.

Во время этой фазы, атаки босса изменятся на АОЕ удары по самому дальнему человеку, атака наносит тем больше урона, чем больше стакав ожога висит на персонаже. Три стака – мгновенная смерть, нет стакав – нет урона.

После завершения АОЕ атаки, босс кинет АОЕ снаряд в самого дальнего игрока (снаряд блочится). Этот снаряд должен словить Кот или Син, чтобы войти в инвиз. Затем босс подбросит всех видимых игроков в воздух и поглотит цветы.

В воздух подбросит всех не находящихся в невидимости. Если в вашей группе нет класса с инвизом, Дестр может использовать иммунку от тайфуна, ВЛ использовать Z по правой ветке и Форс ледяную броню с иммунитетом к подбрасыванию. Игроки с 2-мя стаками цветка должны заинвулить подбрасывание, чтобы босс не отрегенился. Если в вашей группе нет ни одного из этих 5 классов, босс не получит много урона. Если у вас есть Форс или БМ, они должны использовать групповой инвул перед подбрасыванием.

За каждый поглощенный цветок босс получит + 5% от максимального здоровья. За каждого подброшенного игрока с 3-мя стаками Жара - 7%. За игроков с 1-2 стаками, босс будет регенить по 5% за каждого.

После подбрасывания по всем игрокам пройдет большой урон. Чтобы его предотвратить, Кот или Син, которых не подбросило, должны использовать массовый инвул.

Изувер пламени



48,9кк ХП

Таймер ярости 10 мин

4хкратный контроль

У босса высокий собственный ХП реген, посему важно вешать на него как можно больше стаков кровотечения.

Умения Изувера пламени

Многие атаки босса накладывают на врага особый эффект «Ёль Хва», при котором каждые 2 секунды в течение 30 секунд HP игрока уменьшается на 272. Этот эффект суммируется максимум 99 раз.

1-я фаза атаки

- Молот — прыгает на врага и накладывает эффект «Опрокидывание» (АОЕ)
- Хватка — поднимает игрока в воздух и ударяет о землю, накладывая эффект «Опрокидывание»
- Серия ударов — стандартные атаки лапой
- Жаркий кулак — атакует потоком пламени с эффектом «Ёль Хва»
- Губительный удар — атакует клешнями, накладывая эффект «Опрокидывание»
- Огненный кулак — атакует всех врагов перед собой потоком пламени и накладывает эффект «Ёль Хва» (АОЕ)
- Разворот — крутится вокруг своей оси и опрокидывает врага
- Поглощение пламени — атакует всех врагов, отталкивает их и накладывает эффект «Ёль Хва» (АОЕ)

2-я фаза атаки

- Серия стремительных ударов — атакует врагов клешнями (АОЕ, фронтальная)
- Стремительный разворот — крутится вокруг своей оси и опрокидывает всех врагов (АОЕ)
- Стремительный губительный удар — атакует клешнями и опрокидывает (АОЕ, фронтальная)

Атаки босса:

Основной шаблон атаки: 2х Левый взмах-> Правый взмах -> Удар хвостом -> Удар перед собой
Кроме того босс будет случайно использовать одну из 4 рандомных атак.

Прыжок:

Изувер будет периодически поворачиваться лицом к самой дальней цели и прыгать на неё (примерно каждые 35 секунд). Затем, прежде чем прыгнуть к танку, он использует Огненный кулак. Боссу нужно будет дать рут, до того, как он прыгнет к дальнему игроку. Кидающему рут лучше стоять на противоположной стороне от босса, чтобы Огненный кулак не ударил по пати. Тем не менее, AoE будет направлена на дальнего игрока, а не под босса.

Танку следует стоять в центре, чтобы босс приземлялся в центре, когда будет прыгать обратно к танку. Танк должен всегда находиться в поле зрения босса, чтобы атаки босса не задерживались, и, следовательно, чтобы бафф метки не задерживается.

Ожоговый дебафф:

Примерно через каждые 5 секунд, Изувер будет вешать 1 стак ожога на группу. Дебафф наносит около 300 урона за тик и суммируется до 99 раз. Кроме того, всякий раз, когда босс попадает по игроку, на группу вешается дополнительный слой ожога. Этот дебафф можно снять «охладив» босса. Крайне рекомендуется иметь побольше ХП, хила и много дефа, чтобы пережить постоянный ДоТ.

Случайные атаки (подробнее):

Губительный удар

Изувер оборачивает своё тело лапой и готовит к AoE атаке (8м). Атака блочится, но все равно сбивает с ног. Используйте инвул, чтобы предотвратить отбрасывание.

Жаркий кулак

Босс атакует танка потоком пламени, так же, как в фазе Прыжка

Хватка

Изувер притягивает к себе группу, оглушает, а затем ударяет о землю, нанося урон всей группе. Эту атаку можно задоджить, но, *обратите внимание, что «Снежинка» Форса не сработает.*

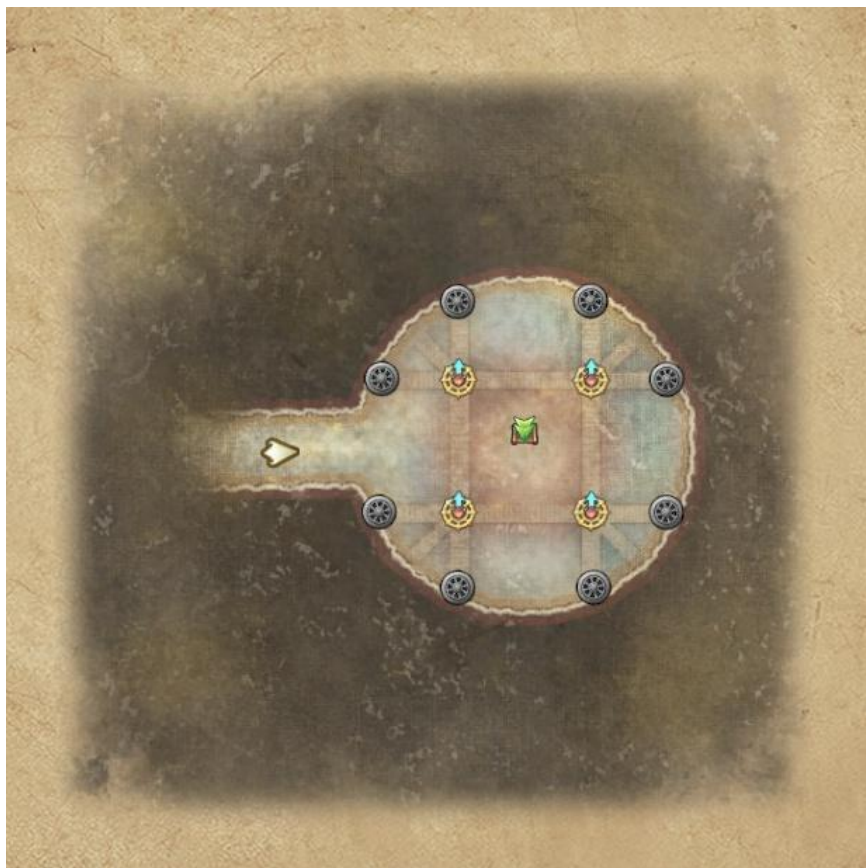
Разворот

Босс вращается вокруг своей оси 3 раза и опрокидывает.

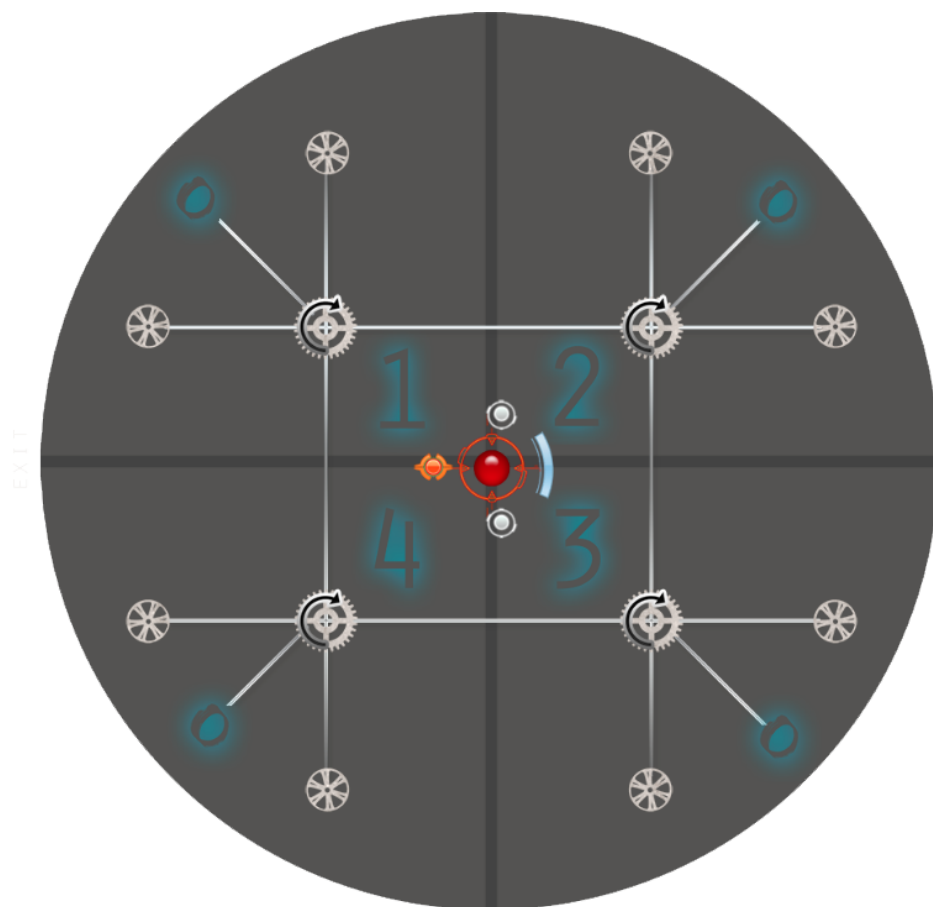
Через 2 минуты Изувер перейдет в режим возгорания. Все его атаки станут быстрее и будут наносить больше урона. Вместо того чтобы использовать одну случайную атаку в конце ротации, он использует: *Разворот -> Жаркий кулак -> Хватка (без притяжки)*

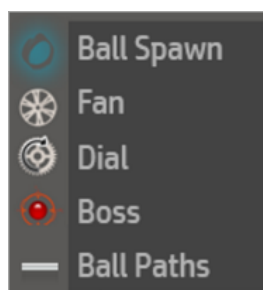
Особая механика («Охлаждение»):

Главная механика последнего босса включает в себя вождение энергомашин в порты охладителя. При заполнении всех 8 портов босс охлаждается. Если его не охладить, босс войдёт в энрэйдж. У этой механики 4 фазы и все они имеют разные паттерны.



Ниже приводится схема комнаты босса:





Ball Spawn – Спавн «шарика»: здесь будут спавниться энерглмашины

Fan – Охладитель: сюда нужно загнать шарик.

Dial – Переключатель: эти штуки задают направление движению шарика

Boss – Собственно, Босс

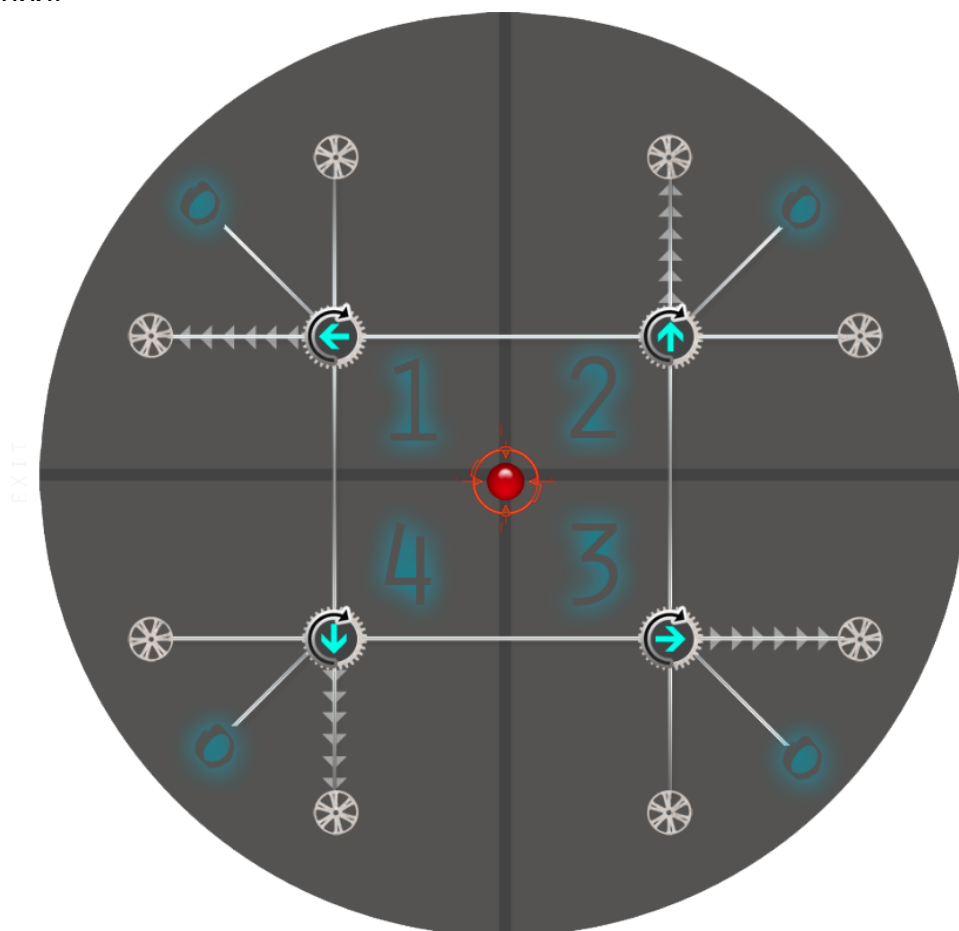
Ball Path – Рельсы: шары двигаются только по этим путям

Каждые 25 секунд будет появляться объявление и Изувер пометит 2х ближайших игроков. Помеченные не должны стоять внутри босса, чтобы другие игроки не получили бафф по ошибке. Эта метка вешает огненный дебафф, который постоянно тикает AoE уроном и длится 20 секунд. Помеченные игроки должны стоять на переключателях, каждый тик дебаффа поворачивает переключатель на 90 ° по часовой стрелке. *Нельзя находиться рядом с помеченными игроками, т. к. тик наносит AoE урон.*

Если что-то из этого случится, шарик взрывается и появляется новый:

- Два шара соприкоснулись
- Игрок касается шара
- Босс касается шара

Ниже показана оптимальная исходная позиция переключателей в начале каждой фазы. Переключатели должны быть направлены в конкретную сторону, чтобы один поворот на 90 ° переключал на следующий порт. Это сведёт к минимуму время на поворот переключателя в фазе охлаждения.



Основная суть фазы с шариками в том, чтобы свести к минимуму время, за которое шарик попадёт в охладитель. Для этого лучше всего подойдут классы с высокой мобильностью, такие как Дестр, ЛСМ, СФ или Син. Если в вашей группе есть рутящий класс, то Форс тоже сгодится.

Ваша группа может назначать 1 или 2 человек, для этой механики. Если человек хорошо знает

механику и может сделать всё соло, ваша группа может назначить только одного. Можно назначить и 2х человек, по половине комнаты для каждого. Этот вариант больше подходит для группы, где мало персонажей с высокой мобильностью.

После того, как первые потоы заполнены, помеченные должны повернуть рычаг к следующему открытому порту. Всегда старайтесь отправлять шарик по кратчайшему пути. Если один порт заполнен, поворачивайте переключатель к следующему.

Фаза 1 и 2

Если ваша группа не уверена, вы можете предварительно поставить рычаги в оптимальное положение и использовать побег, чтобы начать битву с боссом с рычагами в удобном положении.

На этом этапе появляется по одному шарик. В таблице показано, какой и где спавнится шарик. *(Но это не точно. Скорее всего, в нашей локализации появление шаров рандомно. Несколько раз сталкивались с подобной ситуацией).*

Номер шарика	Место спавна
1	1 или 2
2	2 или 3
3	3 или 4
4	4 или 1
5	1 или 2
6	2 или 3
7	3 или 4
8	4 или 1

На этих фазах у вас есть где-то 3 минуты, чтобы заполнить все 8 портов, иначе босс перегреется и войдёт в энрэйдж.

Во время этих фаз последний шар всегда будут появляться на левой стороне, поэтому помеченный должен оставить эту сторону свободной.

После завершения каждого этапа, Изувер остывает, сбросив все стаки ожога с группы, и замедлится. *После каждой фазы убедитесь, что переключатели вернулись в исходное положение, чтоб быть готовыми к следующей фазе.*

Фаза 3, 4

В отличие от фаз 1 и 2, во время фазы 3 и 4 спавнится по 2 шарика. *Они всегда расположены на противоположных сторонах комнаты.*

В таблице показано, какой и где спавнится шарик.

Номер шарика	Место спавна
1 и 2	1 и 3
3 и 4	2 и 4
5 и 6	1 и 3
7 и 8	2 и 4

На этих фазах, у вас есть примерно минута и 40 секунд для того, чтобы заполнить все 8 портов, иначе босс перегреется и войдёт в энрэйдж. На этих фазах босс входит в режим перегрева через 1 минуту вместо 2х. После завершения каждого этапа, Изувер остывает, сбросив все стаки ожога с группы, и замедлится. *После каждой фазы убедитесь, что*

переключатели вернулись в исходное положение, чтоб быть готовыми к следующей фазе.
После завершения 4го этапа шарики перестают появляться.

Источники:

<http://www.bns.academy/naryu-foundry/>

<https://4gameforum.com/threads/628005/>

Перевод, склейка : [MoodyRaccoon]