

Ультимативный гайд по Бездне 5.2

Общие заметки:

- 1) Экспедиция в Бездну - это в первую очередь командный ивент. Итоговый результат во многом зависит от скоординированности действий и взаимопомощи участников. Старайтесь помогать друг другу вместо того, чтобы воровать города.
- 2) Ваши результаты на ивенте в первую очередь определяются грамотным менеджментом энергии и умением победы над противником без потери звезд, и меньше зависит от прокачки аккаунта.
- 3) **Выключите** ускорение x4!!! За поражение с вас будут списывать 12 энергии, а за переигровку только 1. Поэтому остановите бой, если что-то пошло не так, и либо переиграйте, либо выйдите и попробуйте атаковать другую клетку.
- 4) Важно качать в первую очередь релики только одного класса героев. Выбор ветки развития зависит от босса и таймингов. Ветка дерева этого класса должна быть замакшена на время бездны!
- 5) Внимательно смотрите на противников, на которых вы нападаете! От расстановки сильно зависит то, как пойдет бой. С осторожностью нападайте на сложных героев. Особенно внимательным надо быть в городах с двумя и тремя пачками - не бейте первую, если во второй три флоры с торанами.

Герои ловушки: Флора, Ортрос

Бить их можно только со значительным овер-реликами. Вариант убийства Флоры - через бурст урон, чтобы быстро снести переднюю линию (крен+лика, например), но надо быть очень осторожным - флоры сносят за секунду. Ортруса просто не убить без оверреликов, если он начинает регенить. Лучше его фокусить в бою первым.

Опасные герои: Торан, Оден, Пиппа, Тали, Сатрана, Лика, Сейрус, Мезот

Торан - известная заноза во время бездны. Неприятен даже с оверреликами из-за длинной анимации возрождения (которая гарантированно съедает звезду за время) и проклятья, которое убивает одного вашего героя. Еще и заторанить всю команду может. Лучше ходить на него с оверреликами 2-3 героями.

Сейрус - мини торан. В целом проще, но жутко живучий и иногда руинит бой своим цунами, разом убивая всю команду.

Оден и Пиппа во врагах - первая цель для контроля.

Тали необходимо убить до ее ульта.

Команды с Ликой очень опасны из-за разгона.

- 6) В этот раз мы снова поделимся на роли. На этот раз у нас будет сложная классификация. С одной стороны у нас будут ярко выраженные саппорты, ответственные за строительство дорог, с другой нам нужно будетделиться по конечным пакам в зависимости от наличия альбы е60 и необходимости грамотно разделить урон по первой и второй фазам, а в третьих наличие прокачанного Прутуса откроет игрокам с ним совершенно другой опыт развития.

По стилю развития на старте распределение такое:

1) Кит - стартует через фул т4, пробивает охраны первого босса и копит максимум ресурсов на финального. Может играть в 4 героя для фарма и копить два полных пака.

2) Игрок с фул-Прутусом: траит т3 в 2 героя (Прут+Альна), на избыток добывает дороги в стартовой зоне. Потом играет развитие в 4-5 героев.

3) Игрок без Прутуса - старт через фул т3 в 3 героя в пачек (Аинз-Альбедо-Мерлин), с рефрешем 3 раза + 1 слот Мишки для дорог. Потом играет развитие в 5-6 героев.

4) Саппорт - старт через фул т3 в 3 героя в пачек (Аинз-Альбедо-Мерлин), с рефрешем 3 раза + 1 слот Мишки для дорог. Развитие после души реликвии такое же как у всех, 3+3, но на 4 свободных слота вы берете героев для дорог. Темп стараетесь держать наравне со всеми, но массово строить дороги дополнительными героями начиная со второй зоны. Первый пак саппорты все равно копят.

Отдельно хотел заметить, что саппортом можно перебирать количество мелких городов типа т4 во второй зоне, и т5 в третьей, если они находятся на пути к группам нужных городов.

Бездна на развитие, и всем нужно выйти в лимит трех паков!!! Поэтому все, даже саппорты, фармят много, примерно 10700 инкама. Ниже будет подробное распределение по городам.

.

- 7) Если вы построили дорогу - вы построили ее ради команды, а не ради себя. **Нельзя удалять мелкие городки в дорожной цепи за собой**, чтобы захватить лично большой город. Если город захватит кто-то другой - то в целом для итогового урона команды без разницы, кто получил этот инкам, а вот перестройка удаленных дорог - это прямая потеря итогового результата всего ополчения, ведь ее придется полностью перестраивать. (Пустые клетки удалять можно - а вот т4/т5 в в пути зоны к фарму - все еще надо держать. Если для них нет места, то лучше попросить саппорта их взять).

Старт игры:

1. Важно зайти в экспедицию как можно раньше: Это даст вам дополнительный день для развития, что серьезно увеличит наши шансы в борьбе за топ. Первые четыре часа не будет капать ни стамины, ни инкам эссенции. Однако нам все равно нужно собраться всем за короткий промежуток после старта, чтобы соединиться, и вместе строить дороги.
2. На старте входим по частям, чтобы избежать лишней толкотни и суматохи. На этой карте всех генерирует примерно в одном месте, поэтому чтобы избежать лишней давки мы разделимся на группы.

Сначала заходит 28 человек стартовой команды, через пол-часа в 3.30 еще 16 человек, а потом в 4.00 еще 16. Так нам будет распространяться гораздо комфортнее.

В идеале, людям из поздних групп зайти в игру в 3.00, чтобы высадиться на карте и получить стартовую точку, может кинуть одну-две дороги, а потом идти пить кофе до своего времени. Распределение времени входа будет вместе со сторонами.

3. На старте вы получите 10 слотов для героев в каждом из которых будет 80 стамины. При этом стамина не будет рефрешится в течении 4ех часов, так что тратить ее нужно грамотно.

Обратите внимание, что вы можете одного героя использовать несколько раз перемещая между слотами, после траты стамины на прошлом.

4. При строительстве дорог обязательно включайте за собой таймер обратного отсчета, чтобы у вас никто не застилил город. Это сделает жизнь проще для всех.

Если вы провели дорогу к городу и забрали его, то в целом можно отдать остальные другим игрокам (но это не обязательно). Им будет приятно, так что можете сделать такой подарок.

Когда вы выфармили свои города, но у вас еще остались запасы Мишки на дороги - поделайте дороги для остальных, чтобы группы т3 были в наличии. Нам важно съесть всю зону на старте, и максимально эффективно использовать всю стартовую стамину. .

5. У нас будет три варианта старта, в зависимости от лвл и наличия Прутуса:

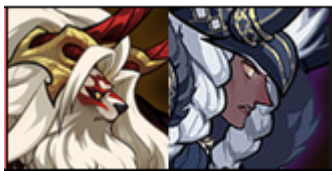
А) Прутуса нет. Тогда оптимальный вариант это Аинз пак. Тогда ставите следующих 4 героев:



Дельфины и старички прекрасно справятся 3 героями ААМ, а слот мишки потратят на дороги для себя. Если очень сложный т3, то можно добавить Мишку 4ым, но скорее всего это не понадобится.

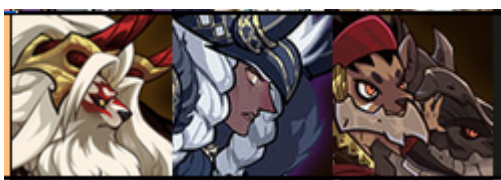
ААМ рефрешится три раза, слот Мишки не рефрешится. При этом вы можете делать дороги также соло Аинзом и соло Альбедо! Такой вариант позволит вам с дорогами разобраться (1 мишки слишком мало), и потратить 2.5 комплекта стамины на города, набрав фулл т3

Б) Есть Прутус 309е30 и выше. Лучше Прутус 309е60.
Т3 берутся Прутусом в 2 героя:



Дополнительные дороги можно строить Прутусом. Когда кончается стамина просто обновляйте кончившегося героя в новый слот. Так у вас получится 3х2 слота на города, и четыре полных слота на дороги! Именно от вас прошу главного вклада в дороги на старте, чтобы наши саппорты хорошо отъелись на старте и не проседали по тему в следующих зонах, где дороги строить будут уже они.

Если у вас маленький лвл, и т3 не берутся в 2 героя, то просто добавьте третьего. Обычно стоит добавить Скрега, чтобы бы больше урона было, но можно и Мерлина. Тогда вы играете через 3 рефреша этой тройки.



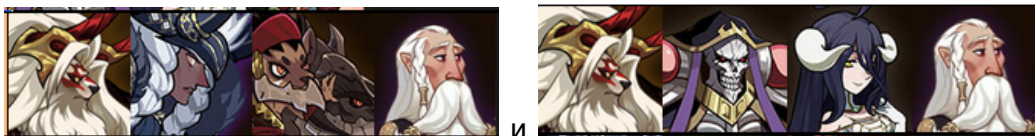
Особенность тут: Прутуса ставить назад на 3 или 5 юю позицию, а Скрега перед ним. Чтобы он всех топтал и собирал в кучу.

Возможно в этом варианте стоит дать грав е30 альне или скрегу для их живучести.

Дороги можно делать Прутусом, просто обновите его слот несколько лишних раз.

В) Прутус есть, а сами Вы являетесь китом. Тогда ваша задача идти на т4. Для стабильности там не хватает урона, поэтому немного непонятно, но тонкие т4 берутся даже в 3 героя.

У нас есть два варианта для взятия т4:



Один из китов пойдет в первой группе (со стартом в 3:00) и попробует вариант с Аинзом, он по идее должен решить проблему нехватки урона. Тогда следующие группы уже будут знать насколько это эффективно.

6. **Обязательно перекачайте ветки вашей команды до максимума! В случае Аинз пака - это маги, танки и саппорты на остаток. Для Прута - вары и танки.**

Уровень героев в Бездне маленький, поэтому линейные статьи от веток играют очень важную роль, и с веткой в 130 стартовать на порядок проще, чем с веткой в 70!

7. Сам старт игры проходит так: ставим пак (2-3 героя), остальные слоты оставляем свободными. Набираем максимальное количество т3 городов, имеющихся в наличии. Стараемся максимально сэкономить энергию при этом.
8. Дороги можно делать с помощью соло Мишки, Аинза, Альбеда или Прутуса.
9. После конца энергии на пачке, и делаем рефреш ключевых слотов. Для этого вынимаем используемых героев из слота без энергии и ставим в свежий слот с 80 энергии. По итогу ваш Аинз/Прут пак обновится с полной стаминой и будет снова готов к бою.
10. Очень важный момент - Второй ранг и +5 к лимиту городов вы получите через 1-2 часа после начала накопления стамины! Поэтому на старте вам важно сохранить какой-то запас энергии на мейн паке, чтобы эффективно забрать еще и эти 5 городов (новой стамины почти не будет).

Вам нужно сохранить в идеале 36-40 стамины на второй волне мейн пака, чтобы добрать 4-5 т3 деревень с ранга Рыцаря.

11. В целом наша задача набрать за старт примерно 17-18 т3. При идеальном исполнении стартовой стамины на двух пачках хватит на 25 т3 с учетом ранга Рыцаря.

12. Слоты с 0 стамины после удаления нужно будет заполнить героями для дальнейшего развития..

В новые слоты с 80 энергии на ранге Лорда мы будем ставить мейн пак на босса. Поэтому на развитие нам остается только капающая ежечасно. Ранг Лорда вы получите в 11-12 часов, ранг Виконта (с душой реликвии) - в около полуночи по МСК (киты часов 21-00).

Поэтому к следующей фазе фарма вы перейдете с запасом около 80 стамины (примерно столько накопится за 17 часов).

13. Отдельная задача в этот раз у наших китов (у кого 650+ лвл и 150+ ветки): они полностью фокусируются на взятие т4 (им надо взять т4 до капа). Задача всех остальных максимально помочь им с дорогами. Особенно эта помощь нужна от тех, кто берет т3 через 3 героя. У вас останется 4 слота, стамину которых можно потратить полностью на дороги! Так что их важно пустить на соединение с союзниками и дороги к т4..

14. Если среди противников есть Нара, Мезот или Немора, то соло героя могут убить даже на пустой дороге. Будет очень осторожны.

15. После этого, когда вы захватили максимальное количество клеток и у вас есть запас на +5, с чистой совестью удаляйте старые пустые клетки. Территория разрываться не будет. В первые часы вам нужно получить максимальное количество высокоуровневых деревень.

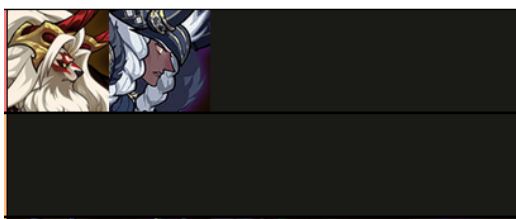
16. Когда вы высадились - старайтесь строить дороги через пустые клетки, а не т1 деревни (хотя вы их также легко захватите). Мы заходим группами в игру, и если вы к моменту захода третьей группы разорвете дороги сброшенными деревеньками, то им придется строить дороги заново! Поэтому стройте дороги только через пустые клетки!!! Особенно это важно в стартовой зоне!

Резюме: Краткий план на старт.

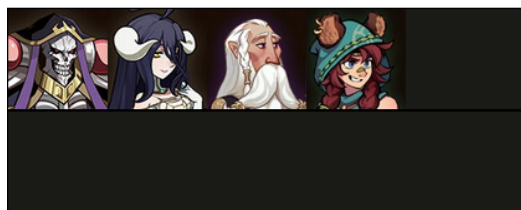
По итогу старт должен проходить так:

0) Скидываем ветку ловкачей в нужные ветки

1) Старт, 3:00 МСК -> берем 9-10 т3 (в 2-4 героя) и дороги/т1 поменьше через мишку/прутуса.



или



К Прутусу можно добавить еще Скрега, если не идет в два героя.

2) Рефрешим Аинз/Прут пак. По итогу подбираем до 17-20 т3 примерно, сохраняем немного стамины на +5 слотов. Аинза/Прутуса можно рефрешить несколько раз.

3) На остаток слотов добавляем героев для развития и накопления. Излишки еды сразу пускайте в дороги для остальных! Не жадничайте на старте!

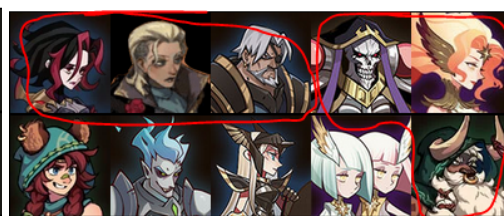
Дальше мы разделяемся на две стратегии развития! Большая часть лоу-спендеров идут через вары+танки, а более китовые игроки развиваются через саппорты+танки с мейном со скриатом (Для этого пака надо минимум 309e60 псолису, 309e35 скриата, 309e60 неванти).

Далее идут варианты:

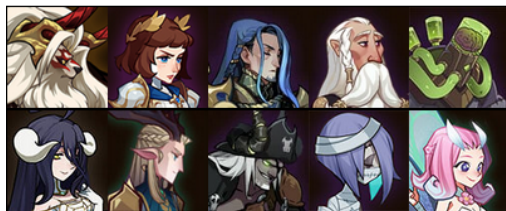
А) Регуляра с Прутом через варов



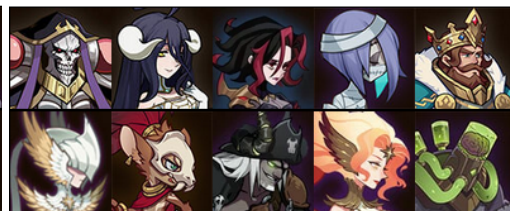
Б) Регуляр без Прутуса через Танков



В) Кита через саппортов (изольд копится)



Г) Саппорта через танков



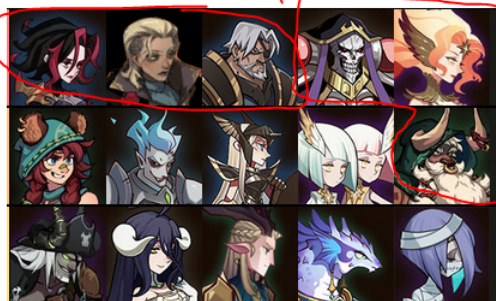
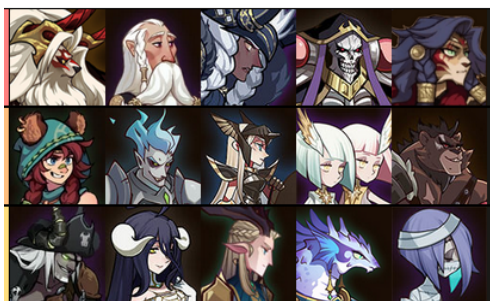
3) 8:30 МСК - Получаем Рыцаря, подбираем 25/25 (20-25 т3 + 0-5 дорог или городов поменьше).

Вместо птейна+альны киты могут взять аинза+альну. Вместо фремптона можно сунуть анасту, или даже изольда, если вы уверены в своих силах фармить 2+2.

4) 12:00 МСК - Ранг Лорда. Получаем +5 слотов с 80 стамины. Вставляем туда главный пак против боссов на накопление. Спокойно копим ресурсы, и ждем душу реликвии..

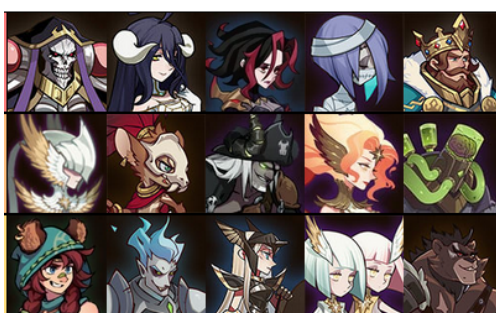
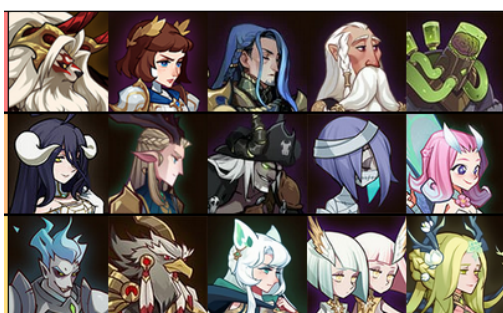
А) Регуляр с Прутом через варов

Б) Регуляр без Прутуса через Танков



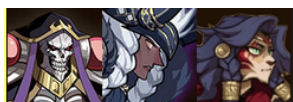
В) Кит через саппортов (изольд копится)

Г) Саппорт через танков



В целом тут допустимы (и нужны!) замены:

А) Если есть Фулловый Птейн!



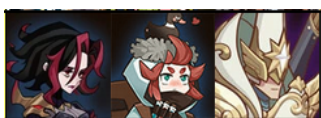
=>



(изольд встает в накопление)

Б) Можно заменить один пак на птейна

В) Если вы играете через мейн Скриата за Саппов и у вас нет Прутуса или Птейна, то можно поставить такой пак в 3 героя:



Он очень хорош!

Г) Аинз+Альбедро в целом справляются в 2 героя, но иногда можно добавить 1 героя из пула дорожников.

5) 20:00-21:00 МСК - Виконт - Добираем т4 на появившиеся +5 слотов (ну и несколько дорог можно заменить). Здесь уже можно использовать Мерлина и Аинз паки. Потом отдыхаем до утра, чтобы спокойно брать т5 с 3.4 тремя героями

Небольшое пояснение для регулярков без Прутуса: Мы поставили копиться 4 героя второго пака, а развиваемся в 6. За потом мы сможем разделить второй пак между дополнительными героями -Вареком и Псолисой (даже легендарной). За счет этого пак отработает по полной.

Первая зона

1) Ориентировочно в 11-12 утра МСК вы получите т2 релики и достигнете ранга Лорда. В этот момент наша задача отдыхать, и ждать ранга виконта и души реликвии. Уже с ней мы начнем фармить города с овер-реликами.

2) Обычно в пять новых слотов с 80 энергии с лорда мы сразу ставим команду на финального босса. Подробности про выбор мейна ниже.

3) Чтобы ускорить получение ранга в первый день, можно и нужно продавать ненужные релики (оставить только на класс, через который вы развиваетесь). Потери ресурсов намного окупятся увеличением количества доступных городов. Со второго дня уже имеет смысл копить ненужные релики для того, чтобы прокачать все ветки на 3.0 подешевле.

Вечер первой зоны и ранг Виконта

1) Примерно в 24-00 МСК вы возьмете ранг Виконта, получите возможность взять еще 5 городов (до 30), а также получите доступ к новой механике Реликвии Души.

Она дает возможность использовать героев других классов в бою (не более одного), устанавливая уровень их реликвий на уровень вашего максимального класса.

Например: у вас танки прокачаны на 3.2. Вы берете в бой 3 танка и Аинза, которому даете реликвию души (она устанавливается на экране боя). Тогда Аинз будет работать как герой с 3.2, хоть ваши маги прокачаны всего на 1.0.

2) Чтобы эффективно реализовать эту механику, героев других классов стоит поставить в свой пул немного заранее. Пусть они копят энергию пока вы не получите ранг виконта. В каждом бою вы сможете эффективно использовать только одного из этих героев.

4) Вечером первого дня имеет смысл начинать собираться около босса (примерно в 18:00-20:00 МСК). Лучше это делать по внутреннему кольцу первой зоны, захватывая т4 города по пути. Если за вами кто-то остался, не удаляйте города в дорогах: пусть соседи тоже воспользуются ими. (Можете их поторопить в чате или ЛС).

5) К ночи первого дня у вас уже точно не должно быть пустых клеток и т1 деревень в зоне высадки! Лимит должен быть занят клетками получше.

6) Когда добрались до босса, захватите любую деревню/городок рядом с ним, и продолжайте фармить свою зону. Не надо сразу захватывать пустую клетку и ставить на ней лагерь. Это можно сделать непосредственно перед атакой - это даст +5% урона по боссу. Тем более первых боссов обычно атакуют только 2 человека! **Не тратьте ресурсы на бессмысленные лагеря!**

Саппорты могут набрать и побольше т4, если они являются дорогами по пути.

7) Киты кто брал т4 на старте могут в этот момент уже брать т5.

Остальные, кто фармил т3 - имеет смысл сразу на Виконте набрать ровно 10 т4 (5 с новых слотов и можно скинуть до 5 со старых). Это даст нужный темп, перед тем как идти спать! (Скорее всего в этот момент босса мы уже пробьем).

8) Босса Зафраэля нам стоит убить на реликах 3.1-3.2 примерно в 21-00 МСК. Задача керри - вечером, перед сном, сломать охрану у боссов, поэтому на одном паке стоит накопить по 12 еды на атаку.



2 -атаки с 3.2

Вторая зона

1) После пробития босса мы заходим в новую зону. Пустые клетки в ней сравнимы по сложности и прибыльности с обычными городами прошлой зоны. Пустая клетка после Зафраэля - сравнима с т3 городом, пустая клетка после Элуарда/Оку - это лучше чем т4 город. Стоит в первую очередь избавляться от пустых клеток в прошлой зоне, а также слабых городов (т2), и менять их на дороги и города в новой зоне. Выгода от хорошей логистики для команды гораздо выше, чем от фарма от т4-т5 города где-то в глубинке первой зоны. В этой бездне держать пустые клетки новой зоны не так важно, но это не является ошибкой.

2) Первоочередная цель после победы над Зафраэлем, это раздобыть каждому по т5 городу на ранг Графа, чтобы получить +5 клеток для фарма. Городок т5 защищают две охраны. Поскольку скорее всего у вас будет одна команда сильнее других, то имеет смысл договориться с кем-нибудь из соседей взять пару городов по очереди. Вы будете

первую пачку, а сосед вторую. И потом наоборот. Это сильно ускорит развитие вас обоих!

Не спешите тратить стамину и сливаться на городах т5 или фармить кучу т4. Лучше подкопить на стамину и пробить на 3* с овер реликами сразу много т5 городов!

3) На этот раз вторая зона намного более насыщенная городами чем раньше, а самих игроков будет меньше. Поэтому саппортам стоит сразу строить дорогу в направлении к следующему боссу, не сильно отвлекаясь по сторонам. В богатой области в конце зоны можно уже будет успешно пофармить.

Как и раньше не стоит тянуть дорогу чисто по пустым клеткам, а лучше прыгать между группами т4 и т5 городов.

По чистому инкаму с учетом реликов дорога второй зоны чуть хуже т3, так что т3 можно на дороги не менять. Однако, даже саппортам стоит набрать себе т4 чтобы совсем не просесть по инкаму.

4) К концу второго дня мы должны полностью съесть большую часть второй зоны. В этот момент вы уже сможете захватывать простые т6, а потом и т7 города. Пользуйтесь помощью тиммейтов.

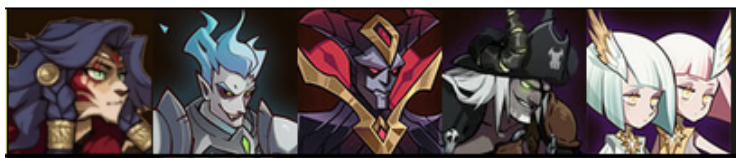
5) У т6 и т7 городов много проклятий. Однако, нас теперь будет меньше, а городов стало больше. Поэтому нет большого смысла переставлять паки под проклятья. А с учетом того, что теперь у нас есть эффективный отхил в лице мерлина, а танкам на проклятья вообще все равно, то мы их можем брать как обычные города.

6) Элуарда/Оку имеет смысл бить сразу в момент, когда релики основного класса прокачаны на 4.4 уровня (минимальное условие для ранга). Нам нет смысла ждать в этой зоне, потому что лучше пораньше влететь в подземку, где очень много хороших городов.

Однако для получения следующего ранга нужны все ветки по т3. Это примерно середина третьего дня.

7) Между Элуардом/Оку работает связь. У них общее хп, так что наша задача выбрать кого бить профитнее.

**Паки на боссов
Элуард**



168 стаков = 672ккк, душа в Анасту/Грыжу. 5 атак.

Также Элуарда можно протыкать соло Изольдами.

Третья Зона

1) В этой зоне мы быстро получим ранг Маркиза и +5 слотов для героев с +80 энергии в них. В них мы либо выставляем героев на промежуточного босса (смотрите кому это нужно сделать), либо ставим уже команду на финального босса.

2) Ищите подходящие города т7 с имеющимся героем. Если герой не подходит, лучше оставить его тем, у кого он есть. (Не считая совсем странных городов с титусами и ортротами).

3) В какой-то момент стоит остановиться с дальнейшим фармом. В этот раз нам надо выфармить три ветки на 1-2 дня раньше конца бездны, поэтому мы поднимаем инкам до 11000. Это соответствует захвату примерно 7 т7, 16 т6 и 16 т5. Если вы перебрали т5, то можете забрать чуть больше т7

Примерный расклад по городам перед остановкой фарма предлагаю ниже.

Тип	Инкам	Кол-во	Кол-во с бонусом	Общий инкам
Т8	320	0	0	0
Т7	280	7	7	2352
Т6	240	12	12	3456
Т5	200	20	20	4800
Дороги	200	1		200
Итого				10808

Остальное добираем через т5. Если на карте блок и лишний т6 или т7 будут по дороге к боссу, а брать некому, то его можно будет взять овер лимита.

Возможно фарм т7 немного затянется, но его можно продолжить даже уже когда дойдем до босса.

5) Когда вы набрали лимит инкама - заменяйте всех героев развития, на героев под боссов. Перед этим возможно стоит слить стамину и выбить 1-2 охрану на одном из

мини-боссов. После этого можно менять, разве что оставить 2-3 героя, которые смогут пробить т6 в последней зоне.

6) Для квеста на город т8 - мы выберем один легкий город, и ближе к концу ивента после смерти третьего босса возьмем его конвейером (взял, удалил).

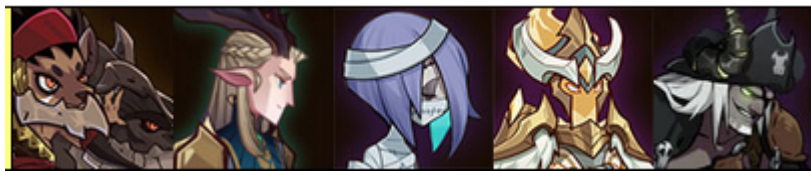
Но делать все это, мы будем уже с большими реликами и после убийства босса!

7) т8 города брать вообще не выгодно, только в условиях очень жесткой нехватки ресурсов. Поэтому т8 возьмем в конце без лишних трат ресурсов.

10) В третьей зоне у нас два связанных босса: Капитан и Десира. Мы бьем Десиру Изольдами

12) Атакуем Боссов на реликах 5.0 или 5.1 утром пятого дня.

Капитан -



124 стака = 450кк урона = 45 атак

Десира - по десире можно стукнуть соло Изольдом. Бьет кост-эффективнее, но нужны накопления.

Финальный босс:

Идем к Боссу:

1) Перед атакой на Босса не забудьте поставить рядом с ним лагерь, который дает +5% к урону. Оптимально поставить лагерь как часть дороги, ведущей к последнему боссу. От каждого ровно одну клетку.

2) Не надо разливать озеро из пустых клеток около босса. Они крайне не выгодны. Таймер выпадения легендарок с них - примерно 14 дней с клетки. Получается, что обычный т5 город приносит значительно больше инкама, а берется легче! Проще каждому взять по клетке дороги на пути к т7 и т6.

3) Когда мы дойдем до босса стоит сразу совершить затравочную атаку на предпоследний ранг (с 5.0 - 5.1 реликами). Потом добавить окончательный пул героев, сесть и ждать команды на атаку. Мы будем копить ресурсы и релики, так чтобы итоговый урон был максимальным, поэтому атаковать будем как можно позднее.

3.1) В затравочной атаке нужно нанести небольшое количество урона, чтобы выполнить квест на ранг. В идеале это нужно сделать без траты героев ключевых пачек. В идеале, квест выполняется соло изольдом с 5.1 реликами и зеленым шаром или Прутом. Я думаю, ближе к делу мы найдем и другие бюджетные альтернативы.

Для получения нужного результата на ранг надо набить XXX стаков ярости на боссе. Если у вас не хватило урона на ранг - отмените атаку, и спросите совета в чате! Подробности будут по мере пртблжения к боссу.

4) Сразу же как мы дошли до босса стоит быстро потратить энергию на остатках ненужных героев фарма и обязательно заменить их на героев против босса. Подробно героев мы обсудим в следующем разделе.

5) т8 на фарм брать не выгодно. Релик с него считается в отдельной очереди, и вы получите его либо в самом конце, либо вообще не получите. Ближе к концу ивента (после смерти трех-четырех боссов) мы массово зафармим т8 на ранг с минимальными тратами стамины на ключевых персонажах. Так это будет оптимально.

6) В последней зоне добирают фарм те, кто не успел вытащить свой фарм раньше. Вы можете добрать доступные т7 города. **Не тратьте в этот момент героев из первых двух-трех пачек**, которые уже должны быть выставлены под босса. Вы вполне можете зафармить остатки городов героями 21-25 слотов.

Бьем босса:

1) Наша задача убить 5 боссов, на скорость. Поэтому мы успеем прокачать только 2 ветки, да и то не целиком.

2) Каждая капля урона будет иметь значения в этот раз. Поэтому стоит ответственно отнестись к героям и выставить всех 25 героев эффективных против боссов.

3) В этот раз ветки **ОБЯЗАТЕЛЬНО** перекидывать. Дело в том, что в одном из патчей несколько бездн назад Лилиты сделали так, что процентный баф веток, теперь бафает параметры реликов. Поэтому на тестах мы увидели разницу от перекидки веток чуть ли не в полтора раза по урону.

4) Теперь урон по боссу можно отменять после атаки. Так что теперь весь урон считаем только в миллионах, а не стаках. Да и про авиа-режим можно забыть. С другой стороны теперь еще важнее правильно считать отмены

5) Многие паки наносят урон очень рандомно. В этом случае плохие расклады стоит переигрывать в боевой бездне. Поясню на примере.

Представим себе пак, который с шансов 33% наносит 200кк урона, а с шансом 66% наносит 100 кк урона. Если бить просто в лоб, то вы нанесете за 3 атаки 400 кк урона в среднем. На 400 кк урона по боссу вы потратите $48 \cdot 3 = 144$ еды.

Если вы будете переигрывать атаки, отменяя попытки на 100кк, то вы нанесете 400кк за 6 траев. Однако, на все про все вы потратите: $48 \cdot 2 + 4 \cdot 4 = 112$ еды. Выигрыш очевиден! В вашем случае, можете посчитать выгодность сами.

На тесте лучше записывать все атаки, даже плохие. Эти данные послужат для того, чтобы посчитать порог отмены.


















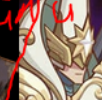




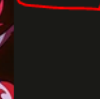
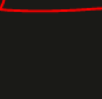






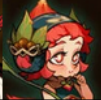
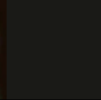
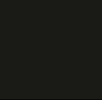
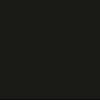
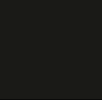


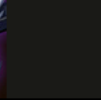
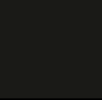
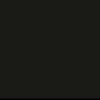
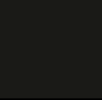



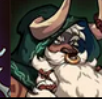
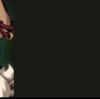
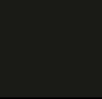
5а) В инфо в дискорде висит таблица, которая очень удобно позволяет оценивать отменять атаку или нет. Заодно она считает средний урон пака с учетом отмен. Попробуйте!

6) В этот раз нам очень поможет Реликвия Души. - одну из необходимых веток можно просто не качать, и усиливать героев от нее реликвией. Например, можно не качать магов (они редко появляются больше чем один герой в паке) и сосредоточится на а на саппортах, танках и воинах.



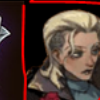



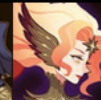

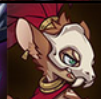
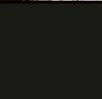


7) Механику, тайминги и порядок атак каждой пачкой я буду описывать в дискорде, непосредственно перед атаками. Общий принцип уже понятен, но некоторые особенности надо будет еще проверить, особенно с учетом того, что добавилось много новых гравировок.

Паки на босса:

Для Танки-Саппорты (Псолиса Фул и Неванти Фул)

4700-8000						
3100						
???						
Лучшие Соло 300-400						
1300						
Дuo 700						
Соло 250-150						
Соло 150						

Вары-Танки

4200						
3600						
???						
Лучшие Соло 300-400						
1300						
Дuo 350						
Соло 150						

Правила взятия городов:

1. На этот раз в нашей гильдии очень много сильных игроков, поэтому ресурсов на всех будет сильно не хватать. Это нормально. Однако, для комфортной игры в бездне нам потребуется соблюдать определенные правила приличия, которые я постараюсь описать в этом пункте.
2. Когда вы ведете дорогу к городу для себя - оставляйте за спиной таймер, чтобы этот город не состилили. Использование таймера - приветствуется. Но когда все нужное захвачено, скиньте его, чтобы остальные не теряли время и могли развиваться дальше.
3. Старайтесь играть на команду, и помогать друг другу.
4. Если вы строили дорогу к группе городов и хотели взять город для себя, а его кто-то захватил до вас, то не ругайтесь и никого не оскорбляйте, а просто попросите этого человека помочь со взятием другого города (либо с первой пачкой, либо с дорогой до него). Так вы и сами останетесь в плюсе, и настроение у всех нас останется неиспорченным.
5. Если вы атаковали город, и не смогли пробить последнюю пачку сразу напишите об это в соответствующую тему в дискорде, а также продублируйте в чат.
 - а) Я не смог взять город X,Y. Добирайте.
 - б) Я не смог взять город X,Y. Накоплю энергии и доберу. Не трогайте, пожалуйста.
6. Если вы видите подбитый город, то спросите в дискорде и чате - чей он. Если ответа не последует в течении 15 минут (или ответ не написан там ранее) - то можете добирать.
7. Если вы видите подбитый город, а на таймере осталось меньше 30 минут, то можете добирать его, не спрашивая.

by R3ZZ
No Mercy && Аниме в шкафу