

Ультимативный гайд по Бездне 6.0

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 стороны есть киты с большим лвп, ветками и петами, которые могут играть в другом темпе.

По стилю развития на старте распределение такое:

1) Кит - стартует через фул т4 и пробует пробить т5, пробивает охраны первого босса и копит максимум ресурсов на финального. В принципе может играть в 4 героя для фарма и копить два полных пака.

2) Регуляр: траит т3 в 2 героя (Прут/Белка+Альна), на избыток добирает дороги в стартовой зоне. Потом играет развитие в 4-5 героев.

3) Саппорт - старт через фул т3 в 2-3 героя в пачек (Прут/Белка+Альна или Аинз-Альбедо-Мерлин), с рефрешем 3 раза + 1 слот Мишки для дорог. Развитие после души реликвии такое же как у всех, но на 4 свободные слоты 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 тестовая, и всем нужно выйти в лимит на три ветки чтобы успешно протестить!!! 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).

На водных просторах нет дорог, каждая клетка там город и ее нужно держать. Поэтому задача саппортов держать 10-15 клеток дороги по морю, пока все игроки не переправятся на другой берег.

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. В этот раз мы стартуем не все в одной точке, а будем равномерно раскиданы по острову. Поэтому выгоднее стартовать всем вместе, чтобы помогать друг другу с дорогами на старте.
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.

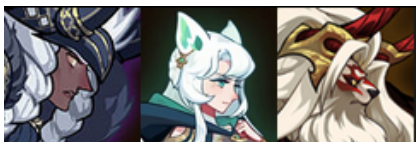
Если вы провели дорогу к городу и забрали его, то в целом можно отдать остальные другим игрокам (но это не обязательно). Им будет приятно, так что можете сделать такой подарок.

Когда вы выфармили свои города, но у вас еще остались запасы стамины на дороги - поделайте дороги для остальных, чтобы группы т3 и т4 были в наличии. Нам важно съесть всю зону на старте, и максимально эффективно использовать всю стартовую стамину. .

5. Нам нужно протестить разные варианты старта. Попытайтесь отыграть чем-нибудь новым для себя, чтобы расширить свои границы.

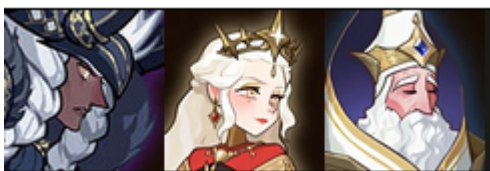
А) Варианты для китов: У вас есть все герои, прокачанные петы и ветки 170+

Ваша задача забрать 20+5 т4. В целом киты спокойно брали т4 в 3 героя:



Возможно лучше заменить псолису на Палмера

Также надо посмотреть варианты с Побелкой скорее всего она сможет брать города в разы лучше Прутуса на старте: Можно попробовать пак в 2 героя Побелка+Альна, или в три с Палмером.

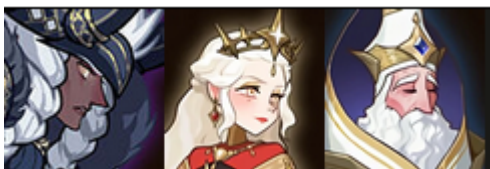


Обратите внимание, что Альна и герой, которого она защищает должны стоять в переднем ряду!

А-1: Большим китам надо проверить возможность взятия Т5 сходу на старте. Для этого надо объединиться в пару с кем-нибудь и по очереди пробить паки:

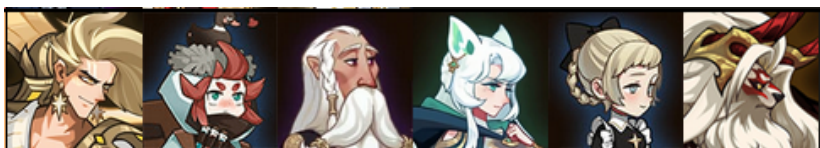
Чем бить пока непонятно, но я уверен, что лучшим вариантом будет побелка с инвулом и на это стоит тратить пета (талисман 18 подойдет) и 4 героя.

Ядро пака такое же



+ 1 герой на ваш выбор.

Возможные варианты дополнительного героя:



Пробуйте и делитесь вашими достижениями! Если к рейту мы научимся брать т5, то это нас здорово ускорит (потому, что количество т4 очень ограничено).

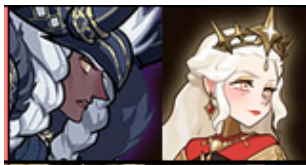
В целом, в идеале вы сможете набрать 12 т5 + 12 т4 при абсолютно идеальном сценарии. Но наверно базовый вариант - это взять 4-6 т5 и на остаток набрать фул т4 со свободными 6 слотами.

Б Есть Прутус или Побелка и вы идете на т3

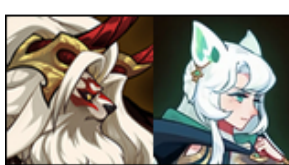
Т3 берутся Прутусом в 2 героя:



или



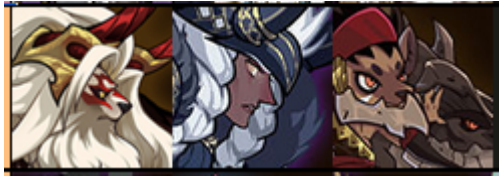
или



Дополнительные дороги можно строить соло Прутусом-Побелкой. Когда кончается stamina просто обновляйте кончившегося героя в новый слот. Так у вас получится 3x2 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 ую 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/Побелкой просто обновите его слот несколько лишних раз.

Можно и нужно потестить и других пробуд! Попробуйте Пбадена - он по идее будет очень неплох!

Г) Пробуд вообще 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 вами с дорогами разобраться (1 мишки слишком мало), и потратить 2.5 комплекта стамины на города, набрав фулл т3

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

Уровень героев в Бездне маленький, поэтому линейные статьи от веток играют

очень важную роль, и с веткой в 150 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-т4 городов, имеющихся в наличии. Стараемся максимально сэкономить энергию при этом.
8. Дороги можно делать с помощью соло Мишки, Аинза, Альбеда, Прутуса или Побелки.
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 паче, 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 20 т3 - т4. 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: они полностью фокусируются на взятие т4 и даже т5 (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..

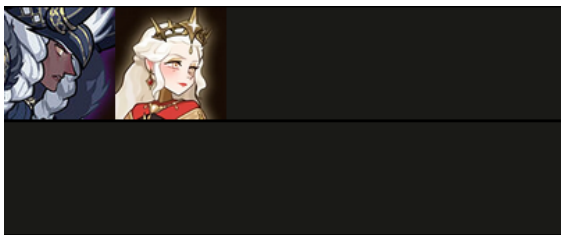
14. Если среди противников есть Нара, Мезот или Немора, то соло героя могут убить даже на пустой дороге. Будет очень осторожны.
15. После этого, когда вы захватили максимальное количество клеток и у вас есть запас на +5, с чистой совестью удаляйте старые пустые клетки. Территория разрываться не будет. 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 (как пример покажу игру со стратом через белку и развитие через саппортов):

0) Скидываем ветку ловкачей в нужные ветки

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



Можно добавить еще Пламера, если не идет в два героя.

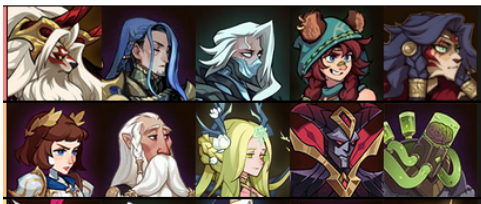
2) Рефрешим Аинз/Прут/Белка пак. По итогу добираем до 20 т3 примерно, сохраняем немного стамины на +5 слотов. Аинза/Прутуса/Белку можно рефрешить несколько раз.

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

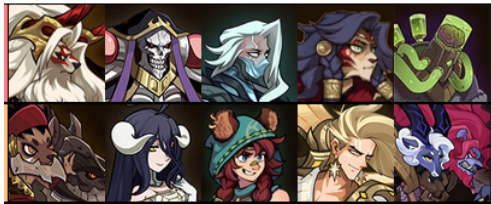
Дальше все зависит от выбора ветки для развития, смотря через какую ветку вы будете играть. Стоит набрать для теста 3-4 керри для городов и боссов и несколько разных героев поддержки (для теста) различных вариантов двоек

развития:

А) Через саппортов



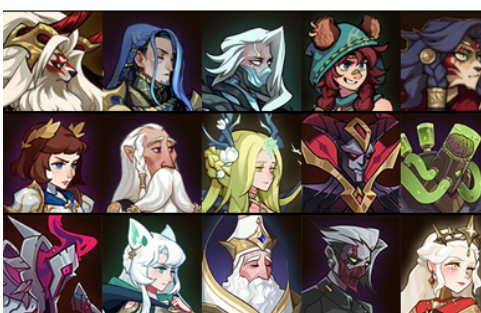
Б) Через танков



4) 8:30 МСК - Получаем Рыцаря, добираем 25/25 (20-25 т3 + 0-5 дорог или городов поменьше).

5) 12:00 МСК - Ранг Лорда. Получаем +5 слотов с 80 стамины. Вставляем туда пак на накопление. В этот раз лучше всего копить Золика и его свиту для всевозможных тестов (потому что это единственный пак, который нельзя будет попробовать в тест режиме). Спокойно копим ресурсы, и ждем душу реликвии..

А) Через саппортов



Б) Через танков



В целом любая вариативность только приветствуется! Танкам наверно можно поставить Эдвина или Грежула если есть, или кого-то другого.

Эти паки очень примерны! Можно и нужно пробовать других героев! Возможно вы найдете намного лучшие комбинации и для городов и для боссов.

5) 20:00-21:00 МСК - Виконт - Добираем т4 на появившиеся +5 слотов (ну и несколько т3 можно заменить до 10 т4). Здесь уже можно использовать Мерлина и Аинз паки. Потом отдыхаем до утра, чтобы спокойно брать т5 с 3.4 тремя героями

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 мы сразу ставим команду на финального босса. Сейчас эти слоты можно использовать для тестов Золрат пака, потому что его по другому не протестить.

3) Не надо сразу бросаться строить дорогу к боссу, это не только затормозит вас, но и создаст дефицит доступных поселений около босса. Однако, если вы окажетесь рядом с соседом, то можно потратить пару атак на пустые клетки, и закинуть один свой город поближе к пробиваемому боссу.

4) Чтобы ускорить получение ранга в первый день, можно 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.

3) **ВАЖНО** Нам надо потестить разные классы за которые можно играть. Раньше мы играли через ловкачей и ф2п комфортно играли в 3 героя на пак. В целом для игры в хорошем темпе хватало и двух паков (а остальное копилось), но сейчас можно потестить и побольше героев. Варианты очень условные, так что пробуйте и делитесь впечатлениями. Попробовать стоит разные миксы из имеющихся вариантов, так как мы не знаем, кого из героев нужно будет копить. Можно играть за любую ветку: за варов, саппов, танков, ловких и даже магов. Главное старайтесь пробивать города в 2-3 героя на пак, чтобы экономить стамину

4) Примерно в 21-00 Босс упадет - тогда можно влетать в новую зону и начинать там фармить т4 и т5.

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. Скорее всего его тестами будут заниматься наши киты. Задача керри - вечером, перед сном, сломать охрану у боссов, поэтому на одном паке стоит накопить по 12 еды на атаку.

Вторая зона - Океан

1) После пробития босса мы заходим в новую зону - океан.

В ней каждая клетка эквивалентна городу. Даже пустые клетки побережья - это т4 город, а глубоководные - т5. Большие города тоже копируются - Акулы - т6, водоворот - т7, а руины - т8

Морские и наземные города имеют общий таймер. Так что можно взять 10 морских и 10 наземных и релики с них будут падать вместе.

2) Первоочередная цель после выхода в океан, 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 бьете 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) Дорожная сетка в океане.

В океане просто огромное количество т4 и т5! Их хватило бы гильдий на 10. Однако на карте очень мало т6 и т7, и скорее всего нам придется выфармить чуть ли не все т6 и т7 на карте.

Поэтому важное замечание для **ВСЕХ** - когда берете т4 и т5 - не делайте озера в океане. Захватывайте города так, чтобы тянуться к ближайшим т6 и т7, ну и в целом в направлении к портам центрального острова и боковых островов.

При этом, если удалили морской т4 или т5, то клетка останется у ополчения и дорога не разорвется!

Также, когда мы будем в капе по т4 и т5 - и нам нужны будут доп дороги до т6 и т7, то обращайте внимание, что дорогу через т4 строить в 2, а то и в 4 раза дешевле по стамине. Поэтому часто имеет смысл строить дорогу в обход по границе глубоководной зоны.

4) Высаживаемся на центральный остров. Нам надо полностью его обойти по кругу и дойти до маяка болота. Если там сложно будет, то наверно можно попросить китов помочь. По дороге съедаем все т6 и т7, и делаем дороги к обоим боссам.

5) 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, и есть енот и танки, игнорирующие проклятье - то можно проклятые города забирать даже обычным паком с небольшими оверреликами без потерь в темпе.

6) Ходжкина/Оку имеет смысл бить в момент, когда релики основного класса прокачаны на 4.4 уровня (минимальное условие для ранга). Однако для получения следующего ранга нужны все ветки по т3. Это примерно середина третьего дня.

7) Между Ходжкином/Оку работает связь. У них общее хп, так что наша задача выбрать кого бить профитнее. Поэтому сначала просто отменяем атаки и смотрим наиболее эффективные пачки. Надо посмотреть варианты за все классы и соло героев.

8) Параллельно мы влетаем на боковые острова. Там действует дебаф, так что

фармить их наверно имеет смысл уже на 3-4-ый дни. Но опять же саппорты могут обеспечить дорогу к свободным городам там.

Третья Зона

1) В этой зоне мы быстро получим ранг Маркиза и +5 слотов для героев с +80 энергии в них. В них мы также жестко выставяем героев для накопления под боссов: .

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 леофриками).

3) В какой-то момент стоит остановиться с дальнейшим фармом. В этот раз нам надо много тестить, и стоит выфармить в фул 3 ветки, поэтому мы поднимаем инкам до 10700. Это соответствует захвату примерно 6-7 т7 и 11-12 т6.

Примерный расклад по городам перед остановкой фарма предлагаю ниже.

Керри				
Тип	Инкам	Кол-во	Кол-во с бонусом	Общий инкам
Т8	320	0	0	0
Т7	280	6	6	2016
Т6	240	12	12	3456
Т5	200	22	22	5280
Дороги	220	0		0
Итого				10752

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.

4) Если вы не хотите активно тестить, можете остановить фарм на 10200-10400, чтобы дать тестерам побольше инкама

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) В какой-то момент взятие новых городов станет невыгодным, и в почту пройдет команда на запрет взятия новых городов. После этого мы не строим дороги за новыми городами. Для квеста на город т8 - мы выберем один легкий город, и ближе к концу ивента после смерти третьего босса возьмем его конвейером (взял, удалил). Квест на

10 т6 городов делается также. Удаляете свой простой т6 город, и захватываете его снова. И так 10 раз. Причем с 5.6 реликами город пробивается одним героем.

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.

8) В третьей зоне у нас два связанных босса. Будем тестить и разбираться.

9) Атакуем Боссов на реликах 5.0 или 5.1 утром пятого дня (возможно атаку отложим до вечера, если темп будет ниже ожидаемого).

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.

2.1) Если вы саппорт и помогаете с дорогами в последней зоне, то старайтесь сделать так чтобы их количество было кратно трем. Так вы успеете получить релик с них до смерти боссов.

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 XXX урона. В идеале это нужно сделать без траты героев первой пачки. Без твинов, матраца, сауруса и так далее. Прошлый раз били парой героев: дрезз+сайлас, или енот+1.

Для получения нужного результата на ранг надо набить XXX стаков ярости на боссе. Если у вас не хватило урона на ранг - отмените атаку. Если не получается с двух-трех попыток то уже перебейте с твинами в построении.

Сколько это XXX - пока не знаю, ближе к боссу обновлю гайд.

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 всех пятерых 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 (например, саппортам нужно взять по 1 т7 городу на ранг). **Не тратьте в этот момент героев из первых двух-трех пачек**, которые уже должны быть выставлены под босса. Вы вполне можете зафармить остатки городов четвертой и пятой пачками.

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 состили. Использование таймера не только не запрещено, но и 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. Перед атакой на сложный город имейте запас еды на 1-2 ретрая. Потому что, ситуации, когда вы сидите и 40 минут ждете еды для следующей атаки, а 10

саппортов сидит и ждет вас, чтобы строить дальше дорогу - не очень приятно. Может лучше отдать этот город кому-то другому и попросить пробить пак в следующем.

7. 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.
8. 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