

Квест на вход в Святилище Айотаи и квест на поиск следов

Квест на вход в Святилище Айотаи

В журнале заданий имеет название «Квест Тигр Са-минг»

За основу взят очень хороший гайд на русском языке, но слегка отличающийся от реалий нашего сервера, а также информация из официальных источников.

Требуемый уровень: нет. Но на локациях водятся агрессивные монстры уровня 70+. Поэтому соизмеряем свои силы.

Требуемый лут: 3 Хвоста лисы, 3 Прозрачной ткани, 1 Твердый щиток, 3 Святой воды и 1 Лист Иггдрасила.

Награда за квест: Святые нити (для пропуска на локацию со святилищем и первый этаж подземелья), Благословенные нити (для пропуска на второй этаж подземелья), 1 Старая синяя коробка.

В саму Айотаю можно попасть из Альберты: на правом краю города на нижнем причале находится НПС



Айбактинг (247,42), который за 10000 зеней отправит нас в Айотаю.



По прибытию в город желательно сохраниться у Кафры, так как в ходе выполнения квеста нам придется сюда вернуться. (Точки 3,4 и 5 на карте города относятся к сопутствующему квесту о поиске следов, см далее.)



В городе находим НПС по имени **Дасит** (82,132), точка 1 на карте города.



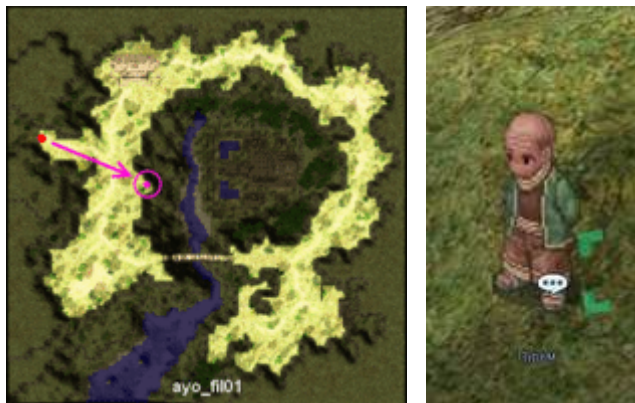
В диалоге выбираем вариант «Что за история?», и **Дасит** расскажет нам о тигре-людоеде Са-минг. На вопрос, верим ли мы в существование порождений зла, выбираем опцию «Очень страшно! Что будет, если я вдруг встречу..». **Дасит** даст нам несколько советов и отправит к **Бунтому**. **Бунтом** (шаман) находится в хижине (62,104), точка 2 на карте города.



Он поведаст нам историю о том, как тигра Са-минг заперли в подземелье. В диалоге выбираем опцию «Я хочу исследовать это место». Бунтом удивится и предложит дать нам несколько советов. Соглашаемся «Конечно!». **Бунтом** попросит принести 1 Хвост лисы, 1 Прозрачную ткань, 1 Твердый щиток, 1 Святую воду. Приносим ему лут, из которого он делает нам Святые нити, которые будут служить нам пропуском на первый этаж данжа.

*Примечание. Нити не привязаны к персонажу, и если вы случайно потеряете их, то **Бунтом** сделает вам новые, если вы принесете ему необходимый набор лута.*

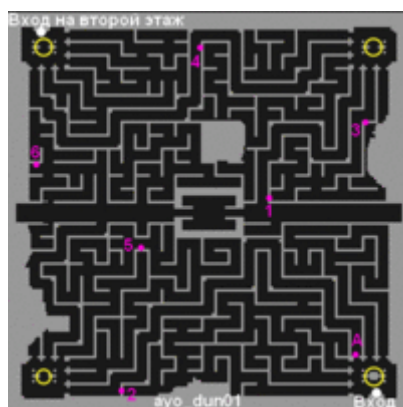
Получив нити выходим из города в правый варп. Там на локации находим НПС **Пурем** (128, 197).



На его вопрос, действительно ли мы все еще хотим исследовать это место, отвечаем «Да». **Пурем** перемещает нас на локацию с заброшенным храмом.



Идем в центр карты (285, 149) и заходим на первый этаж данжа. Первый этаж данжа – это лабиринт, не отображаемый на мини карте. В четырех углах лабиринта находятся опасные зоны - колодцы, попав в которые можно умереть, соответственно, потерять часть опыта и улететь на Кафру. Поэтому возле них ходим аккуратно. (На карте они обозначены желтыми окружностями.)



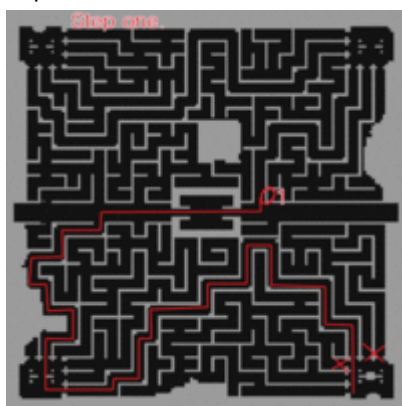
Итак, войдя в данж, аккуратно обходим колодец и входим в один из находящихся напротив входа коридоров лабиринта. При этом активируется диалог о светящихся нитях (точка А на карте) и на миникарте появляются активные точки, обозначенные мерцающими красными крестиками – нам необходимо обойти их в определенном порядке. Порядок обхода точек обозначен на карте. Диалоги ищем в стенах.

Примечание. При выполнении данного этапа не рекомендуем пользоваться вингами, так как светящиеся точки при телепортации пропадут с карты и будет труднее их искать. Конечно, при желании, можно заново их включить, выйдя, а потом повторно зайдя в замок и пройдя мимо самого первого автоматически активирующегося диалога. Но кроме того, при телепорте можно случайно попасть в опасный колодец и потерять жизнь.

Далее под спойлером – подробности обхода точек.

Маршруты обхода взяты отсюда, огромное спасибо автору за них! Надеюсь, он не будет против их использования. Скрины нахождения диалогов сделаны мной.

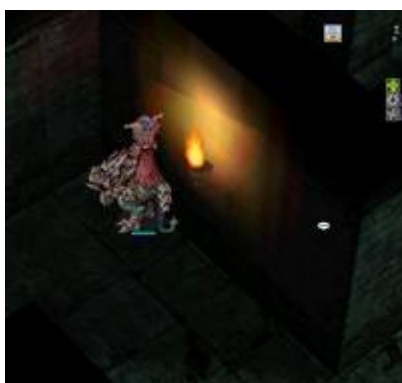
Первая точка



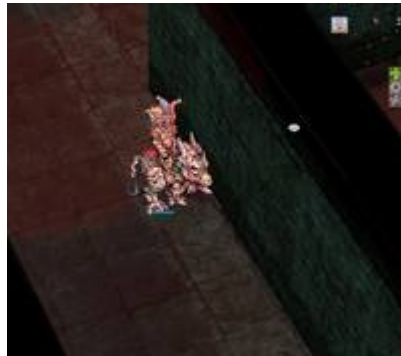
Вторая точка



Третья точка



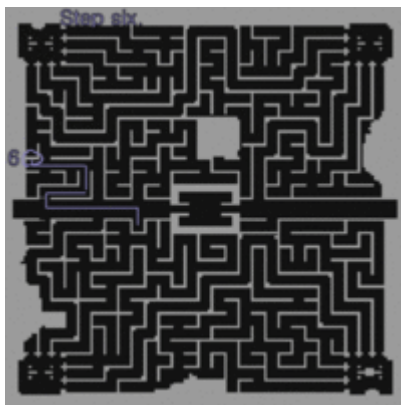
Четвертая точка



Чтобы найти пятый диалог, достаточно войти в «карман» из стен, встать вплотную к стенке (как видно на скрине) и отыскать активную точку на виднеющейся стене напротив.

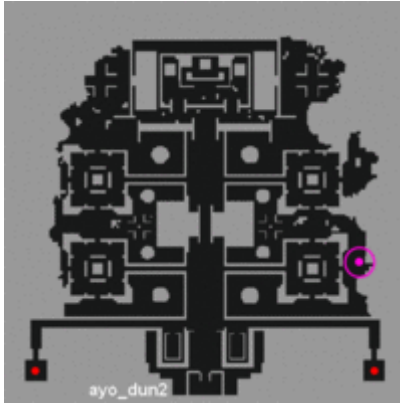


Шестая точка



Посетив последнюю точку, идем ко входу на второй этаж. Варпа, как такового, мы здесь не увидим (даже после выполнения квеста). Вход на второй этаж будет обозначен в виде диалога. Нажимаем на него, но в этот раз нам будет сказано, что у нас недостаточно святой силы. Возвращаемся к **Бунтому**. Рассказываем о результатах наших исследований и **Бунтом** предлагает сделать более сильный амулет. Набор необходимого при этом лута он не озвучивает. Ировики дает список из 2 Лисьих хвостов, 2 Прозрачных тканей, 2 Святых воды и 1 Лист Иггдрасила. Из этого набора **Бунтом** делает нам Благословенные нити. Они и будут пропуском на второй этаж подземелья.

Посетив на втором этаже данжа координаты ауо_dun02 (268, 108), обнаружим там скрытый диалог, по окончании которого вы получите Старую синюю коробку.



Когда вы вернетесь к **Бунтому** и расскажете о вашей находке, **Бунтом** оставит эту коробку вам в качестве награды.

Поздравляю вас - квест завершен, и вы свободно можете перемещаться по всем данжам Айотаи! (Не забывайте при этом носить с собой Святые и Благословенные нити.)

Квест «Поиск следов»

В журнале заданий имеет название «Обручальное кольцо»

В основу гайда взяты те же источники, что и в предыдущем гайде. Квест можно проходить одновременно с квестом на вход в Святилище Айотаи.

Требуемый уровень: нет

Требуемый лут: Пища монстра (количество зависит от количества попыток в рыбалке), 1 Белое зелье.

Прerequisites: Пройденный (или на стадии прохождения) квест на вход в Святилище Айотаи, Святые нити, Благословенные нити, полученные в ходе упомянутого квеста.

Награда: очки базового опыта, количество которых зависит от уровня персонажа.

В Айотае находим на причале **Властную женщину** - Шуду (ayothaya 233,105), точка 3 на карте города (см. Квест на вход в Святилище), которая расстроена потерей обручального кольца.



В диалоге с ней выбираем опцию «Ложь.» Она долго возмущается, и рассуждает о том, что нам с вами больше нечем заняться. Отвечаем «Да». Она рассказывает историю, как сбежал ее жених, и просит помочь ей отыскать выброшенное им в море кольцо. Чуть правее от Шуды, на причале находим **Рыбака** (ayothaya 253,99), точка 4 на карте города.



Для ловли рыбы ему требуется отдать 1 Пищу монстра и 50 зеней. Соглашаемся, вылавливаем рыбу-фена (чисто гипотетически: в инвентаре на самом деле ее нет). В ней каждый раз может оказываться разный лут: Камень, Сырая рыба, Красное зелье, Желтое зелье, Бриллиантовое кольцо - в общем, всякий хлам.. Ловим до тех пор, пока нам не попадетсЯ Обручальное кольцо. (Один раз нужное кольцо выловилось с шестнадцатой попытки, второй раз - со второй попытки.. Рандом, чо..)

Да, и, кстати, рыбачить можно и без квеста, к примеру, если захотелось сырой рыбки или колечко бриллиантовое в подарок девушке...

После этого возвращаемся к **Властной Женщине**, она поблагодарит нас и попросит отыскать **Аннона** - ее пропавшего жениха. В городе, для начала, находим **Старика** (ayothaya 193,171), точка 5 на карте города.



Старик поведаст нам о юноше, бежавшем по направлению к храму. Отправляемся в храм искать следы беглеца (у нас уже к этому времени должны быть получены и Святые, и Благословенные нити по предыдущему квесту). Всего необходимо найти 9 следов: 4 - на первом этаже данжа и 4 - на втором.

Примечание. Координаты нахождения следов слегка отличаются в разных источниках. Более того, диалоги иногда открывались не сразу, приходилось бегать туда-сюда вокруг указанных точек. В четвертой точке первого этажа рыцарю пришлось даже слезть с дракона, так как диалог никак не хотел открываться, хотя точка была уже точно определена вторым персонажем. А на втором этаже третья, четвертая точки и точка спрятавшегося Аннона отличались у двух одновременно проходивших квест персонажей на три-четыре клетки. Так что, если диалог не активируется в указанных точках, не паникуйте, продолжайте бегать туда-сюда в разных направлениях вокруг указанной координаты до тех пор, пока диалог не откроется.

Подробности поиска следов под спойлером.

Расположение следов на первом этаже данжа



Первая точка (ayo_dun01 256,61), диалог активируется в левом крайнем коридоре, из тех, что напротив входа.



Вторая точка (ayo_dun01 74,142)



Третья точка (ayo_dun01 243,257)



Четвертая точка (ayo_dun01 18,258)



Переходим на второй этаж подземелья.



Первая точка (ayo_dun02 146,120)



Вторая точка (ayo_dun02 136,167)



- здесь появится диалог с выбором. Если в нем выбрать опцию «Исследовать», то можно с шансом 10% получить Белое зелье, с шансом 20% - Желтое зелье.. (Мне подалась только некая крыса)

Третья точка (ayo_dun02 73,213)



Четвертая точка (ayo_dun02 87,256)



После прохождения последней точки, в кустах под деревом можно будет найти активный диалог, подсказывающий, что где-то именно тут нам и следует искать беглеца.



Для активизации следующих диалогов необходимо оказаться точно на точке (ayo_dun02 91,262). (К сожалению, скрин, на котором видно, в насколько разных координатах может открыться диалог с Анноном, просто отвратительного качества. Поэтому ориентируйтесь на горизонтальную линию, на которой находится рыцарь на имеющемся ниже скрине. У второго персонажа диалог открылся на этой же линии, но правее на три клетки.)



Когда в диалоге появится окно с выбором, выбираем **«Копать»**. Копаем до тех пор пока не появится НПС **Аннос**. Он долго будет пыхтеть и жаловаться, а когда вновь появится диалог с выбором, выбираем **«Обрабатываем его раны»**. (Именно для этого нам нужно было иметь с собой Белое зелье). Если вы случайно выберете другую опцию, **Аннос** исчезнет, и вам придется снова долго и нудно копать, пока снова не выкопаете его из кустов.

Итак, обработав раны **Аннона**, мы выслушаем его объяснение о причинах его бегства и нежелания возвращаться к Шуде. После этого он сделает нам массаж, в ходе которого мы получим некоторое количество базового опыта в зависимости от текущего уровня персонажа.

По данным ировики
Уровень 1-55 = 900 Exp
Уровень 56-60 = 1050 Exp
Уровень 61-65 = 1868 Exp
Уровень 66-70 = 2741 Exp
Уровень 71-75 = 7076 Exp
Уровень 76-80 = 13025 Exp
Уровень 81-85 = 15034 Exp
Уровень 86-90 = 18205 Exp
Уровень 91-99 = 40679 Exp

Мой персонаж 111 уровня получил 60407 EXP

Желаю всем приятной игры!

Отдельное спасибо Pollyanna, опубликовано с её согласия

Источник: <http://forum.ingamba.ru/showthread.php?t=46321&p=1277418>

From:
<https://ro-db.ru/> - **Ragnarok Online база квестов RuOff**

Permanent link:
https://ro-db.ru/doku.php/altruist:pollyanna:aot_dun

Last update: **2018/04/29 13:03**

