

Гайд по Бесконечной башне

Минимальный уровень: 50

Необходимо: Наличие пати, 10к зени с каждого за посещение.

НПЦ который отправляет в ББ стоит в Альберте.



Часть 1. Состав пати.

Минимальный состав бб-пати - 3 человека, включает в себя:

- Танк (лок или шура, если планируется поход дальше дарк лорда - только лок)
- Биш (без комментариев)
- Дамаггер, способный бить минимум двумя стихиями и не зависящий от хита(автоварг-рейндж, генетик)
- Практика показывает, что такая пати при хорошей экипировке вполне способна дойти до Антиепископа. Дальше - только при большом везении.

Оптимальный состав пати:

- Танк (только варлок, если планируется поход дальше бафомета, иначе можно и шуру). Можно взять второго танка для подстраховки.
- Сакра в количестве 1 штуки на каждого танка (разница в лвлах между сакрой и танком - не более 10 лвл)
- 2-3 биша(опять без комментариев)
- Бард и данса (или их производные)
- Сорк с большим кол-вом сп и возможностью заливки и вкачанным минимум на 3 заклинанием «Защитник земель».
- Дамаггеры в любом количестве.
- Практика показала, что убийство МВП очень облегчает наличие в пати двух (именно двух) линкеров.

Часть 2. Экипировка.

Курсивом буду выделять особо дорогие шмотки, без которых можно обойтись до высоких лвл.

Экипировка танков:

Для суры:

- 3 плаща Нидхоггура с картами Марза, Мотылька, Джекка.
- Плащ дьявола или плащ Нидхоггура с райдриком
- *Плащ дьявола или плащ Нидхоггура с девилингом*

- 3 брони(в идеале - валькоброньки) с картами рыбы-меч, доккеби, пасаны
- броня с картой гостринга
- броня с картой пекопеко
- Странные ботинки
- Щит валькирии с картой Алисы.

Для лока:

- 3 мора-сета (воздух, вода, огонь) с двумя сферками для каждого из них.
- 3 плаща Нидхоггура с картами Марза, Мотылька, Джекка.
- Плащ дьявола или Нидхоггура с райдриком
- Плащ дьявола или Нидхоггура с девилингом
- броня с картой гостринга
- броня с картой пекопеко
- 2 крестика с картами йойо
- Кинжал фортуны
- +7 и выше накидка Валькирии с картой Чоко
- Странные ботинки
- Щит валькирии с картой Алисы

Экипировка бишей:

Как показала практика, биш способен эффективно действовать даже при шмоте из эдема :) Серьезный шмот понадобится только начиная с ифрита. В этом случае см шмот для шуры. Помимо этого, бишу полезно иметь сет эгоизма с посохом 2 версии.

Экипировка сакры:

- До Ифрита - весь шмот на хп (пекопеко, странные ботинки, карта Тао Гунки) - Начиная с Ифрита - см шмот шуры.

Экипировка дамаггеров:

тут даже сказать нечего :) Все, что есть - на дамаг.

Часть 3. Расходники.

Примечание: Данное количество расходников является примерно необходимым для того, чтобы дойти до ифрита, не убивая его. Расходников может хватить и на ифрита в зависимости от состава команды, но если убийство ифрита планируется изначально, лучше умножить количество всех расходников на 1.5

Рейнджер	Колчан эльфийских стрел - 25 штук
	Зелье пробуждения - 50 штук
	Панацея - 25 штук
Сорк	Синий драгоценный камень - 100 штук
	Желтый драгоценный камень - 100 штук
	Красная кровь - 25 штук
	Желтый ветер - 25 штук
	Голубой кристалл - 25 штук
	Зеленая жизнь - 5 штук
	Реагенты для вызова символов огня/воды/воздуха/земли - по 50шт. на каждый тип символа.
Биш	Святая вода - 300шт.(в сумме на всех бишей пати)
	Синий драгоценный камень - 400шт. (в сумме на всех бишей)
	Синее зелье - 20штук
	Ягода Иггдрасиля - 3штук

Генетик	Комплект зелий для умения «Кислотный АД» - 1000 штук
	Мазь - 25 штук
	Панацея - 50 штук
В случае, если генетик единственный дамаггер пати, ему также необходимо взять:	
	Призрачное пушечное ядро - 600 штук
	Железное пушечное ядро - 1000 штук
	Священное пушечное ядро - 500 штук
	Тёмное пушечное ядро - 100 штук
Варлок	Синий драгоценный камень - сколько влезет до перевеса 49%
Сакра	Ягода Иггдрасиля - 15 штук
	Синее зелье - 20 штук
	Белое уменьшенное зелье или Фрукт Мастелы - остаток веса до 49%.
Шура	Ягода Иггдрасиля - 15 штук
	Синее зелье - 20 штук
	Белое уменьшенное зелье или Фрукт Мастелы - остаток веса до 89%

Часть 4. Враги.

Полный перечень врагов можно найти тут. Под Спойлером «**Floors**»
Я же остановлюсь лишь на МвП(каждый 5й этаж) и способах их убийства.

Этаж 5. Золотой жук



Про способ его убийства сложно что-то сказать :) Танк затанчивает жука, дамаггеры бьют его :) Самый легкий МвП, убить его не составляет труда даже слабой пати. Из опасностей - больно бьет магнумом, если видит рядом с собой больше 1 человека.

Этаж 10. Повелительница



У нее есть жуткой силы хз-какого-уровня-Гром-Юпитера, наносящий дикие повреждения и отталкивающий очень далеко. Ввиду этого танк одевается на защиту от стихии воздуха (доккеби и мотылек) и встает вплотную к стене, чтобы его нельзя было оттолкнуть. На повелительницу ставится стена безопасности, чтобы предотвратить постановку тумана, который будет мешать генетикам и рейнджерам. Наиболее эффективная стихия против нее - земля, или огонь в совокупности с умением сорка «вулкан». Слабое МвП для средней пати и непреодолимое препятствие для тех, кто не защищен от ветра.

Этаж 15. Майа и Фриони



Тут сразу 2 МвП. Майа убивается огнем, фриони - любой стихией. Тактика убийства Майи проста, как поринг: затанчил и продамажил. Фриони - чуть напряжнее, т.к она обладает массовым каменным проклятием. Ввиду этого один из бишей держится сзади, за пределами видимости фриони, и снимает каменное проклятье массовым благословением. Сила этих МвП - ниже средней, они намного легче убиваются, чем даже Повелительница. Майа может сломать броню.

Примечание: Бишам на этом МвП полезно одевать щит с картой медузы, предотвращая окаменение.

Этаж 20. Дрейк



Вот тут-то и пришел белый и пушистый житель крайнего севера... Этот нехороший представитель нежити швыряется водяными шарами непредставимой силы, бьет тоже весьма нехило, может сломать броню. Чтобы его затанчить, необходимо обеспечить максимальную защиту от воды. Лок одевается в водный сет(причем 2 сферки) и не забывает про щит с алисой и плащ с марзом. Дрейк уязвим к огню и святости. При наличии в пати сорка - огонь с вулкана эффективнее.

Этаж 25. Лунный свет



Эта демоническая стриптизерша опасна тем, что очень любит кидать диспел. Ввиду этого, ее лучше танчить локом, нежели шурой. Кроме того, она умеет раздевать (умение сталкера «фулстрип»), ввиду чего желательно кинуть на танка протект. Однако, практика показывает, что лок в легкую танчит это МвП даже будучи вообще без шмота. Лунный Свет уязвима к холоду. В остальном - МвП не сложнее Золотого жука.

Примечание: Маммонит Лунного Света способен убить танка-лока одним ударом, поэтому сакра будет не лишней

Этаж 30. Белая леди



Совершенно элементарный МвП. Леди опасна только ватерболом. Одеваем танка на защиту от воды - проблем не будет. Леди также любит кидать под себя святилище. Если дамаггеры не шибко мощные - стоит положить под нее ЛП. Уязвима к стихии земли.

Примечание: Нужно учитывать, что для попадания по белой леди, необходимо иметь 541 хит. Ну или бить ее критами/варгом/умениями со 100% попаданием.

Этаж 35. Генерал черепах



Как и Леди, любит кидать ватерболом, ввиду чего стоит одеться на защиту от воды. Может бить соником, что не опасно ни шуре, ни локу. Может сломать оружие. Отличается большим кол-вом хп. Уязвим к огню.

Этаж 40. Самурай



Второй сложный МвП.

Опасен тремя вещами:

- Весьма сильной атакой (которая еще сильнее в крит-режиме)
- Возможностью сломать щит, броню, шлем.
- умением «Адский суд» почти гарантированно убивающем любого персонажа (кроме тамплиера, с включенным умением «дефендер»). Это умение он использует каждые 10 секунд. Адский Суд считается контактной атакой против всех, кто находится ближе 4 клеток к Самураю и дальней атакой для всех остальных.

Ввиду этого, для убийства самурая требуется ювелирная работа бишей. Вся патя встает вокруг

биша/бишей, которые ставят на себя заклинание «туман». Туман нейтрализует Адский Суд. Под его прикрытием дамаггеры бьют самурая. Когда Самурая войдет в крит-режим, необходимо постоянно ставить стену безопасности на танка, т.к в крит-режиме у Самурая сильно возрастает атака. Этот МВП сложен тем, что первая ошибка биша может положить всю пати. Уязвим к святости.

Этаж 45. Осирис



Весьма простой МВП. Его легко затанчить как локом, так и шурой. Иногда кидается громом Юпитера, ввиду чего его лучше танчить стоя у стены. Уязвим к огню и святости, особенно хорошо бьется огнем с вулкана.

Этаж 50. Амон Ра и Фараон



Амон Ра(В просторечии - стул) представляет из себя хмыря в кресле, который с места не двигается. При этом он швыряется метеорами и напускает на пати прислужников. Убивается крайне легко: либо издалека рейджами, либо вблизи, стоя на ЛП. Срок жизни - около 3 секунд. Уязвим к огню.

Фараон(В просторечии - торшер) намного опаснее. Танка необходимо постоянно лечить, пусть даже понемногу. Это обусловлено тем, что Фараон умеет кидать статус, понижающий хп цели до 1. Защиты от этого умения нету. Соответственно, если танка моментально не вылечить - следующий удар его убьет. Сорку рекомендуется постоянно ставить стену безопасности на танка. Фараон уязвим к святости.

Этаж 55. Темный повелитель Змей



Со змеем могут возникнуть 2 проблемы:

1. Он может сломать щит, если тот не защищен умением алхимика.

2. Змей - призрачного элемента, соответственно, неуязвим к атакам нейтралом. Именно это делает его иммунным к самому сильному умению генетика - «Кислотный Ад». Генетику стоит бить этого МвП умением «боевая телега», используя призрачные ядра. С браги и под таинством урон будет весьма и весьма высоким. У рейнджеров таких проблем нет.

Этаж 60. Мечник и мечница



Доппельгангер(В просторечии - мечник) представляет из себя прозрачного представителя первой профессии. Может сломать броню. Из сильных умений можно выделить только спираль. Проблемы не представляет.

Энигем Чениа(В просторечии - мечница) намного опаснее. Во-первых, она ломает щит. Во-вторых, она очень сильно и очень быстро бьет. В-третьих, ее саммон также очень сильно и очень быстро бьет. При танковании мечницы выгоднее использовать не карту алисы, а карту тары, т.к карта алисы усилит урон от ее саммона. Кроме того, мечница очень не любит, когда рядом с ней находятся 2 и более человека: сразу же кидает магнум брейк убийственной мощи. Но самая большая проблема заключается в том, что в своей свите она имеет 1-2 мага, способных крайне сильно бить варлока в умении «Объятия Хель». Таким образом, если ваш танк - варлок, то вам предстоит решить проблему магов свиты.

Проблема решается тремя способами:

- 1)Если у вас в команде есть рейнджер - он может издали убить одиночными ударами мага.
- 2)Если у вас в команде есть генетик - он может сразу же, как МвП со свитой начало атаковать танка, убить магов двумя выстрелами из пушки призрачными ядрами. Сила выстрела пушки призрачными ядрами недостаточна для того, чтобы убить остальную свиту, но гарантированно убьет магов(т.к маги имеют призрачный элемент)
- 3)Если у вас в команде больше одного рейнджа - один или несколько рейнджей могут постоянно бить ливнем по МвП, убивая свиту в момент появления.

Примечание: Если вы используете первый или второй способ - до конца битвы с мечницей вам нельзя использовать умения массового поражения, иначе ее свита умрет и будет призвана в изначальном виде(т.е с магами). Если вы используете третий способ - вам нужно быть крайне внимательными. Запоздание на 1 секунду может привести к смерти варлока от призрачных ударов магов из свиты. Мечница уязвима к атакам холодом, однако способна поменять элемент, если атаковать ее заклинанием «Ледяной шторм».

Этаж 65. Волк-мутант



Весьма легкий МвП, уязвимый к святому элементу.

При битве с ним надо учитывать лишь 2 нюанса:

- 1) Стойте в пневме, ибо его «газовая атака» весьма сильна.
- 2) Если ударить его дальней атакой в момент, когда он не может достать ни до одного из вас, он включит дефендер, что уменьшит получаемый им урон от дальних атак на 80%. Другими словами, сначала затанчить, потом бить :) Весьма простой МвП.

Этаж 70. Братя-орки



Герой орков - весьма легкий МвП. Единственное опасное умение - поломка брони. Уязвим к огню. Не представляет проблемы даже для соло генетика.

Лорд орков также уязвим к огню. В отличие от собрата-героя, лорд ломает не броню, а щит. Единственное опасное умение - Землетрясение, представляющее из себя магическую атаку тремя волнами нейтрального элемента. Сила каждой волны делится на количество пораженных целей, а поражает он все цели на экране. Однако, землетрясение у него крайне слабое, и даже при наличии 5 игроков на экране уже неспособно убить.

Этаж 75. Козлы и бараны



Повелитель тьмы (в просторечии - Дарк лорд) - крайне простой МвП, если знать, как его бить. А бить его можно аж четыремя различными способами:

Носорог. Как известно, у носорога плохое зрение, но при его весе это проблема тех, кто встретится ему на пути. Для реализации этого способа надо собрать всем членам пати 100% защиту от огня: карта пасаны, накидка из шкуры Нидхоггура с картой джекка, щит валькирии с картой Алисы, КВМ-браслеты. С такой экипировкой лорду просто нечего будет вам противопоставить, и вы убьете его хоть кулаками. Главное - не забывайте стоять на тумане, ибо Адский Суд никто не отменял.

Скорострел. Этот способ заключается в том, чтобы убить МвП раньше, чем тот сможет нанести ущерб команде. Реализуется так: Танк стоит на лестнице, сакра - чуть ниже, держа танка на поводке, еще ниже стоят дамаггеры на браге и тумане, и «бьют изо всех орудий» по лорду. Одиночным генетиком с браги и таинством лорд убивается менее, чем за 2 минуты.

Троль. В последнее время в интернете получила распространение неверная трактовка слова «троллинг». Изначально слово «троллинг» означало незаметную смену темы разговора в каком-либо форуме/чате на удобную определенной личности(троллю). Сейчас же это слово - синоним слова «издевательство». Этот способ завязан на неспособности лорда лечиться (он же нежить). Любой дамаггер, имеющий дальность атаки выше дальности обзора МвП (это рейндж с ливнем или варлок с кометой/кримсоном/тетрой) может нанести лорду урон с границы видимости, после чего спокойно убежать. Можно также атаковать не самого МвП, а его свиту, рассчитав атаку так, чтобы босса накрыло «сплэшем» (это неприменимо для тетры). Т.к лорд не лечится, рано или поздно он помрет. Останется ответить лишь на один вопрос: а кто над кем издевался?

Тактик. Этот способ похож на способ «Носорог», однако неуязвимость к метеорам в нем достигается умениями барда и дансы «Неуязвимый Зигфрид». Команде необходимо стоять на тумане в области действия этого умения, тогда метеоры и Адский Суд будут неопасны. Стоя в области действия этого умения дамаггеры одеваются не на защиту от элементов, а на максимальный урон, что обеспечивает более быстрое убийство МвП.

Примечание: «Оркестр» должен стоять таким образом, чтобы между ним и МвП было какое-нибудь препятствие. Тогда Адский суд и метеоритный дождь не будет на них действовать.

Бафомет.

Весьма напряжный МвП, если ваш дамаггер - генетик. Все дело в том, что у бафомета крайне мало виты, ввиду чего урон от кислотного ада просто смешной. Генетику приходится бить его пушкой со святыми ядрами (бафомет уязвим к святости). Не следует также забывать о способности бафомета ломать броню. Но самую большую проблему составляет уже знакомое нам умение «Землетрясение», которое значительно сильнее аналогичного у Орка Лорда. Соответственно, нужно либо очень качественно подходить к одежде команды, чтобы она не умирала от землетрясения, либо держать биша/бишей за пределами видимости бафомета, чтобы те воскрешали команду. Также нужно помнить, что сила землетрясения возрастает втрое, когда МвП включает режим «ярости», и что ярость можно рассеять умением сага «Расколдовать».

Тактика убийства проста: Впереди - танк, позади него - сакра с поводком, 1 биш и дамаггеры сгрудились вокруг тумана (они должны стоять примерно в 8-9 клетках от бафомета, чтобы не попасть под удар Владыки Вермильона), еще позади - еще биш на браге стоит таким образом, чтобы видеть только дамаггеров и сакру. После того, как бафомет убивает всех кроме танка землетрясением, биш с браги поднимает упавших в следующем порядке: сакра (ее первой, ибо от нее зависит жизнь танка, а значит - и всей пати), биш, дамаггеры. После чего битва продолжается.

Примечание: Сакру можно попробовать одеть в гост и дивил, надеясь, что этого хватит для защиты от землетрясения. Однако, как показывает практика, в большинстве случаев это напрасная надежда.

Этаж 80. Антиепископ



Сложность данного МвП исключительно в его огромном здоровье: ~30кк хп. При этом он не может лечиться, но может восстановить свое здоровье за счет игрока с помощью умения «Вампирский дар». Также он любит пользоваться туманом, ввиду чего необходимо держать под ним стену безопасности или защитник земель. Его адский суд весьма силен, поэтому бишопы, как и в случае с самураем и Повелителем Тьмы, постоянно держат туман на пати. Танка стоит одеть в броню с картой бафори, чтобы минимизировать урон, наносимый саммоном антиепископа, а также умений антиепископа «Темный

крест», «Темный удар» и так далее. Из «неприятных моментов» можно отметить, что саммон у него весьма самостоятельный, ввиду чего может действовать независимо от антиепископа. Убийство данного МвП дело не шибко сложное, но весьма долгое. Время убийства еще увеличивается из-за жутко неприятного умения антиепископа «Slow Cast» (не рискнул переводить), что сильно замедляет использование умений всей командой игроков. Антиепископ уязвим к святости.

Примечание: На этаже с антиепископом находятся некроманты, которых стоит аккуратно уничтожить (при возможности) до драки с боссом, иначе они могут доставить много неприятных моментов.

Этаж 85. Ифрит



Первое, что замечаешь на этом этаже - пустота. На этаже с Ифритом нет других монстров, только он и его свита. Ифрит - один из самых мощных МвП. Его огромный жизненный потенциал (~35кк хп) сочетается с дикой скоростью атаки и уворотом (Ифрит имеет 201 аги, для попадания по нему нужно 541 хит) и мощнейшим землетрясением. Причем, при падении хп до 40% он начинает активно пользоваться этим самым землетрясением, при падении хп до 30% он включает ускорение (аналог умений «Стальной вихрь», «Стальной шквал»), а при падении хп до 20% - умение «Power Up», что усиливает все его атаки в 3 раза(включая землетрясение). Однако, даже если хп ифрита больше 40%, он представляет нешуточную опасность. Его град метеоров сносит ~20к хп даже при большой защите от огня (огненная броня, нидх с джекком, валькощит с алиской), а его умение «Огненное дыхание» является аналогом «Адского суда», разве что элемент имеет огненный. Хуже того: Ифрит умеет класть под себя защитник земель, ставить на себя туман, полностью раздевать умением «Разоружение», может оттолкнуть игрока умением Pulse Strike!

Тактика борьбы с ифритом:

1. Одеть танка на защиту от нейтрального урона или на идеальный уворот
2. Защитить шмотки танка умением «Полная химзащита»
3. Все персонажи, у которых хп больше 20000 одеваются на защиту от огня (есть шанс пережить метеор), все остальные (включая дамаггеров) одеваются на нанесение урона.
4. Упереть танка в стену, а в идеале - в угол. Либо сбросить на танка ифрита таким образом, чтобы танк находился между ифритом и стеной, обеспечивая тем самым защиту от отталкивания.
5. один или несколько бишей должны встать вне действия огненного метеорита и землетрясения, обеспечивая тем самым быстрое воскрешение всей команды.
6. Если в пати есть оркестр - стоит использовать умение «Неуязвимый зигфрид»
7. Ифрита следует бить либо нейтральными умениями, таким и как «Кислотный Ад», либо стихией воды (это больше к рейнджам)
8. В целом, тактика убийства ифрита совпадает с тактикой убийства бафомета, с поправкой на дикую силу, скорость и живучесть этого монстра.
9. Убийство Ифрита сильно облегчается сорком, стоящим рядом с ним на ЛП и кидающим на ифрита попеременно заклинания «расколдовать» и «Разрушить заклинание». «Расколдование» отлично снимает с ифрита ярость, а спелбрейкер имеет шанс(хоть и небольшой) прервать убийственное землетрясение до его срабатывания.

Отдельное спасибо Савантхеон, опубликовано с его согласия

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

Permanent link:
https://ro-db.ru/doku.php/endless_tower

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

