



БАЗА КВК 1

Project E.vA



СОДЕРЖАНИЕ



1. ГЕРОИ



2. ЖИВОТНЫЕ



3. ПРЕ-КВК



4. КВК



5. БОИ



1. ВСЁ НАЧИНАЕТСЯ С ГЕРОЕВ

Грамотный выбор пары героев может сыграть решающую роль во время наступления. Создайте связку героев, таланты которых будут дополнять друг друга и позволят получить преимущество на поле боя.

Рекомендуемые связки для 1 КВК:

1. Лейф + Лерд (Лэрд/Иветта)
2. Бьорн + Харальд
3. Безграничный + Грегори
4. Артур + Олена
5. Верданди + Фрейдис (Вернанди+Олена)

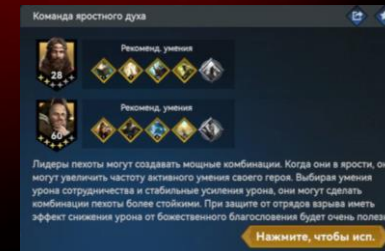
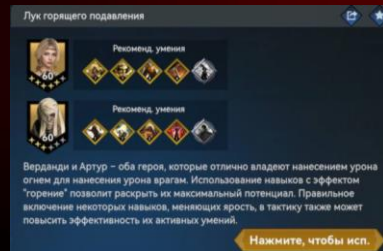
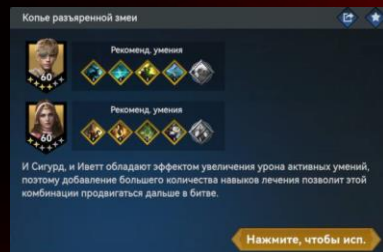
Ф2П:

Если есть герой Вальхаллы -

- 1) Лэрд+Лейф
- 2) Грегори+Харальд
- 3) Верданди(Фрейдис, Артур) + Олена

Если нет героя Вальхаллы -

- 1) Лэрд+Вудер
- 2) Грегори+Сесиль
- 3) Верданди(Артур)+Олена



Герои, которых НЕ РЕКОМЕНДУЕМ качать:

Сигурд - его изменили, сейчас он слабый.

Иветта - если у вас есть Лейф, она вам не понадобится.

Ф2П игрокам рекомендую качать пехоту или лучников



2025



1. ВСЁ НАЧИНАЕТСЯ С ГЕРОЕВ

Умения Героев (рекомендации):

Пехота	
Командир 1	Грегори
Командир 2	Харальд
Умение	Приливная атака
Умение	Ореол
Умение	Глушитель
Умение	Угасающая битва

Лучники	
Командир 1	Верданди
Командир 2	Артур
Умение	Совместное нападение
Умение	Убежище Одина
Умение	Затухшие души
Умение	Первый удар

Пикинеры	
Командир 1	Лэрд/Вудер
Командир 2	Лейф/Иветта
Умение	Гимн жизни
Умение	Отражатель щита
Умение	Поддержка щита
Умение	Божественное благословение

если бой будет продолжительный, то ставим Божественное благословение, вместо Первого удара.



2. ЖИВОТНЫЕ

Для боевых сражений необходимо иметь 1 **атакующего** коня и 1 **защитного**.

Все виды защитных маунтов в теории оптимальны для дуэлей один на один, однако, если вы атакуете цель в группе, то атака будет более эффективной, чем защита.

Учитывая, что вы не можете предугадать, когда именно на вас начнут нападать, улучшение защитных характеристик становится критически важным для успешной атаки. Это особенно важно для лучников и пехоты, которые часто становятся основными мишенями в сражениях.





2. ЖИВОТНЫЕ

В использовании

ЛЕСНОЙ МЕДВЕДЬ

Родословная: первобытная корова
Аудумбла

30/30 Макс. ур.

Общая способность: **4500/4500**

Атрибуты:

- Увеличение СКОР марша 48,17%
- Увеличение АТК пехоты 54,76%

Части:

306 988

В использовании

ОГНЕННЫЙ БОЕВОЙ КОНЬ

Родословная: медведь-берсерк
Грендель

30/30 Макс. ур.

Общая способность: **4500/4500**

Атрибуты:

- Увеличение СКОР марша 48,17%
- Увеличение АТК лучников 54,76%

Части:

306 988

В использовании

ВОЛК-ДЕМОН ОГНЯ

Родословная: метатель копыт
Хофварпнир

30/30 Макс. ур.

Общая способность: **4500/4500**

Атрибуты:

- Увеличение СКОР марша 48,17%
- Увеличение АТК лучников 54,76%

Части:

306 988



2. ЖИВОТНЫЕ

Как развивать маунтов:

1. Стоит развивать только тех животных части, которых улучшают атаку и защиту определенного типа войск.
(Здоровье никогда не стоит того, чтобы вкладывать в него фрукты отточки, поскольку оно дает наименьший прирост характеристик и не влияет на коэффициент защиты)
2. Никогда не инвестируйте в **эпических** маунтов или их части, это не стоит того в долгосрочной перспективе, лучше набраться терпения и инвестировать только в легендарных маунтов /части.

Золотые маунты

	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4	Уровень 5	Уровень 6	Уровень 7	Уровень 8	Уровень 9	Уровень 10
Опыт		75000	90000	105000	120000	135000	150000	165000	180000	195000
	Уровень 11	Уровень 12	Уровень 13	Уровень 14	Уровень 15	Уровень 16	Уровень 17	Уровень 18	Уровень 19	Уровень 20
Опыт	210000	225000	240000	255000	270000	285000	300000	315000	337500	367500
	Уровень 21	Уровень 22	Уровень 23	Уровень 24	Уровень 25	Уровень 26	Уровень 27	Уровень 28	Уровень 29	Уровень 30
Опыт	405000	450000	502500	562500	630000	705000	787500	877500	975000	1080000

Итого: 10 995 000 опыта



3. ПРЕ-КВК

Беспорядок в королевстве разделен на несколько этапов:

Предварительный этап длится 2 дня, этап подготовки — 10 дней, а этап войны — 45 дней.

В Беспорядке в королевстве используется совершенно новая карта. Эта карта будет включать в себя крепости королевства, крепости легиона, поля убийств, дикие Колизеи, перевалы, пирсы и различные типы божественных царств.

Во время события вы можете свободно входить и выходить с карты события. Однако вам нужно будет использовать случайное перемещение каждый раз, когда вы захотите выйти.

Когда результаты события будут сведены в таблицу, вы сможете уйти не используя никаких предметов, но вы не сможете вернуться на карту Беспорядка в королевстве. Уход с карты во время Беспорядка в королевстве не повлияет на количество очков, которые вы уже заработали. Обратите внимание, что вы не сможете зарабатывать очки во время подведения итогов

Награды определяются рейтингами во время завершения Беспорядка в королевстве. Племя, занявшее вечный город, будет считаться племенем-победителем и получит уникальную эмблему. Королевство, занявшее 1-е место в рейтинге королевств, будет считаться королевством-победителем



3. ПРЕ-КВК





3. ПРЕ-КВК

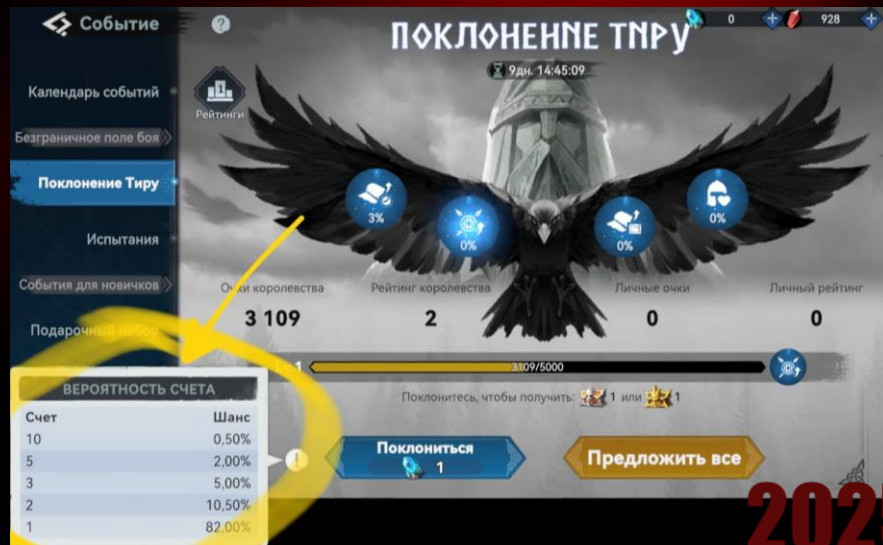
Период подготовки к КВК называется «**Поклонение Тиру**». Длится он 10 дней.

За прохождение каждого этапа дают подарки и **кристаллы вечности**, которые в дальнейшем скидываются в копилку королевства. Чем больше кристаллов вечности королевство пожертвует Тиру, тем больше баффов получит на КВК (коэффициент возрождения 40%, скорость исцеления +30%, скорость тренировки +30%, вместимость лазарета +25%).

Во время прохождения каждого этапа доступны ежедневные индивидуальные задания, за которые дают дополнительные кристаллы вечности:

1. Призыв в зале доблести.
2. Потратить ускорения.
3. Купить самоцветы.
4. Потратить самоцветы.
5. Собрать ресурсы на карте.
6. Потратить энергию.

Вы должны
жертвовать только по
одному кристаллу! Не
выбирайте 5-10-20.
Кристалл может не
пройти.



2025



1 этап – Убийство жуков

 Событие

206 595 +

Календарь событий New

Безграничное поле боя

Поклонение Тиру New

Испытания

Призыв Вальхаллы

Призыв Вальхаллы

Клад эйнхерии

Подарок эйнхерии

События для ветеранов

Перейти

ЭТАП I: ИСПЫТАНИЯ

04:23:02

Задания этапа

Ежедн. задачи

Победить 250 рогатых жуков

 10  15 мин. 10  10  10

157/250

Вперед

Победить 300 рогатых жуков

 15  15 мин. 15  15  15

157/300

Вперед

Победить 10 рогатых жуков

 1  15 мин. 1  1  1



Победить 25 рогатых жуков



Нужно убить 300 шт. и каждый жук отбирает по 198 энергии.

Его нельзя пропустить, это нужно всем для того, чтобы королевство получило больше бонусов, иначе и без того сильные враги станут сильнее. Противник тоже будет их бить и рейтинг у нас будет общий.

Лучше всего собираться всем племенем и по 4/5 отрядов бегать бить их. (Если убиваете одного пятью отрядами засчитывается пять жуков). Сами можете посчитать сколько вам нужно энергии и прекратить тратить на всё подряд, что не является важным.





2 этап – Сбор ресурсов

Длительность этапа – 48 часов.

Этот этап – **обычный сбор ресурсов**. Схож с одним из этапов правления. Чем больше ресурсов вы накопаете – тем больше очков наберете. Цель – собрать 30 000 000 ресурсов.

Лайфхак: за дня два, в зависимости от развития города, выходите самыми прокачанными героями по уровню для максимальной вместимости войск и не заходя в замок по таймингу копаете плитка за плиткой. Когда начнется этот этап – просто заведете полные отряды в свой город и вам засчитаются очки.

Собирать желательно золото, так как оно будет давать больше всего очков.

На этом этапе в торговом центре будут предлагать к покупке пакеты с ресурсами и умением на сбор.





3 этап – Найм войск

Длительность этапа - 48 часов

Цель – Увеличить силу на 1 000 000 через тренировку войск (от 25 000 до 300 000 солдат)

Ваша задача: Взять руну на тренировку, включить гадание (уменьшение расхода на тренировку + ускорение тренировки + расширение тренировки), дождаться бафа королевства и тренировать войска.

Чем больше будет натренировано войск в этот день тем лучше.

! На каждом идущем в бой аккаунте вам нужно иметь войск минимум 2 полных отряда для ротации.

Если вы играете пехотой и луками и ваши отряды 90к и 88к – то вам нужно иметь 180к и 178к соответственно. Это минимальный объем войск без учёта пик и грузчиков. Если у вас 4 боевых отряда – вам нужно иметь 8 отрядов на аккаунте. Это минимальный размер армии.

В идеале – 3 отряда ротации на каждый ваш боевой отряд, потому что лечиться будет некогда иногда и слишком дорого.

Главное - следите чтобы в ваши лазареты помещались ваши войска. Стоит накопить как можно больше на лечение. Игроки прошедшие КВК советуют иметь по 100 миллионов еды и дерева, 70 камня и 50 золота на средний по силе аккаунт.



3 этап – Найм войск

Событие

Календарь событий

Безграничное поле боя

Поклонение Тиру

Найм

Сезонные события

Закон джунглей

События для новичков

Подарочный набор

Завоевание острова

ЭТАП III: НАЙМ

Задания этапа

Ежедн. задачи

Увеличить 400,0К силы путем расширения войск

Увеличить 650,0К силы путем расширения войск

Увеличить 1,0М силы путем расширения войск

928

1 дн. 15:35:36

Вперед

Вперед

Вперед

Вперед

Перейти



4 этап – Профилактика

Длительность этапа - 48 часов

Цель - убить от 5 до 100 лидеров нифлунгов.

Ваша задача: Взять руну исцеления, договориться со своим племенем и делать параллельно от 3-х и более сборов в один момент.

На этом этапе в торговом центре будут предлагать к покупке пакеты с энергией.

ЭТАП IV: ПРОФИЛАКТИКА ⌚ 14:15:00

Задания этапа | Ежедн. задачи

Задание	Время	Энергия	Состояние	Действие
Победить 50 лидеров нифлунгов	15 мин.	8	0/50	Вперед
Победить 75 лидеров нифлунгов	15 мин.	10	0/75	Вперед
Победить 100 лидеров нифлунгов	15 мин.	15	0/100	Вперед

Календарь событий ^{New}
Безграничное поле боя
Поклонение Тиру
Профилактика
События для новичков
Подарочный набор
Завоевание острова ³
Магазин рун

Перейти



5 этап – Создание доспехов

Длительность этапа - 48 часов

Цель – Выковать 4 редк. (синих) снаряжения, 3 эпич.(фиол.) снаряжения, 2 легенд. (золотых) снаряжения

Перед ковкой редкого/синего снаряжения и выше - имеет смысл использовать гадание на ускорение и снижение стоимостиковки, так как после редкого – длительность будет постоянно расти.

Если вы уже ковали снаряжение - его можно улучшить, открыв последний кругляш в меню кузни. Здесь можно улучшить уже выкованное или разбить изделие.

Чтобы выбрать какое снаряжение вы хотите ковать вам нужно для начала выбрать его максимальные параметры и то, на какую характеристику вы будете делать упор.

ЭТАП V: СОЗДАНИЕ ДОСПЕХОВ

1 дн. 19:36:52

Задания этапа

Ежедн. задачи

Создайте 2 редк. снаряжение



0/2

Вперед

Создайте 4 редк. снаряжение



0/4

Вперед

Создайте 1 эпич. снаряжение



0/1

Вперед

Создайте 2 эпич. снаряжение

Создайте 3 эпич. снаряжение



0/3

Вперед

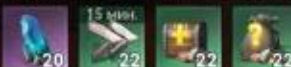
Выковать легендарное снаряжение: 1



0/1

Вперед

Выковать легендарное снаряжение: 2



0/2

Вперед



5 этап – Создание доспехов

Метод первый: Увеличивать слабые места, чтобы герой был сильнее в них.

У этого метода есть недостаток: например здоровье лучников изначально очень маленькое и соответственно любые % прибавки к их здоровью так же будут очень маленькими. Конкретно говоря +5% (максимальная прибавка снаряжения монстра к здоровью) от 153 (здоровье лучников т4) это будет в итоге всего 160,65. Каждый раз % исходит из базового минимального значения, а не из нового.

Плюсы этого метода в том, что при столкновении с противником вы можете прожить дольше. Иногда те самые 5% будут решающими.

Второй метод: ковать снаряжение исходя из сильных характеристик выбранного класса. Уже большие числа получают прибавку. В отношении тех же лучников это плюс 13,25% (максимальная прибавка к атаке у снаряжения монстров) от 176 (атака лучников т4) что равно 199,32 в итоге.

Плюсы метода в том, что у вас есть шанс пробить и убить противника быстрее. По возможности в таком случае вы должны следовать лучниками за отрядом пехоты или пик с отставанием, чтобы луки не попадали в таргет и получали урон только с контратаки.

Минусы очевидны: ваш противник может убить вас быстрее.



4. КВК



Сезон 1 Свартальфхейм

Битва заканчивается через: ⌚ 19дн. 03:27:30



Битва за Свартальфхейм началась. Кто станет окончательным победителем?



Переместить в



Хроники



Событие



Рейтинг



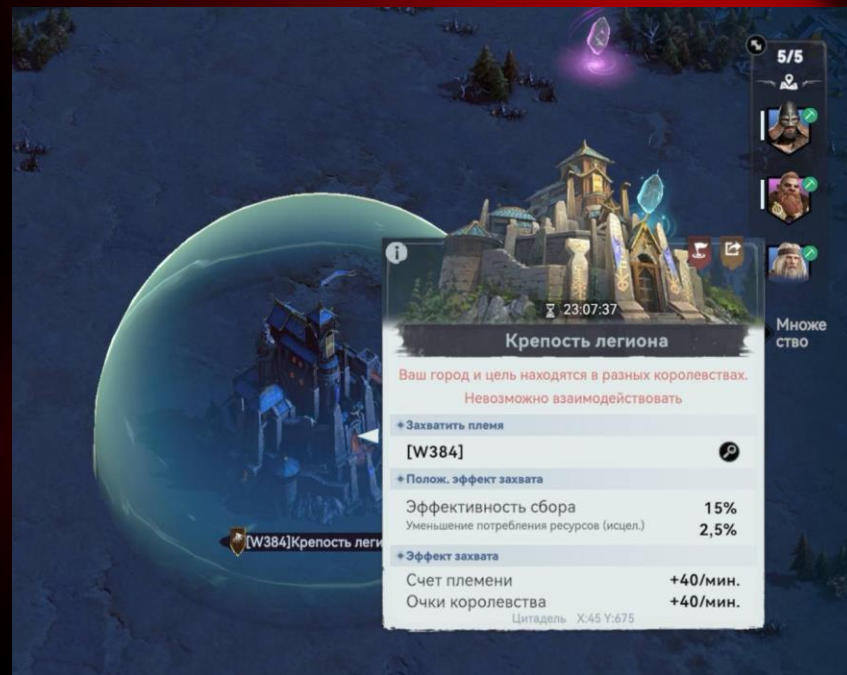
Достижения



4. КВК

Любое КВК построено так, что первые 20 дней вы продвигаетесь в центр и во вторую половину КВК вы можете захватывать территорию вашего врага.

Но КВК 1 дает возможность захватывать зоны врага до выхода в центр и тем самым, нанести им большие потери.





4. КВК

Здания КВК 1 и почему их нужно захватывать:

Рейтинг сервера и племени на квк формируется из очков, которые вы можете получить 2 способами:

- захватывая здания и удерживая их;
- убивая нифлунгов/лидеров нифлунгов(их уровень будет увеличиваться в течении всего КВК и приносить больше очков);
- сбор ресурсных точек.

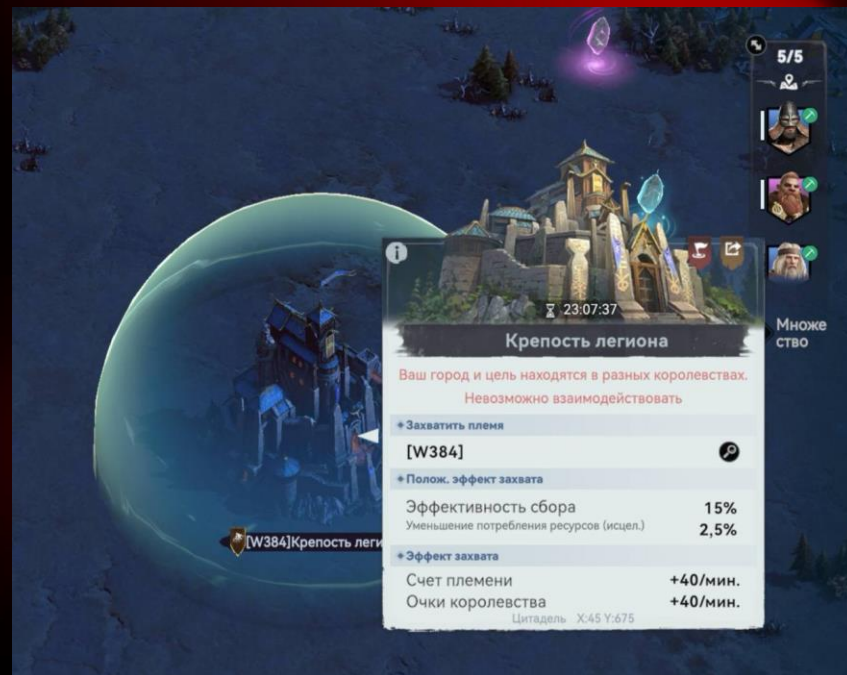
Захваты зданий:

В конце КВК для рейтинга будет важно каждое очко, именно поэтому здания необходимо захватывать в момент открытия (00:00 UTC) и удерживать. Если король или R4 рассматривают на КВК союзы с другими серверами, учтите, что лучше посчитать и убедиться, что 1 – здание не лишит по ошибке ваш сервер места в рейтинге.

На КВК 1 в зданиях сидят войска уровня т5 от 2 миллионов до 5 миллионов.

Пополнение целителями есть только в объектах зоны 2-3-4.

Пирсы: на КВК 1 НЕВОЗМОЖНО атаковать первую зону.



2025



Совет 1: При захвате здания с целителями, приводите больше войск. Митинг всегда нужно держать полным и при этом убивать разных монстров и целителей.

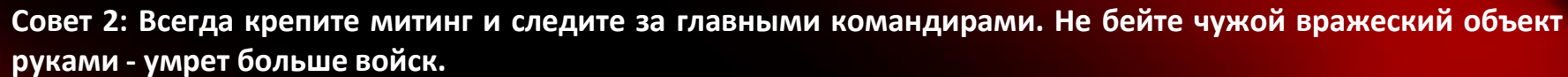
PROJECT E.vA

2025



PROJECT E.vA

2025



2025



Хроники

Экспедиция начинается

Крепость легиона Когда этот этап Хроник завершится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все крепости легиона в Свартальфхейме немедленно активируются. Территория вашего племени должна граничить с крепостью легиона, чтобы атаковать ее.

Разблокировать функцию:

Глава заканчивается:

UTC 20.12.2024 23:59:59

Одиночное задание

Искоренение бедствия(0/25)

На этом этапе победите 25 нифлунгов ур. 26 или выше в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

Задание племени

Здание племени(0/1)

Постройте 1 фортов племени на этом этапе.

Награда



Неполн.





Хроники

Укрепление позиции

Крепость королевства Когда этот этап Хроник завершится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все крепости легиона в Свартальфхейме немедленно активируются. Территория вашего племени должна граничить с крепостью королевства, чтобы атаковать ее.

Разблокировать функцию:



Глава заканчивается:

UTC 21.12.2024 23:59:59

Одиночное задание



Камень за камнем(0/900)

Потратьте в общей сложности 15 минут, помогая своему племени строить здания к концу этого этапа.

Награда



Неполн.

Задание племени



Захват крепостей легиона(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 крепость(ей) легиона в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

1

2

3

4

5

6

7

8

9



Хроники

Восходящий король

Падший рыцарь гномов ур. 6 Когда этот этап Хроник завершится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все падшие рыцари гномов в Свартальфхейме обновятся случайным образом. Падшие рыцари гномов состоят из 700 000 единиц ур. 4, их можно атаковать только войсками сбора.

Разблокируйте функцию:



Глава заканчивается:

UTC 22.12.2024 23:59:59

Задание племени



Отбой захватчикам(0/500)

На этом этапе племя побеждает 500 нифлунгов ур. 26 и выше в Свартальфхейме

Неполн.

Награда



Задание королевства



Захват крепости королевства(1/1)

На этом этапе вашему королевству удастся занять крепость королевства в вашей стартовой зоне в Свартальфхейме.

Награда





ВОССТАНОВЛЕНИЕ КРЕПОСТИ КОРОЛЕВСТВА

На третьих хрониках у нас открывается **захват крепости королевства**. После захвата крепости, спустя два часа, вам открывается первый групповой ивент для вашего королевства. Это **восстановление крепости королевства**.

Данное задание разделено на два этапа, на каждый отводится по 48 часов. В каждом этапе ваше королевство должно набрать 300 тысяч очков.

Первый этап — это сбор ресурсов. За каждые 400 тысяч собранных ресурсов вы получаете одно очко.

Второй этап – убийство нифлунгов. За каждые 10 штук вы получаете одно очко.

Напоминаю, что суммарно ваше племя должно набрать 300 тысяч очков в первом этапе и 300 тысяч во втором.

Поэтому мы рекомендуем для этого этапа использовать умение усиления сбора в технологиях племени и второй ивент выполнять группами. То есть собираться сразу в голосовом созвоне или, как вам удобно, большой группой игроков из своего племени и бегать прям по всей первой зоне.



Хроники

Пирс ур. 4 (доступ в одном направлении)

Когда этот этап Хроник завершится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все пирсы ур. 4 в Свартальфхейме немедленно получат доступ в одном направлении. Когда у пирса есть доступ в одном направлении, его могут атаковать только королевства с той же стартовой зоной, что и у пирса. Территория вашего племени должна граничить с пирсом, чтобы атаковать его. Племя, занимающее пирс, сможет перемещаться через него на другие пирсы.

Разблокировать функцию:



Глава заканчивается:

UTC 25.12.2024 0:00:00

Одиночное задание



Прямое противостояние(0/16)

На этом этапе победите 16 падших рыцарей гномов ур. 6 или выше в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

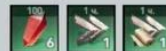
Задание племени



Совместная осада(0/100)

На этом этапе племя побеждает 100 падших рыцарей гномов ур. 6 и выше в Свартальфхейме

Награда



Неполн.





Хроники

К морям

Доступно поле убийств

Когда этот этап Хроник завершится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все поля убийств в Свартальфхейме немедленно активируются. Как только вы победите все войска других племен, начнется обратный отсчет для временного занятия поля убийств.

Разблокировать функцию:



Глава заканчивается:

UTC 27.12.2024 0:00:29

Одиночное задание

Искоренение бедствия(0/25)

На этом этапе победите 25 нифлунгов ур. 28 или выше в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

Задание племени

Захват пирсов(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 пирс(ов) ур. 4 в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

1

2

3

4

5

6

7

8

9



Хроники

Пирс ур. 5 (доступ в одном направлении)

Когда этот этап Хроник завершится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все пирсы ур. 5 в Свартальфхейме немедленно получают доступ в одном направлении. Когда у пирса есть доступ в одном направлении, его могут атаковать только королевства с границей с ним стартовой зоной. Территория вашего племени должна граничить с пирсом, чтобы атаковать его. Племя, занимающее пирс, сможет перемещаться через него на другие пирсы.

Разблокировать функцию:



Глава заканчивается:

UTC 29.12.2024 0:00:29

Одиночное задание



Боевая доблесть(0/5 000)

Заработайте в общей сложности 5 000 очков, убивая войска из других королевств к концу этого этапа.

Награда



Неполн.

Задание племени



Истребление зверей(0/50)

На этом этапе победите 50 монстров на поле убийств в Свартальфхейме

Награда



Неполн.





Поля убийств/Дикий Колизей

На 6 этапе хроник станут доступны поля убийств, которые соединяют ваш сервер с двух сторон с вражескими королевствами.

Поля убийств открываются каждые 48 часов начиная с 00 UTC.

Соответственно график будет смещаться каждый раз:

00:00 - 02:00 UTC;

02:00 - 04:00 UTC;

04:00 - 06:00 UTC;

06:00 - 08:00 UTC;

08:00 - 10:00 UTC.

Дикий Колизей открывается на 20 этапе хроник и становится доступен каждые 72 часа.

Поле убийств/колизей может принадлежать только одному ПЛЕМЕНИ.

Именно здесь состоятся первые бои. Ваше племя должно отвоевать это поле у врага. Очки за поле убийств будут начисляться когда на поле останутся игроки только вашего ПЛЕМЕНИ.

За каждую минуту занятого поля/колизея вы получаете очки личного рейтинга и очки племени/сервера.

Каждые 7 минут будут появляться монстры, убивая которых вы получаете дополнительные очки.





Поля убийств/Дикий Колизей



В случае боя на поле убийств:

Избегайте хаоса и атаки во всех подряд.

Первыми убивают героев лучников и пехоты. Айворы в 70% умрут сами, атакуя более сильного врага.

Читайте чат племени. Лидеры будут писать ники игроков, которых надо убить в первую очередь.

В случае, если у врага стоят одинаковые ники в голосовом чате или в чате племени могут указать героев. Либо старайтесь организовано бить вместе. Так вы быстрее победите своего врага.

Следите за лазаретом.

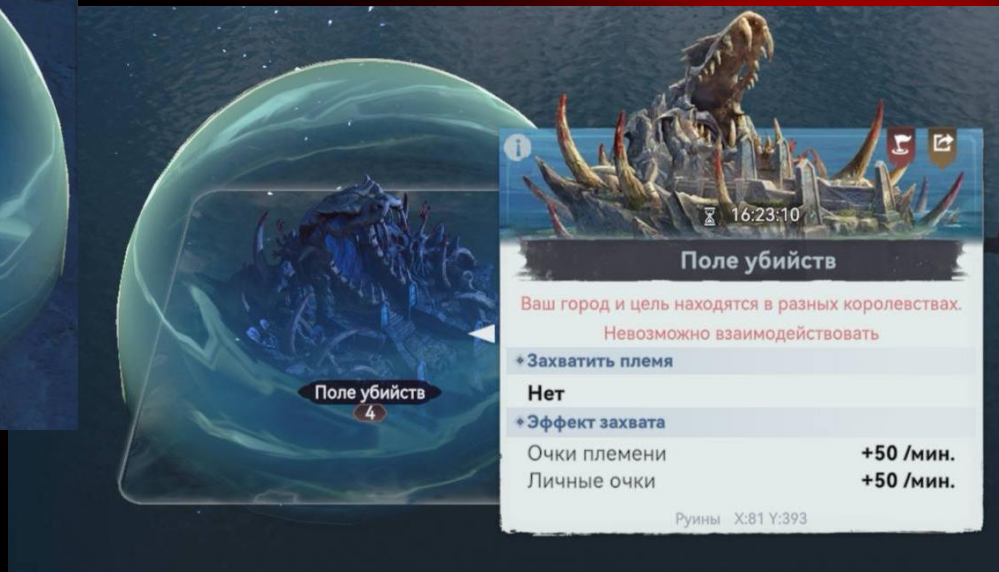
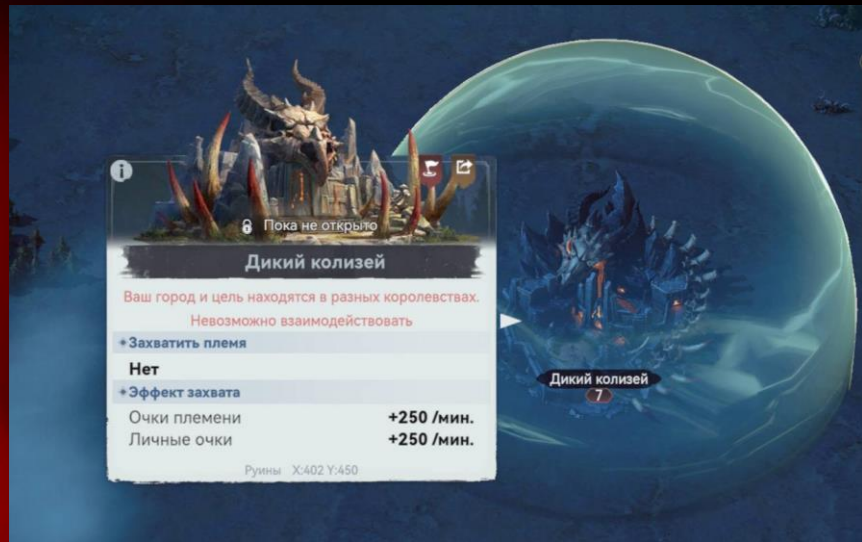


Поля убийств/Дикий Колизей





Поля убийств/Дикий Колизей





Хроники

Новые маршруты

Священная крепость (священная земля ур. 5)

Когда этот этап Хроник завершится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все священные крепости в Свартальфхейме активируются немедленно. Вы можете атаковать только священные крепости, граничащие с территорией племени.

Разблокировать функцию:



Глава заканчивается:

UTC 31.12.2024 0:00:29

Одиночное задание



Склад материалов(0/10)

На этом этапе исчерпайте 10 ресурсных точек в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

Задание племени



Захват пирсов(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 пирс(ов) ур. 5 в Свартальфхейме

Награда



Неполн.





Хроники

Священная война

Падший рыцарь гномов ур. 7 Когда этот этап Хроник завершится (независимо от того, были ли достигнуты цели), падшие рыцари гномов ур. 7 в Свартальфхейме случайным образом обновятся. Падший рыцарь гномов состоит из 850 000 единиц ур. 4, их можно атаковать только войсками сбора.

Разблокируйте функцию:



Глава заканчивается:

UTC 02.01.2025 0:00:29

Одиночное задание



Прямое противостояние(0/16)

На этом этапе победите 16 падших рыцарей гномов ур. 6 или выше в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

Задание племени



Захват священных земель(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 священных земель ур. 5 в Свартальфхейме

Награда



Неполн.





Хроники

Открытые воды

Священный город (священная земля ур. 6)

Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все священные города в Свартальфхейме активируются немедленно. Вы можете атаковать только священные города, граничащие с территорией племени.

Разблокировать функцию.



Глава заканчивается:

UTC 04.01.2025 0:00:33

Одиночное задание

Прямое противостояние(0/16)

На этом этапе победите 16 падших рыцарей гномов ур. 7 или выше в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

Задание племени

Совместная осада(0/100)

На этом этапе племя побеждает 100 падших рыцарей гномов ур. 7 и выше в Свартальфхейме

Награда



Неполн.





Хроники

Враг возвращается

Пирсы уровня 6 (полностью открытые)

Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все пирсы ур. 6 в Свартальфхейме получат полный доступ. Когда это произойдет, все королевства смогут атаковать пирсы. Территория вашего племени должна граничить с пирсом, чтобы атаковать его. Племя, занимающее пирс, сможет перемещаться через него на другие пирсы.

Разблокировать функцию:



Глава заканчивается:

UTC 06.01.2025 0:00:33

Одиночное задание

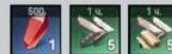


Боевая доблесть(0/100 000)

Заработайте в общей сложности 100 000 очков, убивая войска из других королевств к концу этого этапа.

Неполн.

Награда



Задание племени

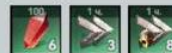


Захват священных земель(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 священных земель ур. 6 в Свартальфхейме

Неполн.

Награда





Хроники

Толкая четыре угла

Падший рыцарь гномов ур. 8
Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), рыцари падших гномов ур. 8 в Свартальфхейме будут случайным образом обновлены. Рыцари падших гномов состоят из 950 000 юнитов ур. 4, их можно атаковать только войсками сбора.

Разблокировать функцию:



Глава заканчивается:

UTC 08.01.2025 0:00:33

Одиночное задание



Искоренение бедствия(0/25)

На этом этапе победите 25 нифлунгов ур. 30 или выше в Свартальфхейме

Неполн.

Награда



Задание племени



Захват пирсов(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 пирс(ов) ур. 6 в Свартальфхейме

Неполн.

Награда





Хроники

Восстановление земли

Пирсы уровня 7 (полностью открытые)

Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все пирсы ур. 7 в Свартальфхейме получат полный доступ. Когда это произойдет, все королевства смогут атаковать пирсов. Территория вашего племени должна граничить с пирсом, чтобы атаковать его. Племя, занимающее пирс, сможет перемещаться через него на другие пирсы.

Разблокировать функцию:



Глава заканчивается:

UTC 10.01.2025 0:00:33

Одиночное задание



Прямое противостояние(0/16)

На этом этапе победите 16 падших рыцарей гномов ур. 8 или выше в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

Задание племени



Совместная осада(0/100)

На этом этапе племя побеждает 100 падших рыцарей гномов ур. 8 и выше в Свартальфхейме

Награда



Неполн.





Хроники

На ветру и волнах

Священный замок (священная земля ур. 7)

Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все священные замки в Свартальфхейме активируются немедленно. Вы можете атаковать только священные замки, граничащие с территорией племени.

Разблокировать функцию:



Глава заканчивается:

UTC 12.01.2025 0:00:33

Одиночное задание

Искоренение бедствия(0/25)

На этом этапе победите 25 нифлунгов ур. 31 или выше в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

Задание племени

Захват пирсов(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 пирс(ов) ур. 7 в Свартальфхейме

Награда



Неполн.





Хроники

Окружение и подавление

Пирсы уровня 8 (полностью открытые)

Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все пирсы ур. 8 в Свартальфхейме получат полный доступ. Когда это произойдет, все королевства смогут атаковать пирсы. Территория вашего племени должна граничить с пирсом, чтобы атаковать его. Племя, занимающее пирс, сможет перемещаться через него на другие пирсы.

Разблокируйте функцию:



Глава заканчивается:

UTC 14.01.2025 0:00:33

Одиночное задание



Боевая доблесть(0/500 000)

Заработайте в общей сложности 500 000 очков, убивая войска из других королевств к концу этого этапа.

Награда



Неполн.

Задание племени



Захват священных земель(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 священных земель ур. 7 в Свартальфхейме

Награда



Неполн.

6

7

8

9

10

11

12

13

14



Хроники

Подметая землю

Падший рыцарь гномов ур. 9
Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), рыцари падших гномов ур. 9 в Свартальфхейме будут случайным образом обновлены. Рыцари падших гномов состоят из 800 000 юнитов ур. 5, их можно атаковать только войсками сбора.

Разолокировать функцию:



Оставшееся время: ⌚ 1дн. 03:26:42

Завершите этап, чтобы получить награду

Одиночное задание

Искоренение бедствия(0/25)

На этом этапе победите 25 нифлунгов ур. 33 или выше в Свартальфхейме

Награда



Задание племени

Захват пирсов(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 пирс(ов) ур. 8 в Свартальфхейме

Награда



8

9

10

11

12

13

14

15

16



Хроники

Подний вперед

Пирсы уровня 9 (полностью открытые)

Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все пирсы ур. 9 в Свартальфхейме получат полный доступ. Когда это произойдет, все королевства смогут атаковать пирсы. Территория вашего племени должна граничить с пирсом, чтобы атаковать его. Племя, занимающее пирс, сможет перемещаться через него на другие пирсы.

Разблокировать функцию:



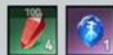
Не началось

Одиночное задание

Прямое противостояние(0/16)

На этом этапе победите 16 падших рыцарей гномов ур. 9 или выше в Свартальфхейме

Награда



Задание племени

Совместная осада(0/100)

На этом этапе племя побеждает 100 падших рыцарей гномов ур. 9 и выше в Свартальфхейме

Награда





Хроники

Расширение территорий

Снятие ограничений на территорию вечного города

Когда этот этап Хроник завершится, ограничения в районе вечного города будут сняты, и племена смогут строить башни флага племени в районе вечного города, а также переселяться туда.

Разблокировать функцию:



Не началось

Одиночное задание

Искоренение бедствия(0/25)

На этом этапе победите 25 нифлунгов ур. 35 или выше в Свартальфхейме

Награда



Задание племени

Захват пирсов(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 пирс(ов) ур. 9 в Свартальфхейме

Награда



11

12

13

14

15

16

17

18

19

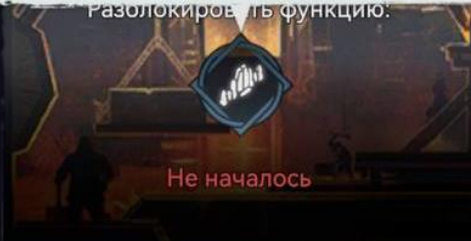


Хроники

Битва зверей

Перевал ур. 3 Когда этот этап Хроник завершится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все перевалы ур. 3 в Свартальфхейме немедленно активируются. Территория вашего племени должна граничить с перевалом, чтобы атаковать его.

Разблокировать функцию:



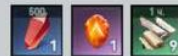
Одиночное задание



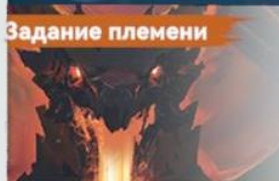
Боевая доблесть(0/1 000 000)

Заработайте в общей сложности 1 000 000 очков, убивая войска из других королевств к концу этого этапа.

Награда



Задание племени



Совместная осада(0/100)

На этом этапе племя побеждает 100 падших рыцарей гномов ур. 9 и выше в Свартальфхейме

Награда



11

12

13

14

15

16

17

18

19



Хроники

Освободить столицу

Дикий колизей

Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), все дикие колизеи в Свартальфхейме активируются немедленно. Как только вы победите все войска других племен, начнется обратный отсчет для временного занятия дикого колизея.

Разблокировать функцию:



Одиночное задание



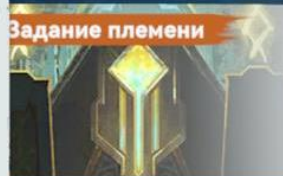
Искоренение бедствия(0/25)

На этом этапе победите 25 нифлунгов ур. 37 или выше в Свартальфхейме

Награда



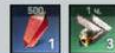
Задание племени



Захват перевалов(0/1)

На этом этапе вашему королевству удастся занять перевал ур. 3 в вашей стартовой зоне в Свартальфхейме.

Награда



13

14

15

16

17

18

19

20

21



Хроники

Изгнать зло

Вечный город (священная земля ур. 8)

Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), вечный город в Свартальфхейме активируется немедленно. Вы можете атаковать вечный город только в том случае, если он граничит с территорией вашего племени.

Разблокируйте функцию:



Не началось

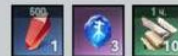
Одиночное задание



Боевая доблесть(0/2 000 000)

Заработайте в общей сложности 2 000 000 очков, убивая войска из других королевств к концу этого этапа.

Награда



Задание племени



Истребление зверей(0/50)

На этом этапе победите 50 монстров дикого коллизея в Свартальфхейме

Награда



13

14

15

16

17

18

19

20

21



Хроники

Грандиозное расширение

Падший рыцарь гномов ур. 10
Когда этот этап Хроник закончится (независимо от того, были ли достигнуты цели), рыцари падших гномов ур. 10 будут случайным образом обновлены в Свартальфхейме. Рыцари падших гномов состоят из 950 000 юнитов ур. 5, их можно атаковать только войсками сбора.

Разблокировать функцию:



Не началось

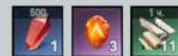
Одиночное задание



Боевая доблесть(0/3 000 000)

Заработайте в общей сложности 3 000 000 очков, убивая войска из других королевств к концу этого этапа.

Награда



Задание племени



Захват священных земель(0/1)

На этом этапе племя занимает 1 священных земель ур. 8 в Свартальфхейме

Награда





Хроники

Новые земли

Памятник эйнхерии

Когда этот этап Хроник завершится (независимо от того, были ли достигнуты цели), печати, связывающие памятники эйнхерии во внешнем канале в Свартальфхейме, будут сняты, что позволит всем вождям проходить по морскому каналу.

Разблокировать функцию:



Не началось

Одиночное задание

Прямое противостояние(0/16)

На этом этапе победите 16 падших рыцарей гномов ур. 10 или выше в Свартальфхейме

Награда



Совместное задание

Совместная осада(0/100)

На этом этапе племя побеждает 100 падших рыцарей гномов ур. 10 и выше в Свартальфхейме

Награда



15

16

17

18

19

20

21

22

23



Хроники

Кровавая битва

Не началось

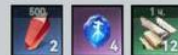
Одиночное задание



Боевая доблесть(0/5 000 000)

Заработайте в общей сложности 5 000 000 очков, убивая войска из других королевств к концу этого этапа.

Награда



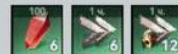
Задание племени



Оспаривание священных земель(0/2)

На этом этапе племя занимает 2 священных земель ур. 7 в Свартальфхейме

Награда



15

16

17

18

19

20

21

22

23



Хроники

Почетная защита



Не началось

Одиночное задание



Боевая доблесть(0/8 000 000)

Заработайте в общей сложности 8 000 000 очков, убивая войска из других королевств к концу этого этапа.

Награда



Задание племени



Оспаривание священных земель(0/2)

На этом этапе племя занимает 2 священных земель ур. 6 в Свартальфхейме

Награда



17

18

19

20

21

22

23

24

25



Хроники

Коронация

Не началось

Одиночное задание



Боевая доблесть(0/12 000 000)

Заработайте в общей сложности 12 000 000 очков, убивая войска из других королевств к концу этого этапа.

Награда



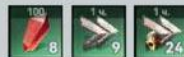
Задание племени



Оспаривание священных земель(0/3)

На этом этапе племя занимает 3 священных земель ур. 5 в Свартальфхейме

Награда



17

18

19

20

21

22

23

24

25



Правление

Хоберт будет в Правлении Викингов (только на вашем сервере), а для Бьорна будет идти отдельное правление только на карте КВК, в котором будет участвовать 4 сервера.

РАЗВИТИЕ

Бьорн

Безграничный

Улучшить Бьорна до 10 зв.	10	5	1
Улучшить Бьорна до 4 зв.	10	5	2
Улучшить Бьорна до 5 зв.	1	5	3
Улучшить Бьорна до 6 зв.	1	5	4
Улучшить Бьорна до 7 зв.	1	5	5
Пробудить Бьорна	1	5	5

Получено

Получено

Получено

Получено

РАЗВИТИЕ ХОБЕРТА

9 дн. 14:38:06

Улучшить Хоберта до 20 ур.	10,000	1	1
Улучшить Хоберта до 35 ур.	50,000	1	1
Улучшить Хоберта до 45 ур.	50,000	2	2
Улучшить Хоберта до 50 ур.	50,000	3	3
Улучшить Хоберта до 55 ур.	50,000	4	4
Улучшить Хоберта до 60 ур.			

Вперед

Вперед

Вперед

Вперед

Вперед

Вперед

2025



Колесо фортуны





Событие

Календарь событий

Безграничное поле боя

Кузнечный молот

Развитие Бьорна

Развитие Хоберта

Путь к завоеванию

Призыв Вальхаллы

Призыв Вальхаллы

?

Кузнечный молот

Выковать редкое снаряжение монстра (0/1) раз

1

3 ч.

50.000

1

1

Вперед

Купить этот набор

1 008%

15

2-500

50.000

500

6

5

1

499

БЕСПЛ.

4

3 ч.

50.000

4

4

Можно получить

78 055

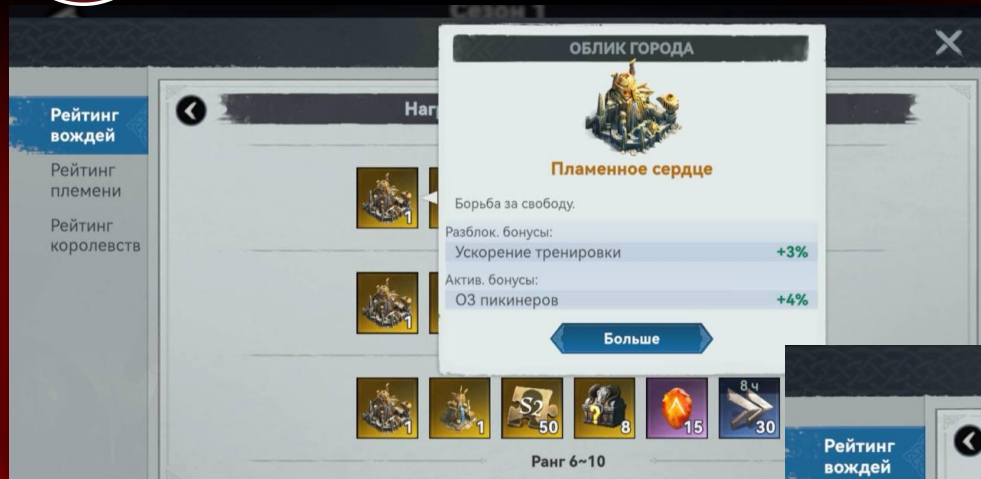
2дн. 14:37:55



Обзор наград

Награды за личный рейтинг убийства нифлунгов и
падших рыцарей
Который может получить каждый:

1. при попадании в топ-50 , вы получите облик города, который дает бонус + 3% ускорения тренировки и + 4% оздоровления.
 2. Статуя
- Выпадает осколок героя Бьорн или сундук с ресурсами





Обзор наград

ПРЕДМЕТ ДЕКОРА



Статуя храбрых

Победа – высшая награда для смелых.

Места получения



x1 / 8ч.

7,50%



x1 / 8ч.

92,50%

Больше

РЕЙТИНГ

Награды за индивидуальный рейтинг

Ранг 1



Ранг 2~3



Ранг 4~5



Ранг 6~10



Обзор наград





Обзор наград





5. БОИ

Общие советы:

1. Держитесь вместе со своими союзниками одной большой группой. Окружайте вражеские армии, которые приближаются к вам. Отступайте и наступайте сообща.
2. Не нападайте на вражескую армию в одиночку. Следуйте за вашей группой и всегда сражайтесь вместе.
3. По возможности сражайтесь на территории своего племени. Территория племени дает вам огромное количество усиления, которые могут кардинально изменить исход битвы.

Когда на вас нападает враг, которого вы не можете победить:

1. Отступите, чтобы враг начал преследовать вас, отвлекаясь от реального поля боя.
или
2. Быстро спрячьтесь во флагштоке племени или в форте, чтобы вражеская армия автоматически отступила домой и вы больше не были мишенью.

Во время боя:

Никогда не позволяйте своим солдатам погибать на поле боя! При необходимости лечите во время боя, чтобы предотвратить переполнение лазаретов и гибель солдат.

Лечить солдат во много раз дешевле, чем обучать новых!



АТАКА И ЗАПАЛ БИТВЫ

Запал битвы активируется при: - отправке разведки, при атаке (игрока, митинга, флага, города, пирса, перевала другого племени или сервера, форта)

Старайтесь не получить запал, чтобы была возможность телепортироваться.

Ваш город **НЕ МОГУТ** сжечь пока вы стоите на территории своего племени.

Если твой город атакуют:

Проверить есть ли запал битвы, **если нет, то:**

-Надень щит и сообщи р4.

Если твой отряд атакуют **в поле** и ты **не наведешь** на атаку в ответ – запал битвы не активируется.

Если ты просто пополняешь флаг или форт, который атакуют – запал битвы **не появится**.

Если ты вступаешь в митинг на чужой флаг/форт/замок/любой другой объект или вступаешь в бой в поле, кидаешь разведку – запал битвы – **активируется запал битвы**.



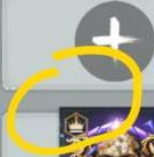
ФЛАГИ

Атакую флаг руками - ваши войска умирают.

Поэтому 75% атак на флаги и форт происходит через митинг.

Если ваш флаг атакуют, **проверьте командира во флаге** и пополните его соответствующими войсками. Менять командира во флаге могут только р4.

Если ваш тир войск 4/5 – старайтесь вести бои из флага.



Нажмите, чтобы присоединиться



VivaTIVE



Lv.60 Иветта/Lv.52 Лейф Эрикссон

Войска:193 000

Достигнуто





NatKa



Lv.60 Иветта/Lv.60 Лейф Эрикссон

Войска:191 000

Достигнуто



ПРММ.

Передать роль капитана [UnFR]FEMIDAS? Новый капитан будет решать все вопросы, связанные с положит. эффектами.

Отмена

ОК



ПОДКРЕПЛЕНИЕ



Флагшток племени

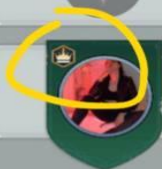
Прочность стен: 100%

Статус: Обычн.

Вместимость подкрепления 769 414/2 000 000

Вожди могут отправлять несколько войск в качестве подкрепления

Нажмите, чтобы присоединиться



FEMIDAS



Lv.54 Лодочник/Lv.60 Лейф Эрикссон

Войска: 194 750

Достигнуто



NatKa



Lv.60 Иветта/Lv.60 Лейф Эрикссон

Войска: 191 000

Достигнуто



Ветряк



Lv.60 Флоки/Lv.60 Хельгар

Войска: 190 664

Достигнуто



VivaTIVE



Lv.60 Иветта/Lv.52 Лейф Эрикссон

Войска: 193 000

Достигнуто



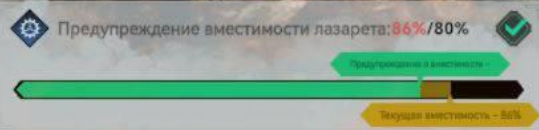


0/17 301,9M 37,7M 41,2M 1,0B 88 746 +

ЛАЗАРЕТ



Тяжелораненые войска: 392 725 / 459 477
Зона рядовых: 0 / 50 000



Воюющий стражник 110 835



Благословенные копейщики 121 764



Снайпер 148 325



Громила 2 158

46,6M 46,6M 46,5M 57,4M

Сокращ. время -18дн. 17:05:41

Исцелить сейчас
119 680

Исцеление
25дн. 23:44:35



СРАЖЕНИЕ В ПОЛЕ

Можно использовать хитрый ход и атаковать противника из городов соплеменников.

1. Очки убийств мы получаем за убийство войск от 2 до 7 тира. За 1 тир войск – очки не начисляются.
2. Старайтесь сражаться на территории своего племени. Территория племени дает вам усиления, которые могут изменить исход битвы.
3. Всегда следите за лазаретом. если вы не игрок уровня т6-7, ваш лазарет может вместить 200-300.000 солдат, все остальные умрут. Лечить дешевле, чем тренировать с нуля.
4. Лучше выходить в поле с 1-2 отрядами и с теми героями, которые пробуждены и имеют умения уровень 10+звезды умений.
5. Противника надо бить группой. Первыми убивают лучников, потом пехоту, потом пикинеров. Лучники наносят самый большой урон. Всегда следить за тем кого берет в фокус игрок с войском т6/7. Его армия продержится дольше всех и он берет урон на себя, помогая игрокам слабее минимизировать потери. Вы не должны с уровнем войск 5 и Айвором - атаковать противника сильнее. Вы просто подарите очки убийств и потратите ресурсы в пустоту.
6. Окружайте вражеские армии, которые приближаются к вам. Отступайте и наступайте вместе с другими игроками.
7. Всегда ориентируйтесь на заметки р4.
8. Вы можете прятаться во флагштоке племени/форте чтобы вражеская армия автоматически отступила домой и вы больше не были мишенью. Если вы зайдете в ресурсную точку – фокус с вас спадет, но вы все еще будете уязвимы для атаки.



МИТИНГ ПРОТИВ ВАС (флаг, пирс, форт)

1. Обязательно сообщите р4
2. Не крепите объект без уведомления р4
 - Что бы ваш объект мог выстоять против вражеского митинга, в нём должна быть сильная главная армия и соответствующие ей войска.
 - Менять командира в флаге могут только р4/5
3. Если против вас митинг лучников – мы пополняем пехотой и ставим главные войска пехоту. Если против вас митинг пехоты – пикинеров. Если против вас пикинеры - лучники.
4. Обратите внимание, что если атакуют флаг-прежде чем вступить в бой или пополнить митинг-переместитесь на 1 флаг назад
В случае проигрыша обороны флаг и сжигания флага – вас могут сжечь.

Не нападать на цель митинга без отсчета р4!

Некоторые герои начнут разгонять атаку и ваш митинг может понести большие потери и проиграть.



РАЛЛИ

1. Пусть только киты с сильным % начинают митинги. В качестве командиров имеют значение только лидеры митингов. Все войска, участвующие в митинге, сражаются со своим %.
2. По возможности, усиливайте ралли отрядами типа командиров митингов (если главный команир пикинер, значит в ралли вы заводите пикинеров).
3. Прежде чем присоединиться к митингу, всегда **проверяйте, сможете ли вы дойти до него вовремя**. Если нет, проведите свою армию рядом с местом старта или по пути следования. Чтобы позже вы могли присоединиться к митингу или пополнить его состав. Это делается для того, чтобы весь митинг не зависел только от вас.

Left Panel	Right Panel
	
Подкрепление придет вовремя! ↑ Вы можете отправить свою армию на митинг.	Подкрепление не придет вовремя! ↑ Присоединяйтесь к митингу, когда он проходит маршем или сражается.



РАЛЛИ

4. Всегда, когда это возможно, старайтесь усилить сбор. Когда он полностью заполнен, он борется намного лучше.
5. Не нападайте на цель сбора, пока не будет дана команда.
6. Если вы видите, что армии союзников атакуют цель, а команда на штурм не отдана, не преследуйте их! Этим вы подвергаете свои отряды на смерть!

Приближающиеся вражеские ралли:

1. Не атакуйте приближающийся митинг без команды. В противном случае вы будете сражаться с более чем 2 миллионами солдат в одиночку. Вы проиграете.
2. Подождите, пока не начнется встречный сбор или не будет отдана команда на штурм.
3. Если вы видите, что союзные армии атакуют цель, пока не отдана команда атаковать, не следуйте за ними!