

Арена доминирование- это одно из мест для проведения турниров с некоторыми отличиями, о которых будет сказано ниже.

Как и что там вообще происходит? Если вы желаете поучаствовать в сражении, то после объявления о предстоящем турнире и начале записи на него стоит оповестить проводящего турнир о вашем желании в приват или мад почтой. Попасть на арену можно двумя способами.

1: Если на ренте есть кубик-телепортер

Какая-то хитровыверченная безделушка похожая на кубик валяется на полу. ..блестит! то можно его взять, после чего вы моментально окажетесь на арене. Чтоб вернуться туда, откуда был взят кубик, надо набрать "домой".

2: Если вы записались на арену в качестве участника у проводящего турнир, то вас в свое время призовут на арену.

Покинуть арену можно тоже двумя способами.

1: находясь в комнате

"Точка невозврата"

можно набрать

"войти портал"

после чего вы мгновенно окажетесь на ренте.

2: Можно пройти на юг и передав зеркалу

Волшебное зеркало намертво приколочено к стенке.

сотню кун, получить свиток возврата.

Прежде чем участвовать в турнирах на арене доминирование, следует знать несколько важных особенностей этой арены.

1: На арене доминирование все участвующие персонажи приравниваются к 30 уровню и 20 перевоплощению. Бонусы от славы тоже не действуют.

2: Во время сражения на арене доминирование ваш персонаж получает все доступные для его профессии умения. Боевые умения устанавливаются в 50, все остальные- в 100. Умения можно развивать при помощи специальных

"свитков повышения мастерства"

которые можно будет купить в аренном магазине.

3: На арене вы не сможете использовать изученные вами заклинания. Для использования будут доступны лишь так называемые

"временные"

заклинания. Какую-то их часть вы получите бесплатно, а оставшиеся можно будет купить в аренном магазине.

4: Способности, имеющиеся у вашего персонажа, останутся неизменными.

5: Перед началом сражения необходимо раздеться, совсем. Инвентарь тоже должен быть полностью пустым.

6: Если вы разорвете связь с игрой во время сражения, то будете автоматически дисквалифицированы.

После того как вы подали свою заявку проводящему арену, вы будете распределены в одну из команд. Всего команд на арене 6: синие, красные, желтые, зеленые, белые, черные, но для проведения турнира совсем не обязательно заполнять их все. После распределения в команду вы получите соответствующее оповещение, так же состав участников и их профессии можно посмотреть на табличках

"Узорчатая табличка покачивается прямо в воздухе."

которые есть на арене и появляются на рентах перед началом турнира.

Если вас призвали на арену и проводящий турнир объявил о скором его начале, то стоит, полностью раздевшись и освободив инвентарь, от комнаты

"Точка невозврата"

пройти на запад, где объединиться в группу с участниками из своей команды и ждать начала подготовки к сражению.

Как только начнется подготовка, вы со своей командой будете перемещены на базу, по цвету соответствующую цвету вашей команды. На базе есть все необходимое для того, чтоб как следует подготовиться к сражению.

1: Прудик, зелье в котором восстанавливает жизнь, энергию, а так же насыщает

"Не-то лужа, не-то прудик сыто побулькивает невдалеке. ..блестит! ..шумит!"

2: Фонтан для тех, кто любит напитки покрепче

"Источник водки бьет прямо из под земли. ..шумит!"

3: Магазин, в котором за особую аренную валюту под названием

"ногата"

можно приобрести сетовые предметы: броню для воинов и бижутерию для магов, оружие трех уровней силы, ловушки, способные доставить больших неприятностей вашим врагам и некоторые другие вещи. Особое внимание стоит обратить на "свиток повышения мастерства"

за каждое его использование все умения вашего персонажа будут повышаться на 10.

Так же вас могут заинтересовать

"свисток в виде коня"

и

"статуэтка великого наемника"

Подув в свисток, можно призвать верного боевого жеребца, а потеряв статуэтку-наемника, который будет вам помогать если заплатить ему кунами или попросту очаровать.

4: Магический магазин, взаимодействие с которым происходит по команде

"магия"

Работает этот магазин по системе наборов. Иными словами: для того, чтоб купить следующий набор заклинаний или рун, следует для начала купить предыдущий.

Подготовка к бою длится 5 минут, но ваша команда может подтвердить свою готовность раньше, сказав о своей готовности:

"гов мы готовы"

Как все команды подтвердят свою готовность или истечет 5 минут, ворота, ведущие из вашей базы, распахнутся и начнется сражение. Стоит упомянуть, что по своему виду арена представляет собой кубик 4 на 4 на 4 клетки, на гранях которого и расположены крепости с базами. Базы можно считать безопасными, так как их охраняют големы, которые без сомнений атакуют всех врагов. Если вы погибли, то вам придется в "комнате последней надежды"

выждать определенное время, которое зависит от текущего раунда в сражении и количества ваших смертей. После этого вы сможете вернуться на свою базу, набрав "выйти"

Само сражение разделено на 9 раундов. В начале каждого раунда на арене появляются разные зверушки: зайцы, волки, медведи, львы, рыси, птицы, змеи, быки. Зверей этих стоит истреблять, так как за их убийство вы будете получать аренную валюту, которая называется

"ногата"

и, если повезет, жезлы, свитки и зелья. Чем больше раунд, во время которого появилось животное, тем оно сильнее, но и награда за его убийство больше. Но убивать можно не только неразумных зверей, но и, так сказать, себе подобных. За убийство игроков из вражеских команд вы будете получать двадцатую часть от имеющихся у него ногат, бонусные ногаты в количестве

5*раунд

а так же с некоторым шансом, который будет расти с каждым раундом, ларец, открыв который, можно получить подходящий для вашей профессии предмет. И да: чем больше убийств совершил убитый вами игрок, тем с большим шансом вы сможете получить ларец.

каждый раунд в среднем длится 4 с половиной минуты, но чем больше человек участвует в турнире, тем это значение выше. Перемещаясь по арене, можно встретить статую бога Индры, и если этому самому богу помолиться, то можно получить случайное благословление, сила которого будет зависеть от текущего раунда. За время сражения вам нужно изучать заклинания, повышать свитками умения и обзаводиться снаряжением, так как от всего этого и будет зависеть результат сражения.

Когда завершится девятый, последний раунд, начнется финальная битва. Все участники турнира будут перемещены в комнату подготовки, а через минуту все и начнется: команды окажутся на кровавой арене, где им и предстоит сражаться. Все, кто погиб на кровавой арене, возвращаются в комнату подготовки. Победившей будет считаться та команда, участник которой добьет последнего соперника из вражеской команды. Если же последний враг умер по стечению обстоятельств, например от яда, то необходимо сказать

"мы победили"

Победившая команда получает 1 очко к своему счету и снова начинается минутная подготовка. Битвы на кровавой арене будут повторяться до тех пор, пока одна из команд не наберет 3 очка. Команда, сделавшая это первой, и будет считаться победившей в турнире.