

Koncepcja planszy Oddziału Bestera

Sposób wejścia

Wejście wymaga biletu 'Apel o obronę: Oddział Bestera'.

Nazwa przedmiotu	Opis	Ekwipunek zwierzaka	Prywatny bank	Bank konta	Handel	Sprzedaż
Apel o obronę: Oddział Bestera	Na tym apelu o obronę zaznaczono miejsce, w którym zbiera się Oddział Bestera. Tylko śmiałkowie, którzy posiadają ten apel, mogą się zbliżyć do Oddziału Bestera. Oddział ten spotka się w przeciągu 24 godzin w opisanym miejscu, po czym ruszy dalej. Oznacza to, że apel o obronę straci swoją ważność po upływie 24 godzin.	X	X	X	X	X

1. Dostępne w misjach dziennych

NPC	Nazwa misji	Rodzaj misji	Wymagany poziom	Warunki	Nagroda	Liczba	Czas trwania
Tablica ogłoszeń	[Oddział] Zyskaj apel o obronę: Oddział Bestera (1)	Codziennie na postać	35-70	Zagraj 3 razy na planszy z PD	Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień
Tablica ogłoszeń	[Oddział] Zyskaj apel o obronę: Oddział Bestera (2)	Codziennie na postać	35-70	Zagraj 3 razy na planszy z PD	Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień

2. Dostępne w misjach epickich - Po wykonaniu określonych misji epickich dla poziomów 35-70, po 1 szt.

NPC	Nazwa misji	Rodzaj misji	Wymagany poziom	Warunki	Nagroda	Liczba	Czas trwania
Bez zmiany	[Plansza] Kołyska nazoidów	Epicka		Bez zmiany	Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień
	[Plansza] Król golemów				Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień
	[Plansza] Demony, wszędzie demony				Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień
	[Plansza] Wojenna nuta				Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień
	[Plansza] Odwrot				Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień
	[Plansza] Medium nefil				Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień
	[Plansza] Uratuj Arcykapłankę Wody				Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień
	[Plansza] Eskorta dla postać				Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień

[Plansza] Wyjaśnienie nieporozumienia			Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień
[Plansza] Dusza wiatru			Apel o obronę: Oddział Bestera	1	1 dzień

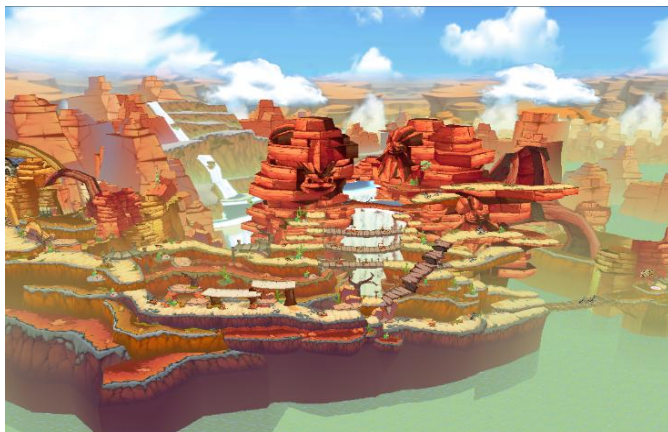
3. Dobieranie przez wnioszek o planszę

- Rejony, w których będzie ukazywana ikonka planszy: Besma, Altera
- Automatyczne dobieranie pz.35-70 (można wejść tylko z pz.35-70)
- Optymalna ilość graczy: 3-4
- Optymalny poziom przedmiotów: 0

4. IU mapy

- Liczba znajdujących się w ekwipunku przedmiotów "Apel o obronę: Oddział Bestera" ukazuje się na mapie w ikonke planszy Oddziału Bestera.
- Wyświetlane są tylko liczby od 0 do 9. Gdy liczba przedmiotów wynosi więcej niż 9, pojawi się mimo to 9.

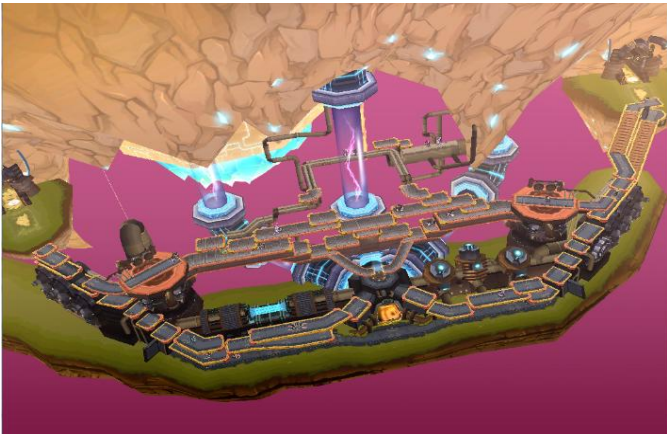
Informacje o terenach



1. Besma - Wodospad Besagara (stary)



2. Besma - Kanion Toritugera (stary)



3. Alterra - Obozowisko Niebios (stary)



4. Alterra - Krypta Katharsis (stary)

Szczegóły etapów

1. Runda - system z ograniczenia czasowego, oceny i punktów

Ograniczenie czasowe

- 180 sek.

System punktów

1. Punkty potworów

- Punkty za zabijanie potworów
- Za każdego potwora otrzymuje się określoną liczbę punktów

2. Suma punktów

- Punkty, którymi dzielą się wszyscy członkowie grupy
- Są resetowane na początku każdej planszy, wartość początkowa = 0
- Gdy przynajmniej jeden członek grupy pokona potwora w przeciągu limitu czasowego, liczba punktów wzrośnie → suma punktów

3. Ocena

- Po osiągnięciu określonych sum punktów ocena ulegnie poprawie w kolejności C -> B -> A -> S. (wskaźniki: 30 000, 60 000, 100 000 punktów)
- Po ukończeniu 1. rundy nastąpi przejście do 2. rundy.
- W zależności od oceny pojawi się inny boss.

2. Runda - stopień trudności zależny od oceny

1. Pojawiające się potwory

- W zależności od oceny w 2. rundzie pojawi się inny boss.

2. Buff dla potworów

- W zależności od oceny potwory otrzymają buff, ulepszający ich parametry.
- Buff ten obejmie wszystkie potwory na danym etapie.
- Buff ten nie zniknie do pokonania ostatniego potwora.

Nagrody

1. Centralna nagroda: po ukończeniu, w zależności od oceny

- Przedmioty PD Bestera: po użyciu tych przedmiotów dana postać otrzyma N% PD wymaganych do osiągnięcia następnego poziomu.
- **Przypadnie po upływie 24 godzin po wydropieniu i otrzymaniu.**
- **Do użycia jedynie przez postacie od poziomu 71.**
- **Nie można użyć na terenach i planszach.**

Nazwa przedmiotu	Opis	Bank konta	Handel	Sprzedaż
Kryształ Bestera [drobny]	Ten tajemniczy kryształ znajdował się w posiadaniu dowódcy Oddziału Bestera i jego podwładnych. Wygląda na to, że nadaje swojemu właścicielowi wyjątkową moc. Użyj, aby otrzymać 1% PD wymaganych do awansu na następny poziom. Nie wiadomo dlaczego, ale kryształ ten traci swoją moc 24 godziny po jego dotknięciu. Uwaga: przedmiotu tego nie da się użyć od poziomu 71!	X	X	X
Kryształ Bestera [mały]	Ten tajemniczy kryształ znajdował się w posiadaniu dowódcy Oddziału Bestera i jego podwładnych. Wygląda na to, że nadaje swojemu właścicielowi wyjątkową moc. Użyj, aby otrzymać 3% PD wymaganych do awansu na następny poziom. Nie wiadomo dlaczego, ale kryształ ten traci swoją moc 24 godziny po jego dotknięciu. Uwaga: przedmiotu tego nie da się użyć od poziomu 71!	X	X	X
Kryształ Bestera [normalny]	Ten tajemniczy kryształ znajdował się w posiadaniu dowódcy Oddziału Bestera i jego podwładnych. Wygląda na to, że nadaje swojemu właścicielowi wyjątkową moc. Użyj, aby otrzymać 5% PD wymaganych do awansu na następny poziom. Nie wiadomo dlaczego, ale kryształ ten traci swoją moc 24 godziny po jego dotknięciu. Uwaga: przedmiotu tego nie da się użyć od poziomu 71!	X	X	X
Kryształ Bestera [duży]	Ten tajemniczy kryształ znajdował się w posiadaniu dowódcy Oddziału Bestera i jego podwładnych. Wygląda na to, że nadaje swojemu właścicielowi wyjątkową moc. Użyj, aby otrzymać 7% PD wymaganych do awansu na następny poziom. Nie wiadomo dlaczego, ale kryształ ten traci swoją moc 24 godziny po jego dotknięciu. Uwaga: przedmiotu tego nie da się użyć od poziomu 71!	X	X	X
Kryształ Bestera [ogromny]	Ten tajemniczy kryształ znajdował się w posiadaniu dowódcy Oddziału Bestera i jego podwładnych. Wygląda na to, że nadaje swojemu właścicielowi wyjątkową moc. Użyj, aby otrzymać 10% PD wymaganych do awansu na następny poziom. Nie wiadomo dlaczego, ale kryształ ten traci swoją moc 24 godziny po jego dotknięciu. Uwaga: przedmiotu tego nie da się użyć od poziomu 71!	X	X	X

Informacje o potworach

1. runda: normalne i specjalne potwory

- Wypadają te same przedmioty i materiały + odłamki Eldrytu, trunek witalności, magiczny kamień, kamień rzemiosła, co na zwyczajnych terenach.

Przedmiot
Magiczny kamień
Błogosławiony Kamień Rzemiosła
Odłamek Eldrytu (nieznany)
Trunek Witalności
Proch Ziarnisty
Zioła
Świeża Woda
Gwiazdny Pył

2. runda: mniejsi i główni bossowie

- Drop kryształów Bestera

Potwór	Kategoria dropu
Przywódca oddziału Besku Besma	Przedmiot PD Bestera
Król Pancerników Besku	
Król Skorpionów Besku	
Nazo-Adiutant Muta	
Nazo-Adiutant Sleshyu	
Przywódca oddziału Altery TYPE-ZERO	

Kategoria dropu	Przedmiot
Przedmiot PD Bestera	Kryształ Bestera [drobny]
	Kryształ Bestera [mały]
	Kryształ Bestera [normalny]

	Kryształ Bestera [duży]
	Kryształ Bestera [ogromny]

Cechy szczególne

Plansze Bestera posiadają następujące cechy szczególne:

1. Brak losowych misji
2. Brak eventowych potworów
3. Dla postaci o poziomach 35-70 są planszami o odpowiednim poziomie
4. Brak podwyższenia szansy na drop przedmiotów (stopień rezonansu, slot, eventy itp.)
5. Możliwe podwyższenie zysku PD (eventy, stopień rezonansu, medale itp.)
6. Efekt podwyższenia PD nie obejmuje przedmiotów PD Bestera
7. NPC i potwory z kart potworów są cofane do poziomu 1.