

Краткий гайд по прокачке 1-26 за Орду

Вступление

Прежде чем начать игру нам нужно выбрать расу и профессию. Так как мы настроены, прежде всего, на фарм больших пачек мобов, то подходящая нам профессия – маг. Самая лучшая раса для данной профессии – тролль, так как его расовый бонус даёт нам возможность быстрее использовать способности, а ещё дополнительный урон по зверям.

Данный гайд будет скорее сборником советов, где и на каком уровне выполнять квесты + важные мелочи, о которых не стоит забывать. К сожалению, раньше, чем 26 начать фармить большие пачки очень сложно и неэффективно, поэтому придётся выполнять квесты.

Небольшие советы

- Не бегите сдавать квест, только выполнив его. Большая часть квестов сдаётся в одном и том же месте, зачастую там же, где и берётся. А ещё много квестов выполняются примерно в одном и том же месте. Так как у вас есть аддон Questie, который показывает, где выполняется квест, а потом – где его сдавать – вы можете использовать это с умом. Собирайте готовые квесты пачками и сдавайте сразу все, чтобы не тратить время на бессмысленные перемещения.
- До 10-12 уровня вы, скорее всего, не попадете в основной город Орды – Оргриммар. Тем не менее, как только окажетесь рядом – загляните в него. Там можно «напопрошайничать» 5-10 золота, чего вполне хватит для сумок и жезла
- Не забывайте про профессии. В гайде будет указано, когда и где взять нужные вам профессии – травничество и горное дело. Для травничества ничего особого не нужно, а для горного дела необходимо всегда носить в рюкзаке кирку. Не поленитесь собрать цветы или добыть месторождение руды на своём пути – в дальнейшем эти навыки тоже будут приносить дополнительное золото
- Правило 5 секунд. Ненавистное правило 5 секунд означает, что в течение 5 секунд после того, как вы использовали способность, требующую ману, ваша мана не будет восстанавливаться. У магов есть несколько талантов, которые позволяют восстанавливать ману даже вопреки правилу 5 секунд, однако держите это правило в голове – правильно использованная последовательность способностей может позволить вам выжить, особенно на ранних уровнях

Очень Важная Вещь

Каждый раз, прибегая в город, деревню, куда-нибудь, где есть скопление дружественных NPC – **ЧИНИТЕСЬ и ПРОДАВАЙТЕ ХЛАМ.**

Никогда не забывайте об этом, потому что место в сумке ограничено, а хлам стоит денег, на которые вы и сможете починиться.

Если вы не успеете вовремя починиться, вы можете оказаться в такой ситуации, когда вы будете далеко от города, выполняя задание, и неудачная смерть оставить вас в полностью сломанных вещах – лишняя трата времени.

Заботьтесь обо всём заранее!

Таланты

Начиная с 10 уровня вам будут доступны таланты – пассивные или активные способности, характерные только для вашей профессии. Выбор талантов очень важен для каждого этапа игры.

Все есть три ветки талантов, который и определяют стиль игры. Для мага это Чародейство, Огонь и Лёд. Первую часть игры мы будем упор на огненную ветку – возможность нанести большой урон по единичной цели.

На 22 уровне нужно будет кардинально изменить стиль игры – мы станем магом льда, способным за достаточно маленький отрезок времени убивать огромные пачки монстров.

На следующей странице будет картинка того, как должно будет выглядеть ваше древо талантов. Под ней будет очередность их прокачки : «номер уровня» – «название таланта, который следует прокачать на данном уровне». Так, самый первый талант, который вы возьмёте на 10м уровне, когда только откроется возможность их прокачивать – точность стихии.

Таланты



Маг (0/11/2)

[Ссылка](#)

Вставляемый элемент

[Классовые способности](#)

Требуется уровень: 22

Осталось очков: 38

Очередность талантов

- | | | | | | |
|----|-----------------------------|----|-----------------------------|----|------------------------|
| 10 | Точность стихии 1-й уровень | 15 | Улучшенный огненный ша... | 20 | Сотрясение 3-й уровень |
| 11 | Точность стихии 2-й уровень | 16 | Улучшенный огненный ша... | 21 | Сотрясение 4-й уровень |
| 12 | Улучшенный огненный ша... | 17 | Метание пламени 1-й уровень | 22 | Сотрясение 5-й уровень |
| 13 | Улучшенный огненный ша... | 18 | Сотрясение 1-й уровень | | |
| 14 | Улучшенный огненный ша... | 19 | Сотрясение 2-й уровень | | |

Уровень 1-6



Уровень 1-6

Здесь ничего особенного – выполняйте каждое задание, которое получите. Прокачка до 6 уровня займет у вас от получаса до часа.

Обязательно берите каждую новую способность, которую вам предложит ваш классовый тренер. «Чародейский интеллект» одна из первых способностей, которая вам будет доступна – старайтесь всегда держать её эффект на себе.

Собирайте весь лут, который будет падать с мобов – продавайте его, чтобы покупать себе новые способности или экипировку.

Уровень 6-12



Уровень 6-12

Получив квест, который надо сдать в Колючем Холме не спешите туда – зайдите в деревню Сен Джин. Кроме дополнительных квестов, которые помогут вам получить примерно 2 уровня, вы сможете взять профессию Травничество у тролля по имени Мишики(его координаты - 55.4, 75)

Закончив со всеми делами в деревне Сен Джин отправляйтесь в Колючий Холм и делайте все задания там. Не забудьте взять там профессию Горное Дело у Крунна(51.8, 40.8) – он стоит рядом с наковальней и печью. Так же рядом с ним будет стоять NPC, у которого вы сможете купить кирку. Начинайте прокачивать профессии, выполняя квесты. Не забывайте прокачивать способности у своих классовых тренеров

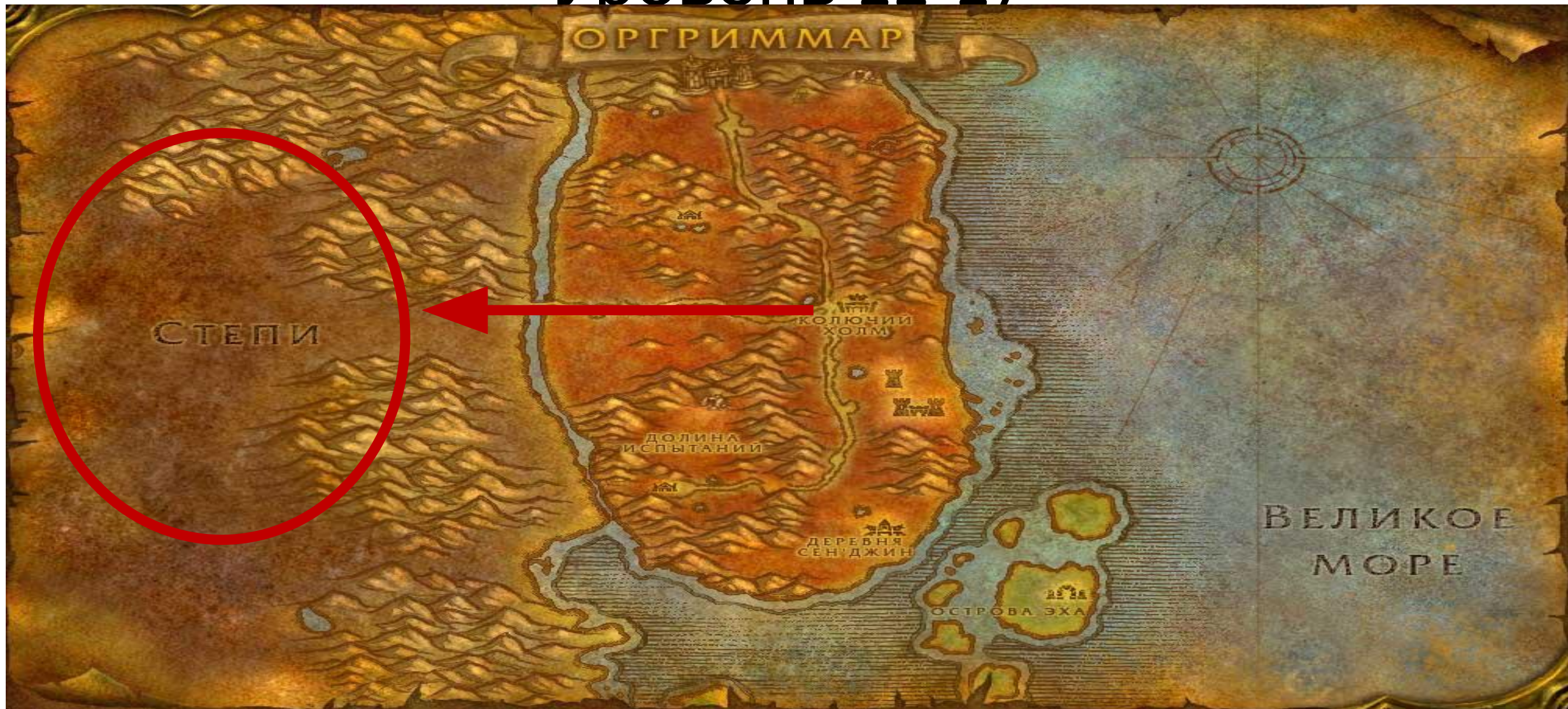
Выполняя квест на убийство гарпий вы как раз будете рядом с Оргриммаром – отличный повод зайти туда и купить себе сумку и немного экипировки. Первым делом взберитесь по винтовой лестнице и поговорите с Мастером Полётов. Это будет нужно для дальнейшего облегчения игры

Обязательно купите себе жезл – «Малый магический жезл» для уровней 5-11, «Большой магический жезл» – для уровня 13+. Есть «Огнеплюй» – жезл для 15 уровня и «Надгробный скипетр» для 18 уровня. Первый выпадает из монстров в подземелье «Пещера стенаний», а второй получается по квесту, который берётся в Громовом Утёсе. Будет неплохо, если вам удастся получить хотя бы один из них – следующее улучшение жезла лишь на 26 уровне, будет лучше, если вы проходите до 26 уровня с жезлом 15 уровня, нежели 11.

Жезлы позволяют вам наносить урон дальнего боя, пусть и меньше чем с заклинаний, однако, без каких-либо затрат маны. Используйте эту возможность в совокупности с правилом 5 секунд, чтобы увеличить восполнение маны и собственный урон.

Не забывайте про таланты! Точность стихий сейчас позволяет вам уже сейчас меньше

Уровень 12-17



Уровень 12-17



Уровень 12-17

Первое, что нужно сделать, придя в степи – дойти до Перекрёстка, если все квесты до него выполнены, и поговорить с Мастером Полётов. Тогда вам откроется возможность быстрого перемещения по карте между городами, в которых у вас уже открыт маршрут полёта.

Помимо Перекрёстка, в Степях находится ещё один большой город – Кабестан. Это город-порт, первая ваша возможность добраться до Восточных Королевств, сев на корабль. Делать этого не нужно, однако держите в голове эту информацию. Опять же, не забудьте поговорить с Мастером Полётов

Квесты в Степях раскиданы, без преувеличений, по всей карте. Поэтому просто собирайте как можно больше и смело идите их выполнять.

Уже с 10 уровня будет открыт доступ в ваше первое подземелье – Огненная Пропась, которое находится в Расселине Теней в Оргриммаре. Однако идти в него следует лишь на 15 уровне. Это необязательно, однако это неплохо разнообразит игровой процесс, а также подарит вам почти целый уровень за полное прохождение + сделанные там квесты.

Найти группу для подземелья – отдельный вопрос. Загляните в наш дискорд сервер, в канал помощи новичкам – там обязательно будут советы и подсказки!

Уровень 17-22



Уровень 17-22

На этих уровнях начинаются исследования мира Варкрафта – Азерота. Почти каждый уровень вам придётся идти на новую необъятную локацию. Однако, 22 уровень уже очень близко и скоро начнётся фаза убийства мобов большими пачками – осталось совсем чуть-чуть.

Как только выполните все квесты в Когтистых Горах, подойдите к Мастеру Полётов в Приюте у Солнечного Камня и летите обратно в Перекрёсток.

Уровень 17-22



Уровень 17-22



Уровень 17-22

В Ясеновом Лесу находится огромный город Альянса – Астранаар, в самом центре карты. Так как нам нужно пробежать в самую левую оконечность – нужно быть очень осторожным, чтобы не попасться стражникам или игрокам Альянса, которые могут вас убить.

Ясеновый Лес – первая оспариваемая территория. Это значит, что на ней можно встретить как игроков Орды, так и Альянса, поэтому будьте осторожны – PvP-контент это любимая часть некоторых игроков. Пытайтесь избегать столкновений всеми возможными способами.

Не забудьте поговорить с Мастерами Полётов в обоих больших городах – Застава Расщепленного Дерева и в деревеньке на Зорамском Взморье.

Опять же, выполнив все квесты тут, возвращайтесь в Перекрёсток

Уровень 17-22



Уровень 17-22

Выполнив задания рядом с Кабестаном и Перекрёстком, идите в Лагерь Таурахо, чтобы взять задания там.

Если вы достигли 20 уровня – можете найти группу для второго вашего подземелья – Пещеры Стенаний. Опять же, игровое разнообразие + достаточно быстрая прокачка.

Выполняя задания в Степях вы должны будете достичь 22 уровня. Если нет – отправляйтесь в Восточные Королевства на дирижабле.

Первым делом – вернитесь в Оргриммар.

Путь в Восточные Королевства



Путь в Восточные Королевства

В указанном месте вы увидите башню, от которой, возможно, уже отлетает один из дирижаблей(Да, их там два).

Поднимайтесь наверх и ждите того, который дальше от гор.(см. картинку)

Путь в Восточные Королевства



Путь в Восточные Королевства

Прилетев на дирижабле не прыгайте сразу вниз, дождитесь, пока он долетит до башни. Место, куда вы прилетите отмечено на карте кружком. Желательно сначала зайти в Подгород, взять там Путь для полётов, а затем отправиться дальше.

Выйдя из Подгорода, поверните налево и идите в другую локацию. Путь будет неблизким.

Путь в Восточные Королевства

Зайдя в Серебряный Бор – подойдите к Мастеру Полётов (отмечен кружком на картинке) – это всё равно по пути. Наша цель – Хилсбрад, поэтому придётся пробежать всю карту.

Путь в Восточные Королевства



Путь в Восточные Королевства

Придя в Предгорья Хилсбрада нужно быть ещё осторожнее, чуть в Ясеновом Лесу – территория мало того, что оспраиваемая, так ещё и очень популярная. Плюс ко всему, там тоже есть лагерь Альянса(отмечен на картинке синим кружком). Обойдите его, как можно осторожнее и идите к лагерю Орды, чтобы взять Путь у Мастера Полётов.

Заодно можете повыполнять квесты – если вам не хватит тех, которые берутся здесь – сходите в Нагорье Арати – это локация правее Предгорья Хилсбрада – там вам точно хватит опыта для 22 уровня.

Путь в Восточные Королевства

