

Гайд для новичка - Не торопи

Добро пожаловать в мир Бойцовского клуба!

Этот гайд поможет вам разобраться в мире игры, научит где и как найти нужную вам информацию, а также поможет преодолеть трудности на пути к максимальному, доступному уровню в игре - **12**.

Играть в Бойцовский клуб можно не только в браузере, но и в мобильном приложении



Combats Mobile на телефонах и планшетах.

Вы начинаете игру в  **Dreams city** городе для 0-7 уровней.

Старт игры

В самом начале вашего пути вы получите  **Старый учебник**, содержащий базовую информацию о нововведениях на каждом уровне, с его помощью можно получать и выполнять задания. За каждое выполненное задание вы будете получать награду.

Пройдите обучение и сдайте экзамен, Вы получите 1-ый уровень, сможете потратить жетоны за правильные ответы на экзамене и переместитесь в город.

Весь игровой мир разделен на города и локации, вы можете свободно перемещаться между локациями в городе, но чтобы добраться в другой город вам потребуется воспользоваться

Вокзалом или свитком  **Телепортации**.

В игре существует 3 основных вида  **Валюты**:

- **Зубы**  Ваша основная валюта на младших уровнях, добывать зубы можно в боях, их нельзя передать, а все добытые вами зубы пропадут после получения 8 уровня, так что беречь их не нужно.

- **Кредиты** основная игровая валюта, вы начнете получать кредиты после достижения 8 уровня. по мере прокачки персонажа, также кредиты можно получить за продажу предметов в магазины или от других игроков.

- **Еврокредиты** (далее  **екр**). премиальная валюта, основным, но не единственным способом получения  **екр** покупка за реальные деньги. Если вы решили купить  **екр**

Нажмите на кнопку  в правом нижнем углу экрана и перейдите на сайт Алхимика бойцовского клуба.

На более поздних уровнях появится еще много других видов вспомогательной игровой валюты, за которую можно купить что то в специализированных магазинах.

Полный список ваших накоплений можно посмотреть, нажав на кнопку  в правом нижнем углу экрана.

1-3 Уровень

Сразу после получение 1-го уровня у вас появится возможность купить со скидкой один из Наборов для быстрого старта акция действует ограниченное время. каждый из них действительно является очень выгодной покупкой и сильно упростят и ускорят развитие вашего персонажа, и если вы готовы  донатить в игру



Премиальный набор Героев очень сильно облегчит Вам ее, особенно после достижения 5 уровня.



А купив **Легендарный набор Героев**, помимо прочего, Вы сможете моментально получить 8 уровень и покинуть **Dreams city**. При том, что ничего полезного для поздней игры на первых 7 уровнях нет, а все накопленные вами **Зубы** все-равно пропадут, минусов у такого решения нет.

Чтобы усилить своего персонажа, нужно сражаться и получать в боях очки опыта. Узнать сколько опыта вам нужно для того или иного уровня, а также какие возможности для Вашего персонажа откроет покорение той или иной вершины можно по этой [ссылке](#). По мере развития в игре у вас обязательно будут появляться вопросы, ответы на которые можно получить 2 способами:

- Попытаться разобраться самому. Для этого сохраните ссылку на [библиотеку](#) паладинов
- Найти в игре [наставника](#) и задать их ему.

С недавнего времени система наставничества в игре была [изменена](#), и дает воспитанникам еще больше внутриигровых преимуществ. Особенно, возможность получить за выполнение задания временное, но очень полезное усиление  **Прилежный воспитанник** на 36 часов. Поэтому очень не рекомендуем Вам ею пренебрегать.

Не сильно переживайте о том, как распределить ваши Характеристики, ваш выбор всегда можно будет изменить, причем абсолютно бесплатно в [комнате знахаря](#)

4 Уровень

На этом уровне у вас появится доступ к первому игровому подземелью для младших уровней: [Канализации](#), там можно раздобыть экипировку для 4-6 уровней, если у вас не хватает **Зубов** на покупку той или иной вещи

5 Уровень

Настало время разобраться, что такое  [Благодать Алхимика](#).

Ее бонусы полностью описаны по ссылке выше.

Начиная с этого уровня в магазине "**Березка**" в "**Зале для особых клиентов**" Вы можете купить всего по 0.1 **екр** экипировку значительно более высокого качества, чем обычные предметы из магазина или канализации(далее - благошмот). Чтобы носить эти вещи, нужна активная  [Благодать Алхимика II](#) или выше.

Возможность покупать временную экипировку с требованием на наличие у персонажа [Благодати Алхимика](#) есть на каждом последующем уровне до 10 включительно.

У вас есть возможность получить  [Благодать Алхимика III](#) бесплатно на один день раз в месяц, для этого нажмите на кнопку  "**Благодать Алхимика**" в меню управления персонажем и далее "**Попробовать бесплатно**".

Взять 1 **екр** на покупку комплекта вещей вы также можете бесплатно, привязав к игре [аккаунт VK](#) через "**Настройки**" и вступив в группу "**Проект Combats**" Вконтакте.

Для быстрого прохождения с 5 до 8 уровня Вам потребуется хотя бы  [Благодать Алхимика II](#) на 7 дней.



Если вы купили **Премиальный набор Героев** то у вас уже есть  [Благодать Алхимика III](#) на 14 дней, которую самое время использовать.

Если у вас нет желания или возможности качаться в Благошмоте, советую сосредоточиться на добыче сундуков из канализации и подкопить  **зубы** на 7 уровень.

6 Уровень



На этом уровне вам предстоит выбрать **класс** вашего персонажа. С описанием классов вы можете ознакомиться при их выборе в [Гостинице](#). Этот выбор не является окончательным и позже его можно будет изменить, разблокировать дополнительные классы и связать их по опыту с основным.

Перед выбором класса учтите, что для комфортной игры вам потребуется знание всех приемов для этого класса. Ознакомьтесь со списком книжных приемов можно [здесь](#)

Крайне не рекомендую выбирать вашим первым классом **мага**, магические приемы стоят по несколько тысяч кр. Если Вы хотите играть именно магом, вернитесь к этому варианту на 11-12 уровне.

Не выбирайте стрелков, если не готовы постоянно играть под действием  [Благодати Алхимика III](#). Использование нормальных стрел и арбалетных болтов требует постоянного наличия на персонаже этого эффекта. На более поздних этапах игры у вас появится множество внутриигровых способов самостоятельно добывать  [Благодать Алхимика III](#)

В зависимости от выбранного вами класса вы дополнительно получите бонусы за **родные характеристики** и за **общее количество статов** вашего персонажа.

В библиотеке можно более подробно ознакомиться с особенностями игры некоторыми [классами](#)

Доступна новая пещера -  **Некровилл**. Там добываются лучшие на 6 и даже 7 уровень вещи **U** качества. Тем не менее, рекомендую Вам обойти эту пещеру стороной, если только вы не планируете надолго задержаться на младших уровнях.

7 Уровень

Смело тратьте все накопленные  **зубы**, дальше они вам не пригодятся.

У вас откроется доступ в две новых   пещеры, но они находятся в других городах, и поэтому лучше сосредоточить силы на взятии 8 уровня.

Если вы устали сражаться, то можете попробовать воспользоваться функцией "автобоя". Персонаж сам будет атаковать противников и использовать по очереди все доступные приемы после начала боя.



Автобой можно включить только в **Combats Mobile** на телефонах и планшетах.

8-9 Уровень

Больше в  [Dreams city](#) Вам делать нечего. Следующий город -  [Sand city](#). Почему именно он, ниже в статье про пещеры.

НЕ НУЖНО покупать вещи за кр в магазине. они плохие, они дорогие, а уровни проходятся настолько быстро, что через неделю они полностью утратят свою актуальность, а потраченные кр уже никак не вернуть. Единственный адекватный вариант дальнейшей прокачки вплоть до 11 уровня это Благошмот.

Если у вас нет возможности или желания купить  [Благодать Алхимика III](#) за  **екр** -купите ее у других игроков за кредиты.

Если Вы купили **Премиальный набор Героев**, то у вас должно быть 2 недели, если **Легендарный набор Героев**, то  [Благодать Алхимика V](#) на месяц.

Обязательно выполните короткое задание на  [Лича - Секретаря](#), который в дальнейшем будет Вам очень полезен, ведь только у него можно обменять [жетоны риска](#), для более частого посещения пещер.

[Посетите Книжный магазин](#)  [Capital City](#) и купите недостающие боевые приемы на Ваш класс

Если ранее вы приобрели один из **наборов Героев**, то самое время начать тратить  **Изумрудный шоколад алхимиков** для получения временного усиления.

Также очень сильным усилением персонажа является наличие рубашки с [Барьером](#) от урона.

Вы можете начать копить кредиты на покупку готовой рубашки со встроенным  барьером/барьерами на аукционе.

Вы можете усилить свои вещи [чарами](#) и [рунами](#), но если вы не планируете задерживаться на младших уровнях смысла в этом нет.

Начиная с 8 уровня стоит задуматься о выборе [клана](#) и [склонности](#) вашего персонажа
Каждый из пантеонов:  **Стихии**,  **Тьма** или  **Свет** и ангелов дает своим последователям дополнительные и очень полезные способности, воспользоваться которыми можно нажав

кнопку  "Благословение ангела" в нижнем левом углу экрана.

Члены кланов  также могут воспользоваться различными бонусами, к примеру получить бонус +10 к основной характеристике, воспользовавшись  флагом или получить немного

полезной добычи из  [клановых сундуков](#)

Пещеры

8 уровням доступны 5 пещер:  [Бездна](#) ,  [Пещера мглы](#),  [Гибница](#), 

[Катакомбы](#) и  [Пещера Тысячи Проклятий](#)

Последние 2 рекомендуется осваивать не раньше достижения 9 или даже 10 уровня

Во всех высокоуровневых пещерах за выполнение заданий вы будете получать [репутацию и награду](#).

В пещеры нет смысла ходить без  [Благодати Алхимика III](#) (увеличивающей добычу вдвое). Не все задания в пещерах дают много репутации и награды. Задания по сбору ресурсов (мох, гранитный камень и другие) выполняются крайне долго, а награда за них минимальна. От таких заданий лучше отказываться

Снять задержку на получение нового задания можно с помощью свитка  [Приглашение забытых](#) который можно купить в магазине 15 кр.

Если вы пошли в пещеру с напарником то сможете выполнить до трех заданий за поход. Одно берется у входа, затем выйдя из пещеры кнопкой "**Выход**" и состоя в группе, Вы сможете сдать задание, взять новое и вернуться в пещеру потеряв одну жизнь.

Самые полезные задания - убийство именных монстров. Такие задания стоит сдавать только

под  [усилением таверны](#) на получение пещерной репутации и награды.

Вторые по полезности задания на сбор добычи с монстров, так как на нее действует бонус от  [Благодати Алхимика III](#), они делаются очень быстро, и за них дают много наград.



усиление таверны можно заморозить, уснув в кровати в [гостинице](#)

Полученные в пещерах вещи вы можете продать в магазин и заработать немного кредитов.

10 Уровень

На этом уровне Вы сможете получить и использовать Реликт -  [Гриб Хаоса](#). Его можно добыть [самостоятельно](#), но намного проще купить на аукционе

Также можно начать освоение  [Излома хаоса](#) в  [Abandoned Plain](#), чтобы самостоятельно собрать ингредиенты на изготовление барьеров в рубашка Это последний уровень, на котором можно купить временную экипировку с требованием к [Благодати Алхимика III](#)

Наиболее эффективным способом дальнейшей прокачки персонажа вплоть до 12 уровня является участие в  [Лиге Мастерства](#) (рейтинговых боях 1 на 1 проводимых в городе  [East city](#) в определенное время, каждый день недели, кроме понедельника)

Начинайте копить  [Кровавые Цехины](#). Вам потребуется очень много их, для покупки экипировки на 12 уровне.

11 Уровень

Новая пещера  [Туманные Низины](#), а точнее доступ к заданиям на репутацию в ней.



Теперь вы можете одеть **Корону Подземного Сияния** проще всего купить ее на аукционе с нужными для вас характеристиками

Продолжайте ходить в [Лигу](#) и копить  **Кровавые Цехины**.

Поздравляю, вы уже на финишной прямой на пути к 12 уровню!