Гайд для ветерана - Bamnup

Преамбула:
Данный гайд прежде всего ставит перед собой задачу последовательно и лаконично описать эффективный путь совершенствования персонажа 12 уровня от самого начала до VR\U комплекта, способного достойно конкурировать в боях. Для экономии времени и пространства, детальные нужные описания, которые уже есть в Библиотеке Паладинов, здесь не приводятся. Вместо этого оставлены соответствующие ссылки.

[11] 1. ВЫХОД НА 12Й УРОВЕНЬ

11 УРОВЕНЬ

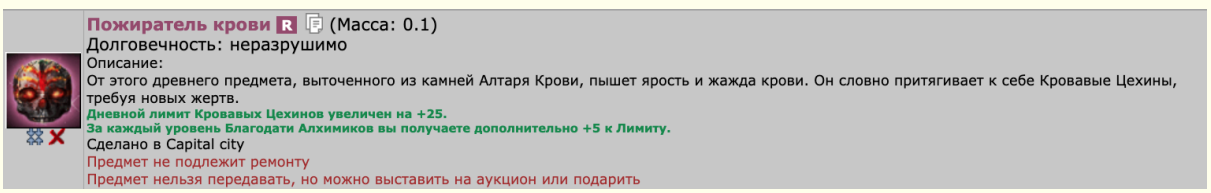
ВЫБОР НАСТАВНИКА.
До того, как вы достигли 12го уровня, у вас есть возможность выбрать наставника. Вы и он будете получать бонусы за это, но главное - у вас всегда будет опытный игрок, который сможет дать вам советы по игре и ответить актуальные на вопросы.
Если у вас нет на эту роль оптыного друга\товарища\соклана - наставника можно выбрать здесь.

КРОВАВЫЕ ЦЕХИНЫ.
Путь с 11 на 12 уровень эффективнее всего проходить в лиге мастерства (1 на 1). Пока вы получаете опыт, нужно также запастись Кровавыми Цехинами (КЦ). На 12м уровне они вам очень пригодятся, чтобы купить себе R комплект на основной класс.

Важно: Тратить КЦ на 11е вещи не рекомендуется, так как на 11м уровне легко можно обойтись без них.

Чтобы получать в боях кровавые цехины вам нужно иметь склонность любого ангела.
Здесь общая информация об ангелах и способы как намолить желаемую склонность. Чтобы облегчить себе выбор склонности, обратите внимание, на то какие бонусы дает каждая из них

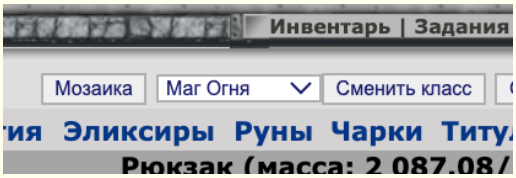
Изначально лимит кровавых цехинов - 10 шт в сутки, поэтому самое первое на что желательно собрать кредиты - это Пожиратель Крови. Он увеличит лимит на +25 и еще +5 за каждый уровень благородства.



Например: Если у вас 3й уровень благородства, лимит будет 10+25+5*3 = 50.
Купить Пожиратель Крови можно на аукционе за КР или в березке за ЕКР.

Важно: на 12 уровне, пока вы не соберете боевой фулл, КЦ добывать будет сложнее, ведь в лиге можно сыграть только 10 боев в сутки, а в УБЧ необходимо набить 7к-8к урона, чтобы получить хотя бы 2 КЦ, а сделать это в стартовом комплекте очень трудно.
Если у вас не хватает времени отыгрывать всю лигу руками, можно воспользоваться функцией автобоя, встроенной в мобильное приложение combats.

Лайфхак: Имея хотя бы 2 класса, связанных по опыту, можно переключаться с основного на второй после каждого боя, чтобы моментально восстановить хп.



Однако на автобое удобнее брать бафф лягушки на мгновенно восстановление хп.

[12] 2. 12 УРОВЕНЬ. ВЫБОР ОСНОВНОГО КЛАССА

Поздравляем, вы достигли 12го уровня. Если вы уже давно 12й уровень - это также замечательно. Сейчас самое время выбрать основной класс, которым вы давно хотите играть и с которого вы потом сможете делать тени на другие классы.

Однако, нужно помнить, что в стартовых вещах, Силовик копает пещеры и бьет КЦ в УБЧ намного эффективнее других классов. Поэтому разумно иметь класс Силовика в качестве временного, пока ним вы не набьете КР и КЦ, чтобы одеть основной класс.
Если вы хотите играть только Силовиком, все-равно основным классом лучше сделать Танка и Уворота ввиду большой разницы в цене на Руны (об этом подробнее далее).

Для основного класса сначала нужно выбрать роль: Воин, Маг или Стрелок.
Для более взвешенного выбора, имеет смысл немного забежать вперед в этом Гайде и ознакомиться с примерами, как тенятся руны из одной роли\класса в другой. Это необходимо, чтобы понимать, какие классы вы сможете эффективно затенить из основного.

Важно: Даже хорошо зарунив основной класс, у вас не получится затенить остальные 11 без потерь. *Например*: Из хорошо заруненно\зачаренного Мага и Воина получится затем соответственно хороший теневой стрелок, однако наоборот это не работает (подробнее в пункте).
Следовательно выбирать стрелка основным классом - не слишком продуктивно.

Выбрав воина помните, что хорошие руны (об пойдет речь дальше) на крита и силовика - довольно дорогие, поэтому имеет смысл выбрать танка или уворота. На эти классы руны *(на момент написание гайда)* примерно втрое дешевле.

Играя магом, вы можете выбрать стихию, которая вам по душе. Хорошие руны на все стихии стоят примерно одинаково.

Если вы уже 12й крит или топор и хорошие руны вам не по карману, проще собрать КЦ на новый фулл уворота или танка. Свой рарный фулл крита\силовика можно сдать личу, получив бОльшую часть стоимости в КЦ назад.

3. ВСТУПЛЕНИЕ В КЛАН

Выберете клан с приятными людьми и основными клан-скилами. Сокланы, в дополнение к Наставнику, помогут вам найти ответы на ваши вопросы, а клан-скиллы ускорят продвижение вперед.

Основные скиллы

Клановая Кузница (Уровень 2) - Дает 15 молотов, для сборки чарок.

Благодать для всех - Возможность купить Благода Алхимика-3 на 2 дня раз в месяц.

Стратегическое Мышление - Телепорт/Нападение/Невидимость (1 юз в день).

Друзья Трайна - Возможность войти в магазин Трайна.

Окованность - Дроп дополнительной оковы в боях.

Опытный Дрессировщик (Уровень 3) - Повышает эффективность прокачки зверя.

Ничего не спрячешь - Дополнительный бросок на дроп в пещерах (только на кликабельные объекты. То есть на дроп с монстрова не работает).

Пещерный охотник (Уровень 3) - Урон по монстрам на 15% выше.

Важно: Большинство вышеперечисленных скиллов есть почти во всех кланах, однако имеет смысл обойтись без некоторых из них, если у вас есть желание участвовать в клановых боях. Другими словами, можно выбрать клан послабее с меньшим количеством скиллов и тогда вы в своем комплекте сможете пригодиться клану в боях.

Также сокланов можно попросить помочь дополнить ваш временный комплект Силовика вещами пещеры Эма:

За Печать Валлуара

Коллекционными (примечание: части коллекций нельзя просто получить или купить, но можно обменять. Поэтому чтобы обменять на нужные, необходимо сначала выбить в пещере ненужные)

.

4. ЗАРАБОТОК КРЕДИТОВ

АКТИВНЫЕ СПОСОБЫ.

Активные способы - это копание пещер: Каты, Низины, Эм, ВПК, Обитель Древних. Выбирайте ту, что можете осилить из расчета прибыть\время. В остальных пещерах много не заработать, но задания все там нужно выполнить, чтобы получить распределяемую награду и потратить ее на статы и умения.

Отдельно стоит остановиться на ВПК (Владения Проклятого Клана).
Самая прибыльная пещера, если у вас нет времени копать. Нитки из 5 марочных монстров 1го уровня выбиваются примерно за 5-10 минут. Когда у вас есть больше времени - можно выбивать катушки из монстров 2го и 3го уровня.

Лайфхак: Каждый сентябрь коллекция - Древнее Воплощение дает вам возможность возродиться в бою дополнительный раз. Следовательно, для убийства ботов 2го и 3го уровня вам понадобится всего один свиток, вместо обычных двух.
Запаситесь заранее камнями и каждый заход в ВПК в сентябре, покупайте по одному набору свитков, чтобы снимать с ботов Барьер неуязвимости, а от Луча Смерти вас спасет дополнительный переворот. Делая 2 похода в день и убивая максимум монстров 2го и 3го уровня, можно запастись катушками на весь дальнейший год.

ПАССИВНЫЕ СПОСОБЫ

Заработок указан на момент написание гайда и примерный.

1- Бонсайчик
Раз в сутки с него падает полезная вещь: Монеты Риска, Холоны, Песчинки и (совсем редко) Чек на 2 екр. Каждую неделю ему обязательно нужно жертвовать по 10 КЦ.
Заработок: 1 ЕКР в месяц + Холоны и Песчинки.

2- Лягушка
Ее нужно купать раз в сутки в фонтане. Раз в сутки дает монетку, иногда больше, если купать постоянно. 10 монеток = Благо-3 на один день + 100 песчинок холона.
Заработок: 100 песчинок = 120 КР в неделю.
Лучше сразу сделать аквариум, чтоб купать ее за секунду и не ходить к фонтану.

3- Клановая Кузница
Дается 15 молотов в сутки для сборки чарок. Рентабельнее всего собирать 12е чарки.
Если не выбиваете их в эме, тогда можно купить VP, клеить до более высокого качества и продавать. Даже если купить 2187 Poor Чарок за 2200 КР - продать ER Чарку можно за 9000 КР.
Заработок: 6800 КР за 2 месяца.

4- Лес чудес. Дневник охотника. Зверь.

Квест замудренный, но пройти его стоит. Будет давать по 3-4 золота леса в день (30-40 капканов). Там же можно купить дневник охотника и зверя (рысь или филина).

Капканы можно продавать на ауке или использовать самому, добывая еду для зверя.

Заработок: 800 КР в месяц (если продавать только капканы). Если есть время охотиться - еду можно продавать гораздо дороже.

5- Солнечный фиал.

Фиал дает возможность получать в боях (УБЧ\Лига) холоны и песчинки. Новый Фиал (11 месяцев срок годности) стоит 8000 КР. Если умеренно играть в убч боев 20-30 в день (на автобое это не трудно) - можно выбивать около 80 песчинок (~100 кр) 1 L (120 КР) и 5-7 R (50 КР) Холонов.

Заработок: 7500 КР в месяц.

6- Автобой.

Если вы заняты, работаете, смотрите кино и т.д. - можно поставить себя на автобой в УБЧ. Падают КЦ, Опыт, Благо, Оковы, Песчинки, Холоны, Ларцы сияния.

Работает на приложении в телефоне. Настраивается в настройках. Чтобы поставить эффективный набор приемов для автобоя - обращайтесь к сокланам или наставнику.

Заработок: Конкретную цифру рассчитать трудно, но все кроме опыта и благородства, так или иначе, конвертируется в КР

7. Множка.

Это возможность раз в сутки у Немодатка в Катакомбах удвоить 4 F жемчужины. Большинство ходит в 23.30 по серверу, чтобы за пол часа умножить 2 раза.

Заработок: 400 КР за 30 минут. Если впоследствии есть время повысить F жемчужины до качества EF - заработок возрастает в полтора раза.

8. Жадный Взгляд Алчности.

После достижения в демонсе 25000 репутации, есть возможно сделать Глаз Алчности.

Проносит 500 кр в неделю. Если заморочится можно его апнуть до 750 или даже 1250 кр в неделю.

Заработок: 500 - 1200 КР в неделю.

9. Измельчитель Сияния.

Если вы уже одели P\BP комплект и у вас копится много лишних КЦ - можно делать из них ключи. Ними открывать ларцы. В них доставать слоги.

Заработок: Зависит от везение, но если 1000 КЦ выбитые за месяц конвертируются в 40 Ключей Сияния - это примерно 1 Слог = 5500 КР.

5. R КОМПЛЕКТ И ПОСТЕПЕННАЯ ЗАРУНКА / ЗАЧАРКА.

Постепенно выбивая КЦ, покупаете за них R вещи на основной класс. Параллельно зарабатывая КР, ищите на аукционе хорошие Руны и Чарки в купленные вещи.

Приценится и найти нужное на аукционе вам поможет сервис [ссылка удалена из-за нарушения правил конкурса]. Для удобства на данном сервисе можно установить фильтры: искомый объект\параметры\цена, а затем сохранить ссылку, чтобы раз в день проверять, не появились ли нужное в продаже.

РУНЫ

Понятие “Хорошая” руна\чарка - довольное широкое, но мы, для удобства условимся, что - это такая руна\чарка, которую не потребуется менять даже через несколько лет. Ниже изложены рекомендованные параметры для рун и чарок, которые сделают ваш комплект конкурентоспособным в классе боев VR против VR и U против U.

Уровень руны 12, Качество ER (для сбора синергии).

Руны для Воинов	Руны для Магов	Руны для Стрелков
Мощность 4-6 Парирование 4-6 ПМК 8-13	Подавление 1 Мощность 3-6 Интеллект 2-4 ПМК 8-13	Мощность 5-6 ПМК 8-13 ЗОУ(или ЗОМ) 8-13

Ниже приведены примеры, как тенятся Маговские и Воинские показатели в рунах на другие классы. Посколько у стрелков нет индивидуальных показателей, примеры теней, если ваш основной класс стрелок - не приводятся.

Примеры тени Воинских рун	Примеры тени Маговских рун
Уворот -> Крит Мощь Колющего -> Мощь Крита (или Режущего по желанию) Парирование -> Парирование ПМК -> ПМК	Маг Огня -> Маг Воды Подавление от Огня -> Подав от Воды Мощь Огня -> Мощь Воды Интеллект -> Интеллект ПМК -> ПМК
Уворот -> Силовик Мощь Колющего -> Мощь Рубящего Парирование -> Парирование ПМК -> ПМК	Маг Огня -> Крит Подавление защиты от Огня: -> ХП Мощь Огня -> Мощь Крита (или Режущего по желанию) Интеллект -> Интуиция ПМК -> ПМК
Уворот -> Маг Огня Мощь Колющего -> Мощь Огня Парирование -> ХП ПМК -> ПМК	Маг Огня -> Силовик Подавление защиты от Огня: -> ХП Мощь Огня -> Мощь Рубящего Интеллект -> Сила ПМК -> ПМК
Уворот -> Лук Мощь Колющего -> Мощь Колющего	Маг Огня -> Лучник Подавление защиты от Огня: -> ХП

Парирование -> ХП ПМК -> ПМК	Мощь Огня -> Мощь Колющего Интеллект -> Ловкость ПМК -> ПМК

Важно: При создание теней для крита, мощность урона\магии стихий не будет тениться в МК, только в мощность урона.

Хорошо зарунив Воина и Мага можно затенить вполне боевого стрелка, но наоборот это не работает. То есть из стрелка нельзя получить в тенях Воина парирование, а в тенях Мага - подавление. Другими словами, делая основной роль стрелка, вы обрекаете себя на игру всего двумя классами - Луком и Арбалетом.

Однако, если этот вариант вас устраивает, то искать нужно следующие руны.

Мощность 5-6 ПМК 8-13 ЗОУ(или ЗОМ) 8-13

Такие руны стоят дорого, поэтому даже в таком случае имеет смысл делать, например уворота и через него тенить стрелка, потому что подобная руна на уворота, ввиду отсутствия парирования, будет стоить гораздо дешевле, чем на стрелка.

Существенный минус такой зарунки - тени для воина без парирования будут хороши только в пещерах. Существенный плюс - очки равледеления, потраченные во воинском типе зарунки на парирование (которые затенятся в ХП), в данном случае пойдут на ЗОУ/ЗОМ, что для тени стрелка гораздо полезнее.

Очень Важно: Поскольку руны с высоким показателем ПМК стоят гораздо дороже, чем без оного, существует соблазн заруниться вместо ПМК за ЗОУ/ЗОМ, аргументируя тем, кто ПМК помогает только против одного класса, а ЗОУ/ЗОМ против всех.

Однако, поскольку удары критами (даже без приемов) в низкий показатель ПМК наносят примерно втрое-вчетверо больше урона за размен, чем другие классы - полноценно конкурировать в боях (особенно клановых) без ПМК практически невозможно. Также стоит учитывать, что игроков класса Крит достаточно много.

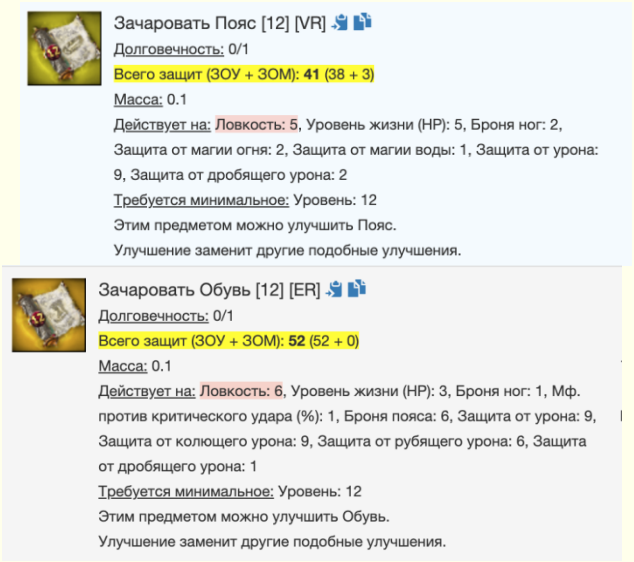
В свою очередь ЗОУ/ЗОМ, кроме как зарункой, можно собрать достаточно большим числом способов (Комплект, Чарки, Сумки, Пряжка, Камки в Оберег, Бонусы со статов, Бонусы от уровня благородства, Выносливость и др). ПМК же бОльшая часть собирается именно рунами.

ЧАРКИ

Оптимальным выбором считается следующий:

Ставим 6 чарок ER качества в любые слоты, кроме колец и оружия, а остальные чарки - VR. Таким образом, можно получить достаточно количество защит, эффект синергии и также не переплачивать кр за дорогие ER в кольца и оружие.

VR чарки ищите, чтобы давали от 40 защит, а ER - от 50.



6. БЛАГОРОДСТВО И РЕГАЛИИ.

Качая в боях Благородство, вы получаете бонусы за каждый 10й уровень (особенно приятные за 90 и 130 уровни - по 50 Защиты от Урона) и возможноСТЬ встраивать в свои доспехи Регалии.

Полный комплект регалий (10 шт) первого уровня позволяет вам снизить повреждения по себе на 2%. Комплект регали 15го уровня - на 30%. Регалии необходимо устанавливать одного уровня, иначе защита работает от минимальной.

Например: У вас пять регалий 1го и пять регалий 2го уровня. В бонусе регалии 2го уровня принимать участия не будут, поэтому вы получите только 1% защиты с пяти регалий 1го уровня.

Регалии в оружие в бонусе не участвуют. Они дают возможность атаковать противника серой магией, но учитывая вашу профильную мощность. Другим словами, вы бьете профильным уроном, в защиту от серой магии, которая у противника обычно слабее, чем от урона. Чем выше уровень регалии в оружие, тем выше шанс атаки серой магией.

7. МАСТЕРСТВО ИГРАТЬ СВОИМ КЛАССОМ.

Комплект, его усиления и даже расходка не слишком помогут вам в бою, если вы не умеете грамотно играть своим классом. Бездумное тыканье в приемы и поедание хилла убивает ⅔ потенциала вашего комплекта и усилений.

Что же можно сделать?

0- **Гайд**. Ознакомьтесь с гайдом по вашему классу, если удастся его найти.

1- **Антиклассовость**. Ознакомьтесь с преимуществами и слабостями вашего класса. Кому вы антикласс (т.е. имеете преимущество, а против кого - “жертва” (т.е. он ваш антикласс)? Если у вас есть серьезная уязвимость перед антиклассом - необходимо ее, по возможности, снизить.

Например: Если вы Маг Воздуха и у вас всего 400 защиты от Огня (вашего антикласса) - нужно все распределяемые защиты в сумках бросить на огонь, приобрести советы, и в клан бои брать прием Призрачный Огонь. Побеждать антикласс вы, разумеется, не обязаны, но падать с трех размеров таже было бы глупо. В клановых боях ваша задача - простоять против антикласса достаточно долго, чтобы успела прибыть помощь (например соклан, который войдет антиклассом уже вашему противнику).

2- **Приемы**. Внимательно вчитайтесь в приемы вашего класса. Необходимо полное понимание какую функцию выполняет каждый прием и насколько он может быть полезным в нужный момент боя.

3- **Комфорт**. Выставьте приемы в удобной последовательности. Например: те что чаще используете - ближе к центру. Те, что один раз (рывок, выжить, последний удар) - по краям. Затем запомните наборы приемов под каждый вид боя: Клановый, Лига, Пещера, УБЧ на Автобое т/д.

4- **Практика**. Проведите ряд товарищеских поединков (физов) с друзьями/сокланами. Против каждого класса по нескольку раз и каждый из них пробуйте новые комбинации и последовательность приемов, чтобы выработать стратегию боя на будущее.

8. КВЕСТЫ

Существует большое количество квестов (разовых и повторяющихся), которые дают награды различной степени ценности. При наличии времени, вы можете прочитать о них в Библиотеке Паладинов и проходить их в порядке очереди.

Детально останавливаться на каждом из них здесь мы не будем, однако ниже перечислим квесты с самой существенной наградой:

Легенда о Древних Героях - дает возможность воину/стрелку получать дополнительные тактики во время боя, а магу - безответно кастонуть в противника.

Лич-Секретарь - В панели управления появится возможность вызвать лича, который помогает попасть в Магазин Кровавых Цехинов, Аукцион, Клановую Кузницу а еще решать некоторые другие бытовые вопросы.

Память Призраков - В бою иногда будет появляться прием “Защита Призраков” - аналог Призрачной Защиты, но только негадаемый.

Гриб Хаоса - Дает Гриб Хаоса. Впрочем купить на аукционе его намного проще, особенно если вам нужен Гриб с конкретными параметрами.

9. ДРУГИЕ УСИЛЕНИЯ

Каждое усиление, приведенное ниже, повысит эффективность в бою.

1- Сумки
2 - Корона
3 - Рубаха
4 - Барьеры в Рубахе
5 - Дополнительные Слоты для Приемов, Свитков и Сумок
6 - Коллекции Древних (ежемесячные)

10. КЛАН БОИ

На сегодняшний день - самый интересный формат боев в БК. И вот почему:

1 - Четкое понимание сторон “свой/чужой”.
2 - Противник почти всегда играет так сильно, как только может.
3 - Результат боя часто зависит от каждого участника персонально, что провоцирует легкое приятное волнение в бою. Если у вас сильная паника - значит это ваш первый бой.
4 - Награда в виде Сантимов позволяет приобрести скиллы и U вещи.

Если вы вступили в клан, где люди одеты примерно, как вы (или +1 уровень качества) - вы пригодитесь в Клановых Боях.

Прежде всего нужно различать виды Клановых Боев:

Клановые Нападения (Напы) - бои, где началом служит нападение специальной клановой абилкой игроком из клана А на игрока из клана Б. Руководствуясь тактическими соображениями, оба клана, пользуясь кнопкой “Клановое Вмешательство”, заводят в бой сокланов на помощь.
Сторона защиты может завести в бой сколько угодно игроков. Агрессор - не больше, чем количество защищающихся (с клановой способностью “Многочисленное нападение” на одного больше).

РКВ (Регулярный Клановый Вызов) - бои, где началом служит брошенный из клановой панели вызов кланом А клану Б. В широких форматах (*например*: 12 на 12 или 25 на 25) на подготовку дается 2 часа. В узких (*например*: 3 на 3 или 5 на 5) - 1 час. Каждый сезон численность форматов немного меняется.
По одному игроку из кланов А и Б становятся в заявку в Capital City (Поединки “Групповые”), а затем оба клана, пользуясь кнопкой “Клановое Вмешательство” заводят в бой сокланов на помощь.

Важно: У защищающейся стороны есть преимущество. Если все игроки защищающийся стороны выставят ход против всех игроков атакующей, то тайм в бою упадет до 15 секунд. Этим преимуществом может пользоваться слаженная команда, чтобы завершить бой до подхода дополнительных сил противника.

КВ (Клановый Вызов) - Бросить можно 4 и 24 числа каждого месяца. Бой начнется на следующий день (5 и 25 числа) в 20-00 по серверу. В заявку нужно встать всем игрокам до начала боя в Capital City (Поединки “Групповые”).

Клановая Лига - Групповой бой в формате 4 на 4.

Проводится 1 (кроме первого дня в сезоне), 10 и 20 числа каждого месяца в 20-00 по серверу. Финальная и решающая лига проводится в последний день сезона в 18-00 по серверу.

Группы формируются координаторами в кланах за 20-30 минут до начала в Capital City (Поединки “Групповые”). Приходите заранее, чтобы без спешки подготовится. В зависимости от рейтинга клана, силы комплекта и других факторов группу может забросить в:

Высшую лигу (5 поединков) \ Следнюю лигу (7 поединков) \ Низшую лигу (10 поединков)

Клановые нападения и РКВ отключены в дни когда проводится Клановая Лига, КВ и ТВЛ (Турнир Высшей Лиги \ 15 числа каждого месяца).

Важно: Перед любым клановым боем - необходимо подготовиться.

ОБКАСТ

Минимальный обкаст: Бросить монетку в фонтан, Хмельной бафф в таверне, Гриб, Тавро, Бафф флага (статы или защита), Покормить зверя

Более значительный обкаст (по возможности): Книга на статы, книга на дух, Благословение Звезд.

СВИТКИ

Хилл, Мана (для мага), Тактическое Мышление, Свитки Тактик, Кинетика, Свитки Очищения (Ядов и Проклятий), Волевой Барьер, Зелье Постепенного Исцеления, Кристаллизация Гиганта, Знак Ненависти, Тактический Просчет, Толстая Кожа и др.

КАРМАНЫ

Точильный Камень (для воина), Цепь Защитника (для мага), Зелье Иссушающего Прикосновения, Банки для нужной профильной защиты, Зелье Парализации.

Если не хватает места надень все - выберете более необходимое.

Важно сохранить комплект с содержимым свитков и карманов для клан-боя заранее, чтобы большинство упомянутого надевалось в один клик. Затем докупите то, чего не хватает. Обычно это расходники с малым сроком годности.

Помните, поскольку чаще всего вы идете в бой антиклассом на “жертву”, а поэтому важно войти как можно скорее, но при этом основательно подготовленным. Хорошая подготовка должна занимать примерно 3-5 минут.
Важно: Подготовку перед боем и вход в него нужно осуществлять под невидимостью, чтобы вас не перехватили.

11. VR КОМПЛЕКТ И ЗАПЛАТКИ

В ремонтной мастерской Emeralds есть возможность поднять качество вещей R до VR за КЦ + 20% евровой стоимости вещи. В VR вещах не забудьте распределить заплатки на мощность профильно урона.

Важно: Если вы забыли распределить заплатку и сделали тень с VR вещи - в тени заплатки НЕ будет.

Если вы совмещаете VR с U Клановыми Доспехами, помните, что U вещи не участвуют в бонусе с VR комплекта. U вещи совмещаются с вещам R, поэтому если у вас 3 U вещи и они с вами надолго (вы теряете бонусы VR комплекта с 12 и 10 вещей) - имеет смысл привязать свои VR вещи к R комплекту в В ремонтной мастерской Emeralds.

12. УНИКАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Это значительное усиление вашего комплекта, которое дает высокие характеристики, как изначально, так и по мере его прокачки. Есть два способа получить Уникальное Оружие:
1- Собрать все Слоги
2- Собрать все элементы Мозаики

Способ можно выбрать, исходя из стоимости все элементов, приценившись с помощью [ссылка удалена из-за нарушения правил конкурса].

13. УСИЛЕНИЯ ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ

Выполнив все вышеперечисленное - вы стали серьезным противником!
Однако нет предела совершенству. Теперь можно браться за задачи потруднее:

1- Дополнительны Слот под Регалию - необходим, чтобы надеть Оберег.
2 -Оберег и его прокачка.

3- Камни в Оберег
Раскопка Обители и Города Древних
Легендарное Оружие
L Рубаха
Корона
[ссылка удалена из-за нарушения правил конкурса]
Универсальные Руны Бауни

Спасибо за внимание.
Встретимся в боях!