

# Содержание :

<b>1. Блок теория.....</b>	<b>2</b>
1.1 Чем можно заняться в БК? И чем стоит? .....	2
1.2 Мобильное приложение. Два типа боёв.....	3
1.3 Про Combats Tools.....	4
1.4 Времена года. Важная активность игрока на протяжении целого года. ....	5
1.5 Трезво оцениваем ситуацию. Время - деньги.....	7
<b>2. Блок Практика.....</b>	<b>8</b>
2.1 Первые два шага что стоит сделать в первую очередь. ....	9
2.1.1 Базовый уровень развития и усиления игрока. Самые первые и необходимые покупки.....	9
2.2 <b>Подраздел Экономический.</b> Заработок кр по городам и пещерам. ....	11
2.2.1 Angels city .....	11
2.2.2 Moon city .....	12
2.2.3 Sun city.....	12
2.2.4 Sand city.....	12
2.2.5 Devils city .....	12
2.2.6 Emerald city.....	13
2.2.7 East city .....	13
2.2.8 Abbadon city.....	14
2.2.9 Demon city .....	15
2.2.10 Не Забываем про небольшую мелочевку.....	16
2.2.11 Дополнительные источники заработка кредитов .....	16
2.3.1 Про Благодать Алхимиков. Сколько можно достать его бесплатно?.....	17
2.4 <b>Подраздел Боевой.</b> ....	18
2.4.1 Финальный выбор экипировки развития.....	18
2.4.2 Про руны. Какие лучше искать и выбирать? .....	19
2.4.3 Про чарки. Ценообразование и защиты. ....	20
2.4.4 Немного про синергию и регалии.....	21
2.4.5 Докупаем приёмы и слоты.....	21
2.4.6 Ищем и покупаем идеальный Гриб Хаоса, Корону подземного Сияния и Рысь .....	22
2.4.7 Выбираем достойное оружие.....	22
2.4.8 Обновляем и заменяем рубашку .....	22
2.4.9 Про оберег и камни.....	23
2.4.10 Про универсальное кольцо .....	23
2.4.11 Про Желтый Титул и Титул Лиги Мастерства .....	24
2.4.12 Про личные советы магов и их сумки .....	24
<b>3. Нет пределу совершенству .....</b>	<b>25</b>
3.0. Бонусная Глава - Про мои активности. Для тех у кого совсем мало времени на игру.....	26
<b>4. Небольшой Глоссарий .....</b>	<b>27</b>

# 1. Блок теория.

Освежаем память, готовим рабочий стол и инструменты для комфортной игры. *(Этот блок можно пропустить, если вы недавно играете и основной базис игры знаете и без текста ниже.)*

Приветствую тебя мой дорогой друг, судя по внешнему виду ты очень давно не заходил в здании Бойцовского клуба, также судя по заинтригованному взгляду тебе наверное интересно что тут происходит, что интересного произошло и чем тебя снова может порадовать Бойцовский Клуб (**БК**), как это было когда-то давно.

Удивительно, но несмотря на почтительный возраст, игра до сих пор существует, изменяется, местами развивается и иногда, хоть и не быстро приносит новые элементы в игру.

Усаживайся поудобнее я введу тебя в экскурс дела, акцентирую внимание на приоритеты и подсвечу некоторые тонкости при игре на 12м уровне. Впрочем обо всём по порядку, так как информации будет много, то давай для удобства немного разделим информацию на некоторые блоки.

***Disclaimer:** В тексте много цен, на момент написания руководства они были примерно такие, но со временем всё может поменяться, поэтому оценивайте это как зрительный ориентир.*

## 1.1 Чем можно заняться в БК? И чем стоит?

- Собственно **сами бои** никуда не делись, поэтому это и есть самое главное занятие для клуба, драться с такими же игроками в разных режимах.

- **Пещеры** также не пропали, даже немного расширились, как и ряд квестов и если игрок очень давно не заходил, ему предстоит потрудиться выкопать это всё, чтобы получить как кредиты, так и усиления, как это сделано у многих игроков.

Это основа игры и самое важное, а вот опционально чем еще можно заняться в Бойцовском Клубе ?

- Сразу хочу предупредить и ответить на достаточно популярный вопрос звучащий в чате. Рулетка в Эме пропала, где она ? Отвечаю: Её больше не будет, от слова совсем и скорее навсегда. С одной стороны это отпугивает и отсеивает большое количество старых азартных "Лудоманов", с другой стороны, а что если я вам расскажу что "**Лудомания**" никуда не делась, она просто видоизменилась и сместилась в игровые механики. Хочется **сюриприз механик**, с возможностью вскрыть, найти что-то дорогое и

ценное ? Для этого есть множества предметов - Холоны ER, L качества, Ящики Цветовода, Потерянные Слоги, шансить Титулы Мастерства и т.д.

- Можно заниматься **коллекционированием** разных вещей, стилей. Для этого в хорамах расширили сундук с 50 мест до 1050 мест.

Также полка для сувениров и новая [оранжерея](#), тоже внушительна и есть игроки которым нравится дарить и получать подарки и цветы.

- Для любителей цифр и красивых картинок, есть **система подвигов** (они же **ачивки** в играх), есть немало игроков которые любят проходить игры со всеми возможными максимальными **достижениями**. Сюда также можно отнести рейтинги могущества и благородства, для тех кто любит соревновательные гонки смотреть в таблицы и радоваться различным цифрам в них.

- Для интеллектуальных игроков, обычно раз в месяц проводится [Викторина](#) на знания мира БК. Возможность проверить свои силы, знания, получая различные призы, которые немного упрощают жизнь БК в разных аспектах. Социальная составляющая за что раньше любили БК присутствует, но в более слабом режиме. Из недавних нововведений, ввели общий вкладку "Общий-Global" где игроки периодически общаются, что-то спрашивают.

- Также с последними изменениями стали чаще добавляться различные **игровые события (эвенты)**, с приятными наградами, подарками, поддерживая немного игровой интерес, иногда привносятся разные механики.

## 1.2 Мобильное приложение. Два типа боёв.

Выбираем комфортный режим игры и бои которые могут потенциально быть интересными.

Возможно вы этого не знали (время отсутствия игрока в бк может быть совсем разное) но в бк по сути играют в двух удобных режимах, обычно их комбинируют. Это привычный всеми [браузер](#), а также [официальное мобильное приложение](#). У каждого есть свои плюсы и минусы.

Главный плюс мобильного приложения, то что только там есть режим "**автобоя**" вы заходите в боевую заявку, включаете этот режим и персонаж, автоматом проставляет удары и блоки и ставит приемы в зависимости от настроек. А также удобный интерфейс отображения инвентаря, особенно когда много вещей собирается. Из минусов, там плохая система чатов, нету некоторых, специфических кнопок, а также по времени рытье пещер за счёт микро задержек происходят дольше, чем в браузере с быстрыми кнопками.

Также хочется рассказать про сами бои, которые стоит разделить на **два типа**:

- **Фарм бои**, это незначительные бои - обыденные элементы игровой механики, в которой зарабатываются небольшие ресурсы и опыт, которые в будущем меняются на

блага и различные усиления персонажа. Обычно такие бои проводятся автобоем и в быстром темпе на клавише "Enter". Причём зачастую не важно поражение это или победа, они в целом не влияют на итоговый результат, главное по-быстрому получить результат и ринуться в новый бой. К таким боям я бы отнес **УБЧ** (Уличные Бои Чести), **БЧ** (бои чести), Королевские битвы, обычные нападения в залах и на ЦП, почти все бои в пещерах.

- **Соревновательные бои**, в котором игрок осмысленно следит за боем, использует расходные свитки как тактик, так и хила (пополнение здоровья), тратит больше времени на осмысление, чтения логов и тактики своего боя. Обычно такие бои добавляют интриги и интереса, их совсем не хочется проигрывать, в них есть что терять и в таких боях приходится задействовать все свои знания и силы.

К соревновательным боям я бы отнёс: Все клановые бои, Лига 1 на 1, Геройка (Раскачиваемый бой, обычно проходит в Capital, вечером на Площади Путешествий, один раз в день), Екровые Трёшки (они же неличимые-лечимые бои).

Всё это разделение нужно для того, чтобы сам игрок проанализировал и сам ответил какие бои ему интересны, поскольку разных активностей в БК много и в силу среднего возраста игрока, банально будет не хватать времени и сил на многое.

### 1.3 Про Combats Tools

Стоит также рассказать, что есть такой полезный инструмент, который тоже стал официальным плагином в проекте, речь конечно о **Combats Tools (CT)**, который работает только в браузере.

Это уже незаменимый помощник для многих игроков, которые упрощает многие элементы игры, поэтому крайне рекомендую его также установить. У него много разных возможностей, всех их перечислять не буду, ибо есть [специальная статья](#) о нём, но расскажу чем лично сам пользуюсь:

- более удобный поиск по аукциону,
- Отслеживание городских ботов и возможность сделать напоминание звуковыми сигналами,
- Подсчет монеток лягушки и их количество, а также еда для животных и их цифровое значение,
- Подсчёт "Р" вещей а также свитков Право на Дружбу,
- Подсчеты чарок, как по уровню, так и по качеству (выручает когда их становится много)
- Так как многое стухает, то есть раздел, где можно увидеть перечень когда и чего испортится в ближайшее время,
- настройка горячих клавиш.

Кстати, по последнему пункту игрой, предусмотрены привычные многим геймерам привычным [горячие клавиши](#) (W,S,A,D,F,Z), которыми я благополучно пользуюсь в пещерах для удобства и экономии времени.

Тут также будет скорее вкусовщина, но в настройках боя, рекомендую поставить "Упрощённый бой", а также при кнопке "вперёд" повторяются последние поставленные приёмы, что опять же очень экономит время в рутинных боях.

## 1.4 Времена года. Важная активность игрока на протяжении целого года.

Постепенно я подвожу читателя этого руководства к тому, что игроку в БК нужно многое упрощать, а также экономить главный человеческий ресурс - время. Поэтому не удивляйтесь этому, ведь каждый должен понимать, что на момент написания этого текста игра отметила 23 ление, и путём не сложных математических вычислений мы получаем что средний возраст БКшника в районе **40+-** лет. Это уже состоявшийся человек, у которого семья, дети, большая зона ответственности и на игрушки он в среднем может выделять условные пару часов, возможно чуть больше или меньше. Но человек не будет сидеть тут как на второй работе, поэтому в будущем я постараюсь описать ту золотую середину, чтобы при минимум затраченного времени получать максимум выхлопа.

Поэтому, уже с этого момента мы начинаем экономить ваше время, и я разбил бы игровой год в проекте, с пояснением по месяцам что стоит ожидать или сделать, поскольку есть очень удачное время, когда стоит найти время на БК, когда ты получаешь хороший профит, а когда можно по быстрому выполнить быстрые активности и отправиться по своим делам насущным. Поэтому начнём, буду перечислять наиболее важные истории и события:

**Январь** - продолжение [Зимних праздников](#), в НГ подарке будет лежать [значок славы](#) (который даёт в боях за 5\10 крови ресурсы, благодаря этому обычно фармят много полезного, чтобы хватило на год. Также это время открывать зимние сундучки, копить подарки на след. год, возможность сделать [морозильную котомку](#) для еды рысей\филинов, сделать [НГ шайбу](#) или улучшить старую (которая даёт сильное усиление, но работает до 1 апреля только), докупить новогодний Том знаний или же вторую часть оболочки фиала, когда их будет много на аукционе.

**Февраль** - Всё тоже самое, что и в январе, как часть Зимних праздников и событий, но есть и добавление в виде важного эвента и фарм боёв, в которое однозначно стоит залететь, речь конечно о [Подземниках](#) и [Дне Влюблённых](#) и конечно выбивать ценные и редкие ["Любовные искры"](#), [самый ценный ресурс февраля](#), к тому же и с коротким и сложным сроком выбивания. Эти искры участвуют во многих покупках, например специальные вещи 4\7\9\11 уровня Валентая, которые идеально подходят для младших мультиклассов или часть вещей в пещерах искажениях. [Также в 25 году, добавили эвент](#) в котором нужно сдавать редкие букеты (в которых опять же задействованы Искры), получать крутые сундуки, с благодать Алхимика и екровой расходкой, единственное с коротким сроком жизни. Но однозначно затраченное время стоит того, чтобы поучаствовать и потратить своё время. Остальные эвенты, типа

[полоса препятствий](#), [Общий враг и прочее](#), не стоит вашего внимания, поскольку дают короткие, незначительные и устаревшие усиления.

**Март** - уже скуднее на события, тем не менее для девушек в предстоящий праздник появляются цветы, венки, также можно выполнить квест на [столик для цветов](#), а также находить в подземках [лепестки](#), собирать их в единое целое и получать неплохое усиление которое действует уже для всех в боях убч\бч\лиге, игрок получает надбавку по статам и защиты.

Но самое главное событие, которые ждут многие это конечно день рождения проекта, обычно происходит с 16-18 марта каждого года. В период праздника обязательно стоит зайти, чтобы получить свой **подарочек**. Также в течении обычно двух недель происходят максимальные всевозможные [скидки](#), [бонусы](#), [акции](#), льготы, [повышенные % опыта](#), впрочем для тех кто совсем не в курсе, есть даже [специальная тема](#) прошлых лет, что можно сделать и получить обычно в этот праздник.

Мне нравится также что вектор игры смещается в игровой аспект, и периодически появляются различные события, добавляются достижения, происходит минорные изменения и дополнения.

**Апрель** - Дальше происходит небольшое затишье, в день дурака (1 апреля) можно заглянуть что там приготовили разработчики, обычно уже хорошей традицией стало добавлять действительно актуальные предметы, которые вызывают свою доля юмора. Но в целом, месяц пустой и не стоит ждать каких-то активностей и далее активность скорее идёт на спад.

**Май** - в целом такой же пустой месяц как и апрель, но есть исключение, это **майские праздники**, обычно с 1 по 9(10) число, обычно в проект могут добавлять немного интересных предметов, [эвентов](#) или [предметов](#). Плюс немного усиленных бонусов при прокачке персонажа.

**Июнь, Июль, Август** - Во всём остальном, исторически проект постепенно переходит в летнюю спячку, в реальной жизни люди отдыхают, наслаждаются теплыми деньками, восполняют силы к будущему сезону. Из приятных советов, напомним, что на аукционах обычно меньше людей в эту пору, а значит если у вас есть много кредитов и вы надумали купить что-то, то это неплохой вариант. Также обычно за игровое время копится много ["Шестерней Мехацели"](#) напомним, эта штука как оффлайн тренировка твоего персонажа, ты спишь а опыт и ресурсы качаются, удобно. Так вот в выходные и летом максимальные возможные коэффициенты (**300-500%**) а значит это идеальное время их включать, цифры вас приятно удивят.

**Сентябрь** - Царский месяц, чтобы обязательно найти время для БК, по ряду причин. Главная, это начинается привычное всеми событие ["День Знаний"](#) когда игроки собирают себе книжки которые дают профильный стат от **+10** до **+50**, причём обычно книги собираются на несколько мультиклассов, а также особо ловкие, ещё попутно зарабатывают на этом дополнительные *креды* в копилку. Помимо этого включается коллекция Сентября ["Древнее Воплощение"](#) которая даёт ряд важных бонусов:  
- В боях за *5 сердечек* появляется приём, вы получаете некоторые ценные ресурсы, включая упакованные пузыри; - в подземках у вас появляется на **30%** больше шанс найти больше **дропа**;

- в подземках после смерти вы воскрешаетесь, а это значит это идеальная пора для пещеры ВПК (Владение Проклятого Клана), чтобы **экономить камни**, покупать меньше, а убивать чаще и больше, тем самым копя важные и ценные катушки с этой пещеры.

В долгосроке на год, эти книги статов очень выручают и помогают, так что это то самое событие когда играть крайне важно, попутно бонусом можно **подзаработать кредитов** для своих недешевых будущих усилений продавая лишние пузырьки или сборки книг.

Чуть позже, когда все сделают свои книги, во 2й половине сентября, включается второй эвент не менее важный "**Хмельной Фестиваль**" со своей забавно механикой, когда можно побеждать и доминировать над самыми сильными персонажами и выбивать их зубы в боях. В награду вы можете купить разных забавных подарков, но самое главное это получить L Кубок, который даст вам: **4 телепорта в !день, 3 врат лича**, перемещаться быстро в любую локацию, удобно перебежать мимо ЦП, эффект урона по ботам на **+10%** больше, очень выручает в битвах с Верховными Демонами и Обители Древних и на 30% увеличена скорость перемещение персонажа.

**Октябрь, Ноябрь** - в этот месяц происходит небольшая передышка, после насыщенного сентября и тем не менее с конца октября на ноябрь начинается событие "**Хэллоуин**" кроме привычных призов и подарков, также каждый год приходят нововведения и дополнения. В прошлый год добавились тыквы, с полезными призами в виде разных расходных материалов, ярких масок для ваших питомцев. Но а отношении заработка полезного, ничего не поменялось. Каждый бой добываем в бою свёрток (внутри всегда 50 вампум + 10 Цехин Алхимика (ЦА)), собираем семечки сквернотыквы, на них покупаем подарки, сувениры, стили, образы, а под конец события сдаём излишки и получаем "**котёл душ**" который в будущем поможем нам набивать в боях отголоски душ, которые понадобятся для выращивания Клановых сундуков или же просто можно продавать их за кредиты.

Из-за высокой насыщенности, в целом больше в этих месяцах ничего интересного нету, впрочем оно и не нужно.

**Декабрь** - финальный месяц в году и главное событие это предстоящие Новогоднее настроение, подарочки. И просто нужно запомнить и держаться в голове, если вы хотите бюджетно починить экипировку, вынуть руны, чарки, регалии, поменять заплатки, это как раз идеально происходит **два раза в году**, в конец нового года и в день рождения БК (в марте). Также именно только в этот период, а также в ДР БК, есть **акция 25x2**, при покупке до 25 екров, вы получаете дополнительно столько же, максимум получается 25+25. Но если вы часто донатите в проект и поддерживаете **лояльность** то лимит приятно расширяется.

## 1.5 Трезво оцениваем ситуацию. Время - деньги.

Ну и последнее что хотел в теоретической части добавить, так это трезвый взгляд на игру. Всё время что вас не было в бк, другие игроки копали пещеры, зарабатывали кредиты, усилились по разному.

Условный средний игрок года три назад и сейчас, это совсем разные персонажи. Вы не сможете прыгнуть выше своей головы и без доната показывать отличные результаты, важно понимать своё место в "пищевой цепочке" игры. Тем не менее не нужно опускать руки и я даже больше скажу, что в БК играть **можно** совсем с **0% доната**, и даже если перс на 12м уровне совсем голый, даже это не проблема и всегда можно найти пути выбора. Просто нужно понимать основу: Время = Деньги. Либо вы тратите деньги ради экономии своего времени, либо не тратите деньги, но затрачиваете в разы больше времени. Каждый сам выбирает, как ему удобнее поступать.

Поэтому ваши **главные** шаги, это будет догнать своих оппонентов, по ряду характеристикам и усилениям, за как можно меньшее количество времени, поэтому нужно будет использовать ряд нюансов и тонкостей, о них наверное, ниже в практической части.

Поэтому главная рекомендация, это адекватно оценивать и свои цели и свои силы. Найти то что будет по душе, помнить, что БК это в первую очередь игра, найти свой интерес и получать от игры своё удовольствие.

## 2. Блок Практика.

Заранее извиняюсь, за немного большой текст вступления в I блоке, оно нужно для тех кто совсем давно не играл, для всех остальных и далее я постараюсь компактнее и релевантнее писать уже о конкретных шагах.

Также заранее скажу, что это Гайд не для ТОП-донаторов. Для таких игроков у меня простой и лёгкий **совет**. Есть рейтинг ТОП 10-30 кланов, напишите интересующим вас Главам Кланов или их Заместителям, что готовы купить L шмотки, оружие, всё сопутствующее и тратиться на экр расходку в клановых боях. Поверьте они с радостью заберут вас себя под крыло, обучат, всё расскажут и покажут, поскольку у этих ребят больше релевантного опыта, чем у автора.

Поэтому это руководство **ориентировано**, либо для 0% донаторов, либо вливающих немного 10-100 экров в месяц\год.

**Важно!** Если мы мало донатим, ориентируемся на правило, что всё экровое что можно достать за креды мы достаём только за кредиты, даже с переплатой. А то, что только за экры, мы колим и тратим на то что нельзя купить за экры.

Вот вы вернулись в БК и если вы долго отсутствовали, вам прилетит **подарок**, что позволит вам немного комфортно играть с небольшими бонусами.

На момент написания этих строк, максимальный уровень - **12й**, в котором нам нужно взять все АПы а это в сумме *250 млн опыта*, а также дополнительно появится шкала **"Превосходство"** в которой заработать также все **300 Апв**, которые дополнительно дадут нам нужную мощь, ХП, Защиты и Статы.

Даже за поражения мы будем получать опыт, поэтому рано или поздно это всё набьётся, вопрос только в одном - *Когда и как скоро?* Чтобы набивать урон и более менее упорно стоять в боях, нам важны два направления, это **"Боевое"** (Как мы

одеты и как мы усилиемся?) и "**Экономическое**" (Где и как мы зарабатываем кредиты, чтобы покупать то что мы хотим?) Поэтому далее будут 2 отдельные подразделы об этом.

## 2.1 Первые два шага что стоит сделать в первую очередь.

На самом начальном этапе возвращения, я считаю стоит сделать эти **два важных** шага в первую очередь :

- **Найти подходящий клан** (Если вы мёртвом клане, перейти в тот, где есть хотя бы 2-3 активных человека больше лучше. Сейчас вся игра в БК переместилась в клановые противостояния, поэтому если условно вы совсем голый или малоимущий перс, в нормальном клане, помогут с вещами, одолжат кредитов, рунок, чарок. А даже если и нормально одетый, то подправят в правильное направление усиления, помогут информационной и игровой помощью).

**Важно!** Смотрите тип правления и не рекомендуется ходить в кланы с типом "Монархия" и "Диктатура" иначе может быть как в старом анекдоте. Вход - рубль, выход - два!

- **Если у вас нету склонности**, то стоит выбрать и сделать её. Так как почти все кланы имеют склонку, то волей не волей придётся её сделать. Это скорее не обязателька, но без склонки это будет тупиковая ветвь развития с послаблениями (у вас не будет плюшек, регалий, меньше защит и КЦ будет копиться в разы медленнее).

Вспомогательно, вашему персонажу будет больше **одного** года, а значит стоит сделать простой квест на **плащ и сумку ветерана**.

После того как мы нашли клан и делаем/имеем склонку. Мы начинаем наш путь восхождения и постепенное усиление персонажа, если персонаж слабый или даже голый, то поясняем проблематику сокланам, по мере сил и желания, сокланы частично помогут вынести вещи и пушки 11 EF из Девилса, накинут кредиты для 12 EF храмовых вещей, этого, хватит чтобы сделать 5к репутации в Эме и вынести недостающие 7 вещей VR от Валлуара. Этого конечно будет недостаточно для полноценных боёв в конфликтных боях, но этого хватит для боёв в Лиге, а также быстренько выкопать все "нубо пещерки", чтобы **получить** важные **статы** и больше не тратить время на мало интересные пещеры.

Простые пещеры мы выкапываем относительно быстро, в течении **месяца-полтора всё** должно быть выкопано. Для этого мы пользуемся накопительными эффектами при сдаче заданий, когда собираем максимум бафов и в течении 3-6 часов его работы, быстро выполняем задания и также быстро их сдаём через свиток, получаем новое задание и так по кругу.

## 2.1.1 Базовый уровень развития и усиления игрока. Самые первые и необходимые покупки

На этом этапе мы выполняем базовый уровень развития. Мы можем выкапывать простые пещеры, получая с них статьи+умелки, а также различные ресурсы и немного кредитов в накопления. Также в простых вещах на 12м уровне, в лиге мы сможем смело закрепиться в VR\ER качестве, а это даёт нам важные 1-2 дня Благо 3го ранга, дополнительные КЦ, ЦА, Ключ Сияния, Оковы, Шоколадку и прочие полезные расходники в боях.

**Итоговая цель** этого этапа закрепиться в **ER Лиге** Мастерства, чтобы всегда получать 2 дня благо в неделю. А также усилить персонажа так, чтобы мы быстро и легко смогли копать самые ресурсные пещеры, такие как **Эм**, **ВПК** и **ОДГД** и постепенно переходить в конфликтные бои, набивать базовый минимум, а именно 1к урона в автобое.

Для этого придётся усилиться как постоянными предметами и вещами, так и временными. Многое зависит от бюджета игрока, поэтому давайте ориентировочно посчитаем :

- В **книжном** магазине докупить приёмов на воинский или стрелковый класс \ **~0-500кр**
- **Гриб-Хаоса**, от простого, до полезного с 3 параметрами из 4х \ **~1000-3000кр**
- **Корона из Девилса** \ **~300-500кр**, простая и временная с профильным уроном.
- **Сумки с Трупожора, Бугага, Магов**, а также **квестовая** сумка с ПГ \ их можно сделать бесплатно, но понадобится прилично времени чтобы накопить ресурсы для покупки.  
*Сумка Трупожора - ~500-600кр \ Бугага - ~600-700кр \ Мага - ~ 1500-1800кр*
- **Простая рубашка** (Скорее 5-6 уровня), чтобы впитывать 1 барьер \ временная, **~1000кр**
- **Комплект Рунок (временные)** а это 13-15 штук в каждый слот одежды включая рубашу и пушки. Так как у нас временные вещи, которые мы скоро будем менять на другие, то смысла нет вставлять хорошие чарки и рунки. Поэтому золотой стандарт считается 13 EF\VR рунки, с **+5+6** профилем + может что-то ещё полезное\ 13шт х **~500кр** = Итогово: **~6500кр**
- **Комплект Чарок (временные)**, это уже 12 вещей (без рубашки)+ 2 в оружие . Обычно самыми первыми делают 12 EF, правда тут нужно понимать, что стоимость чарок разная зависит от слота. Но сделать стоит, поскольку 36 (42) стага и защиты помогают с выживаемостью \ В обычный слот **~310-350кр**, в Кольца **~700кр**, в Оружие **~1000кр**.
- **Зверь - Рысь**. Он даёт нам профильный урон + хп в бою \ **~700-3000кр** за 0-3 уровня, но как говорится можно сделать бесплатно. Правда вот **качать рысь**, "удовольствие" спорное и я лично бы порекомендовал скопить денег и позже купить сразу раскочанную, хотя бы небольшого уровня для начала. Потом, позже продать, добавить денег и купить получше.

Просто напомним, что аукционы находятся почти во всех городах, обычно там где банк, там окошко, похожее на портал, вот с него мы попадаем в единую базу аукционов по всем городам. Именно там мы мониторим и покупаем нужные вещи.

При помощи подсчётов мы получаем, что-то в районе :

**от** +- 13-15 тысяч крдов. **до** 25 тысяч кредитов (+~8-10к кр если пожиратель добавить)

- Также. Если мы не хотим долго и медленно копить КЦ, то необходимо купить [пожиратель крови](#), который расширяет получение КЦ в день с 10 до 35, если с благом то с 50 до 60, в зависимости от блага. Покупать стоит если у вас будут бои в лиге, а также конфликтные бои с игроками. Вещь без срока годности, но добавляет в начальную стоимость усилений сверху на 8-10 тысяч крдов.

Тот кто застал старый БК или давно не играл, ему может показаться что минимальная, базовая сумма усилений выглядит неадекватной по сумме, однако в современных реалиях бк, +зная как зарабатывать кредиты это не такая большая сумма на самом деле. Потому что далее, нам предстоит многое заменять и дополнять, и вот там суммы будут гораздо выше. Поэтому как только мы усилиемся до момента, что нам открываются важные и ценные по дропу\выхлопу пещеры и мы спокойно их чистим, мы переходит в след. блок - "[Экономический](#)" в котором мы узнаем как зарабатывать эти самые креды игровыми методами.

Но, напоследок в этом разделе, совсем забыл рассказать **про классы**.

В БК, есть классы, которые я называю "[Ударными](#)", у них обычно сразу с размена идёт много урона, поэтому в приоритете с менее сильными классами, они чистят пещеры в разы быстрее. Что в долгосроке экономит нам кучу времени. Даже 10 минут разницы с похода, за 10 походов уже полтора часа времени.

К таким классам я отношу - [Топор](#), [Арбалет](#) и [Критовик](#). Поэтому если вы часто будете копать пещеры и у вас нету перечисленных ударных классов, рекомендую сделать их, соединить по уровню и сделать им [тени](#). (правда тени рекомендую делать на вещах R с уже вставленными нормальными, средними рунами и чарками)

## 2.2 Подраздел Экономический. Заработок кр по городам и пещерам.

Ну а теперь раздел "[Экономический](#)", тут мы перечислим все возможные средства заработка. Для удобства сначала я перечислю заработок по городам, а также какие-то незначительные суммы, в конце переходя на наиболее важные и ценные пещеры и способы заработка.

**Важно!** Подразумевается, что на этом этапе мы для всех простых пещер уже всё выкопали и имеем везде рыцарки.

Ну и напоминаю, что найденные вещи в пещерах, мы либо сразу продаём в гос магазинах за небольшие кредиты, либо сдаём это в вампумы, колим

количество и когда становится *12160шт* вампумов меняём в Аббадоне её на **"Безупречный Слиток" 12 ER** качества и получаем за это **~1200-1230** кредитов от игроков, кто это покупает.

### 2.2.1 Angels city

Для ленивых игроков мы собираем [пчела в бутылке](#) (~30кр). Попутно на дирижабле собираем каждодневные Золото Леса (при выполнении [квеста](#)). В саму пещеру мы ходим только ради [регалии свободы](#) для вызова Немодатка и последующей множки из Демонса, если мы проводник, то получаем (~160-180кр за вызов), а также выбиваем ресурсы для молота, которые нам понадобятся в будущем.

### 2.2.2 Moon city

Сюда мы летаем ещё реже. Из интересного выбивать - [Останки Грита](#), иногда нужно на рыцарку 2го задания, падает не часто, поэтому обычно просят **~100-200кр** за один вызов. Также в гесе можно сделать **копии** карты Шахта Арилло за 300кр, иногда она нужна для квестов, поэтому её сдаём в аренду за её стоимость +30-50кр сверху. И тем кто занимается камнями, мы занимаемся "огранкой" и делаем либо себе, либо на продажу VF камни.

### 2.2.3 Sun city

Обычно туда ходят просто для фарма **Грибочков**, чтобы делать много раз квестовые [Грибы Хаоса](#) (~1000кр за пустой гриб), и также ради "*разрешения Грибницы*" и *Магическая коробочка*, но это не самый ходовой товар и требует усилий и ресурсов. Попутно, с введением [Оранжеви](#), туда также можно ходить собирать Янтарь из смолы для ботов "*Моль*" и "*Скорпион*" поскольку делается L вещь минимум за 3 дня, то за этих ботов можно просить добавку в виде дополнительных кредитов (**~400-700кр**) (Нужно понимать, что это временный подзаработок, пока большинство не сделали коллекцию камней душ)

### 2.2.4 Sand city

Фелико, обмен слитка на 10кр, один раз в 24 часа. у **Паука** в подземке, если вы выполнили квест Заболевшего бонся, мы меняем лишние собранные Янтарь в Смоле L качества на награду, внутри как минимум 1000 Вампум + свитки. И завтраки что будут попадаться в Горе, мы [меняем](#) у Хрумпта на Питательные, постепенно они будут копиться и расходоваться при создании Грибов Хаоса.

## 2.2.5 Devils city

Уже поинтереснее пещера, поскольку больше вариативности разных заработков, в частности мы можем:

- **Выносить пропуски** и продавать их на аукционе другим людям (~40-60кр)
- **Выносить вещи EF** для 10х и 11х уровней, обычно под заказ, но ориентировочно это (~200-300кр за 1 вещь)
- **Вынос репутации пещеры** "Деловое Обязательство" или "Туристическое обязательство" (~170-250кр)
- Можно попробовать найти либо себе, либо на продажу "**Корону Подземного Сияния**", делается медленно и не всегда эффективно, но если выпадет что-то толковое, то будет приятным бонусом к заработку (~10-20000кр)
- **Свитки от Муравира** (Часто используются в клановых боях - Свиток тактических просчетов (~20-25кр), Свиток постепенного исцеления (~25-30кр)

А так обычно, если я попадаю в эту пещеру, то фармятся её кристаллы, ресурсы. И за правило взято, каждый день участвовать в турнирах, получить халявые **20** кристаллов **в день** за бои, а также **золотый ключ** при репутации выше 9500, которые копятя и открываются в сентябре, с максимальным шансом дропа.

И теперь мы подходим к тем самым пещерам, где большинство достаёт кредиты и разные приятные бонусы и вещи.

## 2.2.6 Emerald city

Популярная и главная пещера для 12х уровней, там где мы условно фиксированно получаем кредиты за каждый поход, в качестве награды мы находим железо (1шт - 2-2.4кр) и продаём его **кузнецу** и чарки 12 VP во все слоты из которых собираем себе чарки или же продаём (~0.3/0.8/5/9кр) лишнее за креды, что важнее в моменте. Ориентировочно, с благодарью, если продавать железо+чарки получалась сумма (~180-210кр) за 1 поход. А значит если не лениться и делать 3 похода в день (С благом), это получается около ~600кр в день. Поход длится в зависимости от класса, слабый перс копает полтора часа, а тот кто нормально усилен, примерно 40-50 минут на 5-6 этаж.

Помимо основного дропа, можно также найти:

- **Уникальный изумруд**, меняется у Бугага обычно на **лояльность пещеры** или **Книга Неофита** (~35-40кр)
- за убийство Валлуара и в сундуке за ним: **Кристаллизация Гиганта** (~20-40кр), **Изумрудный Амулет** (~10-20кр) и **Изумрудный Щит** (~30-40кр) стоимость за EF качество)
- **Редкие коллекции** для сборки ER вещей, которые меняются другим игрокам (~100-800кр). Единственное, падают они не часто, а уж редкие и вообще по "праздникам" Также можно самому стать **проводником** к Великому Валлуару и выносить VR вещи более слабым персонажам (платят за это обычно ~80кр при условии выпадения печати)

## 2.2.7 East city

В первую очередь конечно это город не только где проводится [Лига Мастерства](#), но и также то где относительно недавно ввели в активность новую интересную пещеру - [Обитель Древних \(ОД\)](#). Она открывает свои двери с 10 уровня, но ходят в неё все персы с 10 по 12. **Поначалу** дроп будет умеренным, в виде вампумов с монстров, но пещера имеет свою специфику (она проходит в воде, поэтому нам нужно взять гермошлем и не забывать пополнять его воздухом), а также свою уникальную валюту "**Кредириум**" которую мы будем находить в подземке и на неё покупать потом в [магазине Кристофа](#) разное-полезное - *Комплект Чарок 12 уровня, Монеты Риска, редкие Ларцы Сияния, Помощь призраков, Холоны ER, Сундучок Исследователя и прочие расходники.*

Также приятным дополнением что в пещере есть 3 сейфа, открывая их мы попутно копим ЦА, Кредириум, а также иногда падающие Чеки на вампум, Вампум или песчинки холона.

Единственная ложка дёгтя в бочке меда, в том, что задания будут выполняться медленно, по сути получая 50\75 единиц опыта, лимит поднять нельзя, но далее как только вы получите 15000 репутации, вам выдадут ключ на 2й этаж и вот там можно сказать эта по началу невзрачная пещера, по настоящему будет **открываться** совсем в *другом ракурсе*. На 2м этаже у вас появятся ещё 3 новые развилки, с ещё 3 условными сейфами, в котором будет ещё больше кредириума, Песка и вампумов. А также в этих развилках вам будет выпадать новый ресурс - "Амулеты" которые нужны будут для новой вещи - [Пряжка](#), которая вставляется в предмет - Пояс. Максимально она может дать **+10 статов**, а также **+150** случайных **очков** (которые при желании и наличии лишних амулетов можно шансить). За поход на 2м этаже находится примерно 60-80 амулетов. А 1 амулет это примерно **~3.5-4кр за шт.** Пока это дело новое и долгое, то ценятся как Амулеты, так и сами пряжки, хорошие пряжки смело могут достигать суммы ~40-60 тысяч кредитов.

И вот по совокупности общего похода, с учётом 2го этажа эта пещера становится уже интереснее Эма например. Но и это ещё не всё, при достижении репутации пещеры 30000 опыта. У вас появится новая, ответвленная локация - **Город Древних**, спорная на получаемый дроп. Но если ваша цель, найти больше амулетов, то ходить стоит туда, за поход с подземными заданиями выходит около **200** амулетов **за поход**.

В городе также есть [пещеры Искажения](#), но для похода в них нужно иметь не только специальную "Призму", но ещё и ходить маленьким мультиклассом.(8-11 уровень). Ну и самое главное я бы не рассматривал эту пещеру как заработок (в текущем моменте), поскольку чтобы ходить туда, потребуются серьёзные вложения на персонажа маленького уровня. R-ER вещи + обязательно чарки ER-L + рунки + дорогие усиления вроде наручей Валентайна или вещей с Бабки или демона.

## 2.2.8 Abbadon city

Шанс найти [Арилит](#)(~30кр), правда стоит понимать, что могут напасть и при поражении он теряется.

Также этот город про две пещеры.

Первая - **Гора**. По началу совсем скудно с дропом, изначально по сути собирать **почву** для 12 уровня (~35-50кр), чуток чарок и выполнять задания. А при получении квестовых ключей, открывается доступ к локациям где есть вероятность найти хилки **1200 HP (2 шанса)**, падает очень редко, ~180кр) и **2 шанса** найти хилки **900 HP** (падают гораздо чаще, может выпасть 0-3 шт за поход, каждый свиток стоит примерно ~60-70кр)

Когда пещера вся выучится и будет всё понятно, то по сути поход в гору занимает около 6-8 минут, если почва, то ещё +5+7 минут. Вот и получается за короткий период есть шанс немного быстро подработать.

Вторая пещера - это конечно **ВПК**. Очередная пещера про шансы. Пещера требует ознакомления и понимания **тактики** прохождения, на энтере убить всех не получится. Тем не менее это одна из лучших пещер по заработку в бк, в долгосрочной перспективе. Открываем мы только сундуки первого ранга (ради камней больше) и сундуки третьего ранга (для того самого ценного дропа). А в качестве ценных призов у нас выступают шансы найти следующее:

- **Потерянный Слог** (~5700-6000кр)
- **Додека Бауни** (~2500-3100кр)
- **Ящички Цветовода** (~1000-1500кр, падают частенько)
- **Ключ Сияния** (передаваемый) (~300-350кр)
- А также получаем **прочую** частую мелочь в виде - Клубки, Чашки, оковы х15, кэшбек ниток, чарки 7 и 9 R\VR\ER.

У всех своя тактика вскрытий и похода. Но обычно, ВПК это по сути найти 5 простых война\мага\стрелка, убить их и получить свои 5 ниток. Если рядом есть 3-5 цветных, покупаются свитки и убиваются они, попутно собираются 3-5 катушек. Вот и весь поход, занимает он обычно **минут 5-15** и можно на выход. Далее копят катушки+нитки, чтобы можно было открывать сундуки 3 ранга. В таких походах более глубокой чистки, по времени уже выходит минут 40-45. Поэтому лично у меня, если есть благо, то это 2 похода в сумме на минут 20-30, далее месяц я коплю нитки и катушки и потом открываю сразу 5 представленных сундуков в пещере. Но кому-то удобнее открывать по 1 ценному сундуку сразу. Каждый выбирает как ему удобнее.

## 2.2.9 Demon city

Поначалу это будет простая пещера в которой сыпят чуть больше вампумов. Однако с появлением верховных демонов, улучшения молотов и жемчужин. На мой взгляд это теперь самая долгоиграющая пещера в которой всегда есть чем заняться и место собираться в команду. Ибо нам придётся добывать ресурсы, множить их, тратить и добывать по кругу заново. Выглядит это примерно так (чем нам предстоит заниматься):

- **Ходить на обмены демонов**, чтобы иногда находить Обрывки с демонов и собирать у немодатка манускрипты (тратится соответствующая жемчужина F, но шанс найти обрывок даёт нам ~70-200 кр)
- **Доходить до алтаря** (при наличии множества простого жемчуга апать до VF, с манускриптом можно или до EF а это уже ~450-500кр за 1 жемчужину)

- **Ходить на множку** множить VF жемчужины, множка обычно собирается в 23:10 одного дня и 5 минут после 00, нужно знать тонкости и стратегию убийства. Но по итогу зарабатываем **4+4** жемчужины)
- **Ходить на чистку**. Всё тоже самое, только мы ещё убиваем вызванного Немодатка и можем почистить (шанс) EF болванку выпадаемых с простых демонов вещей или оружия, чтобы сделать из неё потом R-ER оружие\вещь 11 уровня попадая в его магазин. (1 раз в 7 дней)
- Ну и **самое главное** что в первую очередь стоит сделать игроку, получить **2й круг рыцарки**, реликты и улучшить в первую очередь Око Алчности с базового EF до R\VR\ER качества, ведь оно даёт по сути **500\750\1250кр** в неделю за убийство монстров 11-12 уровня. А в пересчете на год, наваливает уже приличную надбавку к заработанным кредитам.
- Ну и также тратя EF-L жемчуги, **ходить к Верховным Демонам**, улучшать молоты, которые можно продавать, получая также приятные деньги, зависит от качества молота. Или же копить самому чтобы закрыть 3й круг Демонса. Сами вы не убьёте демона, поэтому ходят либо в группах, либо хвостиком, попутно за убийство 1-2 уровня - получаем ресурс - скрепы душ (1-2 шт **~100кр** за 1), ресурсы с монстра.

## 2.2.10 Не Забываем про небольшую мелочевку

Это мы прошли только по заработкам с пещер, притом, также напомним еще про такую мелочёвку как:

- В пещерах падают свитки "**Право на Дружбу**" если клан еще не 7го уровня, можно в лаборатории в хорамах, улучшать малые свитки, в большие. Многие кланы уже так выросли, что эти свитки выкидываются или просто дарятся, они не могут их использовать. Обычно делают свитки **100т** или **1 млн** и продаются на аукционе (чаще с выкупом) получаем мы с них (**~15-20кр\180-250кр**).
- Все **большие банки маны и хп** из пещер, мы оставляем, далее мы в переносной лаборатории из 15шт **делаем** 1 полного восстановления или маны и продаём это в гос за креды (**~2.5кр** за шт)
- Также в пещерах иногда будут выпадать **Янтарные капли**, в Лиге у вас в награде будет выпадать и копиться ЦА. Поэтому если, срочно понадобятся деньги, можно поменять 12 капель + 1000 ЦА на Янтарную смолу и продать её игрокам (**~200-250кр**). Однако выгоднее ЦА менять на **улучшение** Демонических жемчужин с EF по L качеству и продавать с разницей в качестве на аукционе.

## 2.2.11 Дополнительные источники заработка кредитов

Также помимо пещер есть еще ряд способов зарабатывать в бк:

- **Банальная торговля**. Купить дешевле, неважно где, аукцион или торговая вкладка и продать подороже. Но для этого нужно понимать классификацию товаров, ликвидность, анализ рынка, активный онлайн, часто следить и мониторить товары и знать цену, ну и конечно иметь много кредитов. Но стоит признать, что успешная торговля может приносить **от** пару сотен **до** десятков тысяч кредитов в месяц. Всё

зависит от усидчивости, внимательности, удачи и баланса лишних кредитов на это дело.

- Этот предмет очень важен для заработков, но покупать его нужно только если мы **часто** ходим в конфликтные бои и лигу. Речь конечно идёт о [Солнечном Фиале](#), которые даёт нам песчинки холона, холоны, которые мы собираем и продаём на аукционе. Стоит он 20 екров, или выносятся за 9-10 тысяч кредитов, со сроком жизни 11 месяцев, но разная практика показывает, что **отбивается** он в течении 2х месяцев активной игры, а следовательно если мы часто играем, то и ещё существенно зарабатываем.

Нужно понимать, что если в лиге у нас шмот не ломается, то в УБЧ\БЧ он ещё как ломается и так как боёв много, то желательно иметь активную Благодать Алхимика. Но конфликтные бои, это тоже **по своему заработок**, ведь в боях мы получаем опыт, а также при наличии склонности - *Благородство, Слезы, КЦ, ЦД, оковы сущности, при наличии фиала - песчинки холона и сами холон.*

- Попутно также каждый сезон в конфликтных боях выпадают **ларцы сияния**, самые дорогие это летом. **Лето 3** (~100-180кр за шт) и Весной - **Весна 2** (~50-70кр за шт). Остальные ларцы стоят в диапазоне (~5-10кр). Такая стоимость обусловлена тем, что с **малым** шансом оттуда можно вытащить - **Потерянный Слог** (~5700-6000кр). Шанс найти слог есть во всех ларцах, кроме Зимнего, в зимнем слога нет.

Зимние ларцы обычно перемалывают в [измельчители сияния](#), чтобы из них делать больше Ключей Сияния (*Требуется много ресурсов, включая ЦД, КЦ*) и открывать ещё больше ларцов.

- Иногда попадаете **ежедневное задание**, где наградой выдают **50кр**. А также хилки 600 на 0\2 использования, которые также успешно продаются быстрым выкупом на аукционе за ~10-15кр.

- Тех кто накопил много **монет лягушек** может заниматься обменом на 10\100 одинаковых монет, услуга такая стоит не дорого (~10кр\~30-50кр), но встречается в торговом достаточно часто.

- В клане скорее всего будет клановая кузница, с лиги будут копиться оковы. А это значит что можно **делать чарки** себе или на продажу (10-15 молотов в день). Обычно все делают по системе 10 к 1, чарки в кольца и пушки 3 к 1 + молот.

Если выбирать быстрый способ, то по системе 10 к 1. Условно мы покупаем пачку обычных чарок за ~800кр в течении нескольких дней мы из этого получаем 1R + 2 VF чарки. R чарку продаём за ~1000кр, получается **+200кр** + 2VF чарки. И процесс можно повторять, на сколько хватит оков сущностей.

Медленный способ долгий, но если денег мало и вы делаете чарки для себя, то я обычно считаю так, что 12 EF чарка (~310-340кр) делается за 4.5 дня. А R чарка за 13.5 дня. и из пачки чарок вы получаете уже 1VR + 1 R чарку, а это простите на минуточку ~4000кр в сумме, правда за 55 дней.

### 2.3.1 Про Благодать Алхимиков. Сколько можно достать его бесплатно?

Так как информации много, уверен забыты какие-то еще средства заработков, но в целом основные и популярные здесь перечислены и этого хватит чтобы экономически начинать копить денег и постепенно усилить своего персонажа в средний, общий сегмент игроков. И мы снова плавно переходим в след. блок - **Боевой**.

Но перед тем как окончательно перейти к дальнейшим усилениям, раз мы уже выше вспомнили про [Благодать Алхимика](#), то давайте и вспомним все способы получения Благо, ради нашего удобства и понимания, что можно благо можно получать без доната (с оговорками) :

- 1 день **пробник**, если нету активного благо (1 раз в 30 дней). \ 12 дней в году
  - 1 день из **семечка**, если мы опыляем **бонсай** (примерно также 1 раз в 30 дней) \ 12 дней в году
  - 30 дней [в подарке ДР](#) персонажа (При условии что персонажу больше года)
  - В [награде Лиги](#), при условии что мы сидим в ER\U Лиге мы получаем 2 дня благо в неделю \ 52 недели x 2 = 104 дня
  - С **монеты лягушек** мы копим 10\100 монет и получаем награду, в которой есть благо. Судя по [таблице](#) за 30 дней мы получаем 40 монет, что соответствует 4 дня благодати \ 4 x 12 месяцев = 48 дней
  - Каждый сезон, нужно собирать букет [из лепестков](#) и получать награду, внутри также благо на 7 дней \ 7 дней x 4 сезона года = 28 дней
  - **Рейтинг Благородства**, для упорных людей которые часто бывают в конфликтных боях, каждую неделю получать награды не получится но вот [раз в месяц](#) это можно \ 12 месяцев x 7 дней благо = 84 дней.
  - Личные наблюдения показали, что в подарке на **Новый Год** и **ДР БК** всегда есть благо, но минимум это 3 дня + 3 дня \ в Сумме получаем = 6 дней. За год бывают ещё разные эвенты, в которых может быть подарочное благо, но так как это изменчивая информация, а не стабильная, то сложно её прогнозировать и тем более считать.
- Путем математических вычислений мы получаем, что в году у нас 365 дней, а получить благо мы может игровыми методами (12+12+30+104+48+28+6+84) = **240(324) дня!**, что выводит нас на мысль, что если мы не живём в бк, то этого хватает более чем на комфортную игру.

## 2.4 Подраздел Боевой.

Итак, наконец-то тот самый БОЕВОЙ подраздел усиления, креды мы понимаем как зарабатывать, как и Благодать Алхимика добывать, настало время разумно и целесообразно тратить наше время и финансы.

Наверное вы много раз слышали от разных игроков, что необходимо зарабатывать и копить КЦ и это действительно разумный план действий. Потому что обычно все кто переходит на 12й обычно основной путь развития это фулл 12R комплект, а для этого необходимо [накопить](#) 5500 КЦ.

### 2.4.1 Финальный выбор экипировки развития

Вообще, сразу стоит обрисовать финальный путь развития персонажа по вещам, куда придётся ему двигаться, на данный момент развилки не так много.

1) Раньше было популярно, но на текущий момент, используют единицы. Основа - это не КЦ шмот. А вещи VR+ER из Эмеральда. Главный минус такого набора, мы не получаем бонусы за комплекты, не сможем улучшить вещи до VR\ER, это финальная сборка. К тому же потребуются часто ходить в Эм набивать части коллекций и ещё где-то найти редкие части, потребуется немалое время найти всё. Такой набор сильнее фулл R, но слабее чем фулл VR.

2) Собственно все игроки которые обычно к этому приходят, это возможно не сразу - но итог = фулл R. Кто-то копит сразу **5500 КЦ** и покупает, кто-то постепенно одевается в это, заменяйте старые вещи на новые. В текущих реалиях, стоит признать этот комплект слабоват, но как начальная основа, все через это проходят и дальше либо играют как есть, либо улучшаются в следующие развилки. Впрочем ряд классов даже в R могут неплохо себя чувствовать и играть в этом комплекте.

3) Развитие персонажа большинства игроков, не имеющие доступ к U вещам, придётся немного задонатить, но как итог мы улучшаем вещи R до полного комплекта VR вещей. Обойдётся нам это в ещё дополнительные **5500 КЦ + 330 экр**.

4) Есть ещё такая опция, как оставаться в фулл R комплекте, пойти в сильный клан, где уже собралось много лишних U вещей и вам в аренду или даже бесплатно могут выдать его, обратно сторона состоит в том, что появятся и обязанности отрабатывать нападалки, расходники и быть чаще онлайн. Но в таком направлении вы зависите от клана, но будете сильнее половины игроков бк.

5) С вводом U клановых вещей скорее это становится не актуально, тем не менее иногда вижу игроков которые идут дальше и не ленятся накопить ещё **5500 КЦ + 1650 экр** и улучшить свою экипировку до ER качества. Улучшение на мой взгляд спорно, поскольку даёт немного а стоит много. Затраченные экры эффективнее можно потратить на другие усиления

6) Ну и финальное усиление, это возможность сделать свои **личные** U вещи, иметь U фулл, без привязки к клану, но стоит это огромных денег. Ориентир 450 тысяч кредитов = 1 вещь. Примерно сами посчитайте сколько это займёт у вас человеческого времени и потяните ли вы это. Но да, это реально, без доната иметь свой фулл U вещи.

Размышляя и расценивая свои силы и возможности мы выбираем куда мы хотим двигаться по этой экипировке. Если игрок совсем не донатит или мало, то конечно это только R, если появляются возможности чуток донатить обычно это со временем фулл VR.

В любом случае также нужно понимать, что сама экипировка без дополнительных усилений не так уж и эффективна и в любом случае нам придётся вставлять в эти вещи свои комплекты рун + чарок + регалий и это обязательно требование для красивых и серьёзных боёв.

Поэтому мы снова возвращаемся к словам о рунах и чарках. И если раньше у нас были бюджетные и временные решения. То теперь настанёт время осознанного выбора и дорогих покупок. Поэтому когда мы меняем наши вещи на R\VR то первые деньги стоит направить именно в это направление.

## 2.4.2 Про руны. Какие лучше искать и выбирать?

Начнём пожалуй с рунок.

На рынке (аукционе) представлены в **основном руны в ER** качестве, **U меньше**, но в них больше очков, больше полезных свойств и они следовательно реже, но дороже.

Напомню, для каждого класса (воин, стрелки и маги) нужны свои руны.

Также важно помнить, что БК периодически меняется, происходят разные фикс правки на классы. Поэтому если раньше условно доминировали луки и криты, то скорее всего доминирующие классы пофиксят, а какой-то более слабый класс могут приполнять в различных приёмах.

Если мы говорим **о войнах**.

То обычно все делают всегда **+5+6 профильного урона +5+6 парирования** и обязательно какой-то **3й** параметр. Раньше это был ПМК, но в текущих реалиях, этот параметр раздут по цене и не стоит тех денег что за него просят, так как часто обходится универсальными кольцами с много мк у критов, да и спасает ПМК только от одного класса. Поэтому обычно **третьим** параметром является **+10+13 ЗОУ** или **ЗОМ**, в зависимости от того какой класс и с кем чаще персонаж будет пересекаться, включая клановые бои.

Безусловно, можно собирать руны и с ПМК, но нужно помнить, что для нормальной работы этой характеристики, уровень вашего ПМК должен быть от **200+**. А это значит нужно будет пожертвовать другими параметрами (в том числе и титуле) ради него.

Одна рунка с двумя полезными свойствами обычно стоит - **~2-4к** кредитов. А если нужен третий параметр, то цена варьируется в районе **~5-30к** кредитов, как от свойств рунки, так и её слота.

Следовательно если рассматриваем U руны уже с 4мя полезными свойствами, то ценник смело может быть **~40-130к** кредитов за 1 руны.

**Для магов** - Актуально на данный момент руны: **+1 подава**, **+4+6 профильного урона** от **+4 интеллекта**. Обусловлено это тем, что магам за **550\600** интеллекта дают сильный бонус и важную подаву на свою стихию.

Эти руны востребованы, поэтому ценник на них тоже не гуманный в районе **~5-30к** за 1 руны. Следовательно U руны будут стоить ещё дороже.

**Для стрелков** - Стрелкам не нужно парирование, поэтому свободные очки перекидывают обычно в другие полезные свойства. Обычно руна на стрелка это **+5+6 профиля**, **+4+5 стата**, **+10+13 ЗОМ** или **ЗОУ**. Ценники по стоимости примерно руны будет примерно также как у войнов +/-.

В любом случае, внимательно и осмысленно требуется выбрать условный свой **"билд"** усилений и не спеша начинать копить денег на руны. Потребуется немало внимания, чтобы найти все подходящие руны, поэтому вам придётся мониторить аукцион и следить за ценами. Руны вставляются обдуманно и редко вынимаются (получают

свойство Хрупкость и постепенно изнашиваются в качестве), поэтому считаем на калькуляторе понимаем что мы можем получить и сколько нам копить на это и постепенно переходим к другим усилениям.

### 2.4.3 Про чарки. Ценообразование и защиты.

А теперь мы непосредственно уже переходим к [Чаркам](#).

Опять же, нам нужно понимать ценообразование чарок, чтобы просчитать наш бюджет и понимать на что мы можем рассчитывать. Как было описано выше, скорее всего на этом этапе будут EF чарки. Золотая середина по чаркам в БК считается иметь чарки ER качества, но постепенно этот баланс смещается уже в U или L чарки.

1 EF (+3 стата) стоит \ ~320-350кр \ Желательные общие защиты ~ 20

1 R = (+4 стата) \ ~1000кр \ Желательные общие защиты ~ 25-30

1 VR = (+5 статов) \ ~3000кр \ Желательные общие защиты ~ 35-40

1 ER = (+6 статов) \ ~9000-9500кр \ Желательные общие защиты ~ 50-55

1 U = (+7 статов) \ ~28000-29000кр \ Желательные общие защиты ~ 65-85

1 L = (+8 статов) \ ~90000кр \ Желательные общие защиты ~ от 90

Это цены в обычный слот, в Оружие и в Кольца они дороже. Это стоимость за так называемые чарки "пустышки" в которых совсем мало защит. Чтобы получить хорошие защиты в чарке нужно везение и долгие шансы в кузнице, где тратятся много ресурсов. Поэтому по личному наблюдению крайне не рекомендую этим заниматься, только если у вас не запасено случайно пару десятков тысяч оков на это дело.

Поэтому обычно все делают пустышки, продают их за кредиты или меняют эти чарки на нормальные с защитами в нужны стат и слот + доплата за защиты. Так проще.

**Про защиты в чарках.** Самое важное в чарках это нужный стат под твой класс и общие защиты, желательно ещё ЗОМ или ЗОУ побольше для универсальности. Если мы видим например 4 ЗОУ, это значит защита от основных 4 физических уронов, то есть 4 защиты от Колки, 4 от Режки, 4 от рубки и 4 от дробки. Суммируем и получаем 16 общих защит.

Или же видим 5 ЗОМ, что соответствует от 4 основных магических уронов, то есть 5 защит от Магии, 5 от Воды, 5 от воздуха и 5 от земли. Суммируем и получаем 20 общих защит.

### 2.4.4 Немного про синергию и регалии.

Если вы не в курсе, также прочитайте обязательно [про Синергию](#) рун и чарок. Если вкратце, то при определенных обстоятельствах вы получаете в умениях дополнительную руну/чарку, которые работают как дополнительная, бонусная руна или чарка.

Ну и обязательно не забывайте по мере наращивания благородства в боях и накопления слёз, сходить в храм вашей склонности и периодически в вещи добавлять "Регалии", который даёт параметр "Живучесть. Считается, что это очень важный параметр, который влияет на вашу общую выживаемость персонажа, поэтому периодически обновляйтесь и помните, что регалия работает с 10 вещей (кроме оружия). Почитать немного об это можно вот [тут](#) или [здесь](#).

### 2.4.5 Докупаем приёмы и слоты

В моменты накопления кредитов, будь то попутный поиск рун, чарок, нужно помнить и о других усилениях, которые требует меньших денежных затрат, но тем не менее также важны в долгой перспективе и наших боях. Речь идёт о [дополнительных слотах](#) для приёмов. Для этого в книжном магазине мы тратимся на **Тайные знания Том 1-4 (~1120кр)**. Докупаем на аукционе мозаики, которые стоят в среднем **2000кр** каждая: **Запечатанный Тайное знание (Секретный Том)** (даёт +2 слота к приёмам), **Запечатанный Альманах Путешественника** (даёт нам дополнительный слот для сумки), **Запечатанные наставления Портного** (Добавляет нам 3й слот для карманов).

А также для дополнительных свитков в бою - **Запечатанный Альманах Рассеянного Мага (~1000кр)** и **Запечатанный Фолиант Рассеянного Мага (~1000кр)**. Для остальных знаний мы постепенно копируем ресурсы и купим их позже, когда накопится лишние ЦД и КЦ. Новогодний Том, точно нецелесообразно брать на этом этапе, а потраченные деньги лучше направить на другие усиления.

### 2.4.6 Ищем и покупаем идеальный Гриб Хаоса, Корону подземного Сияния и Рысь

Постепенно заменяем ранее купленные или имеющиеся усиления на такие же, но с максимальными возможными параметрами и характеристиками актуальными для нас.

**Корону подземного Сияния** меняем на 3, а лучше 4 полезных свойства и ориентируемся на около такие параметры: **+10 профиля, +10 ПМК, +10 Зоу, +10 ЗОМ** (Стоимость такой короны **~10-30к кр**). Для магов, иногда если до бонуса 550\600 интеллекта не хватает чутко статов, то ищем корону, где будет +5 интеллекта и жертвуем другими очками защит.

Аналогично ищем и точно такой же **Гриб Хаоса: +10 профиля, +10 ПМК, +10 Зоу, +10 ЗОМ**, с грибами попроще будет, поскольку они чаще делаются чем короны и на аукционах больше вариационного разнообразия по характеристикам. (Стоимость примерно такая же **~10-30к кр**)

Также стоит поменять и **рысь**. Ещё раз напомним, что раскачивать её самому муторно, нужно иметь много еды в запасе и контролировать её в пещере. Поэтому рациональнее всего купить рысь повыше уровня, начиная от 6-7, а если есть лишние деньги, то купить 11 уровня (**~45-50к кр.**) или 12 уровня (**~65-70к кредитов**). Но если же хочется самому, то это долго, нужно сделать зимой сумку для [хранения еды](#) и постоянно использовать [свитки усиления](#) получения опыта "**Помощь Призраков**" и различные бонусы.

## 2.4.7 Выбираем достойное оружие

Также нам придётся позаботиться о том, чтобы поменять наше оружие. Скорее всего это будет две итерации, когда первый раз игрок меняет своё слабое оружие на среднее, его обычно уже хватает на долго. Обычно таким оружием выступает вещь из **Березки 12R** (~10-15к кр за шт) или оружие из **Демонса 11 ER** (~7-8к кр за шт). А второй раз игрок усиленно и долго копит, чтобы купить [Уникальное оружие U](#), который обходится примерно в ~150\300к за одно\двуручное оружие + ещё заготовка под оружие, зависит от редкости, но тоже может стоить дополнительно десятки тысяч кредов.

**Важно** помнить, что раз в месяц вам придётся смазывать всё своё уникальное оружие [Янтарной смолой](#) иначе ваше оружие потеряет былую мощь и урон станет минус 50% урона. Если у вас есть мультиклассы, то на каждое U оружие потребуется дополнительная смола для смазывания.

Помимо этого, рекомендуется [заточить оружие](#), на максимальный доступный урон. Но также я видел игроков, которые сразу копят только на уникальное оружие, в ущерб игрового урона в боях.

Но как описал выше, мне нравится подход с 2мя оружиями. Одно оружие потом остаётся в него вставляются регалии и оно используется для [множки](#) в демонсе. А второе уник оружие, для серьёзных и важных боёв или фарма с максимальным уроном.

## 2.4.8 Обновляем и заменяем рубашку

Следующим разумным улучшением считаю обновить простую базовую рубаху сначала на рубашку **10 ER** качества (Обойдётся нам в ~50000кр), это даст вам **3** защитных барьера, которые помогают с выживаемостью. И потом в долгой перспективе поменять её уже на актуальную **12 ER** (стоимость ~230-250к кр). Главная ценность её заключается в том, что в неё можно будет вставлять "[карманы](#)", специальный предмет который лечит вашего персонажа в бою на +25% от ваших жизней\маны. И этот хилл идёт как ЕвроХилл отдельной строкой с другими лимитами. Что очень выручает в боях, особенно важных клановых боях.

Попутно, если вашему персу нет 8-10 лет с момента регистрации, за который дают хороший ветеранский плащ, то стоит задуматься о том, чтобы ходить на [турниры](#) и выбивать в копилку себе хороший плащ. Финальный предмет это **Превосходный 12 ER плащ**, но стоит признать, делать его придётся долго.

## 2.4.9 Про оберег и камни

Относительно недавно в игру был введён "[Рудник](#)" механика его сложная и местами запутанная, но спасибо добрым людям которые умудрились разобраться и по косточкам [пояснить тонкости](#) некоторых действий.

Попробую пояснить вкратце.

Сначала мы **покупаем оправы (Обереги)**, на выбор даётся 3:

- **1й** - Стоимость **200кр.** Можно вставить **1 камень.**
- **2й** - Стоимость **200 КЦ.** Можно вставить **2 камня.**
- **3й** - Стоимость **200 екрокредитов.** Можно вставить **3 камня.**

Далее мы покупаем любой дешевой камень\ни и вставляем в оберег, который не будет толком работать, но **позволит качать** оберег. Очки оберегов качаются только в клановых боях или с помощью специальных концентраторов, которые покупаются за кредиты или КЦ. **Цель**, получить **максимум усилений** на обереге. А дальше стоит выбор, либо мы сохраняем камень и теряем оберег, либо наоборот сохраняем оберег, но теряем камень. Выбор очевиден, мы очищаем наш оберег от слабого камня.

Ну и финальным штрихом, на аукционе попадают камни с хорошими характеристиками. Один камень может давать +5 профиля нужного урона и защиты как примерно в U чарке. Ценник разный **от 5 до 100к** кредитов.

Находим нужные камни и вставляем в прокачанный оберег. Главной **особенностью оберега** являются его **отражение** на некоторый вид урона, что позволяет иногда хорошо стоять даже против антиклассов.

Самому делать камни накладно по кредитам и долго по процессу. Заниматься стоит только в том случаи, если у вас уже всё есть и вы хотите больше экспериментов и шансов.

## 2.4.10 Про универсальное кольцо

Если игрок хочет получить **серьёзное** преимущество в усилении, то в игре есть такой предмет как - Универсальное кольцо R\VR\ER, оно позволяет получить нужные повышенные характеристики, местами с аномальными значениями, ни одна экипировка вам **например** не может дать +50 МК или +60 ПМК или +40 парира. У этого кольца очки распределяются случайно и количество очков зависит от качества кольца, поэтому лучше брать только качество ER. Чем лучше получаются аномальные полезные характеристики, тем дороже может стоить кольцо. И нужно быть морально готовым что хорошее кольцо может стоить смело **1 млн** кредитов, но можно найти что-то скромное в диапазоне (**~10-200т кредитов**). Но крайне важно помнить и о том, что это кольцо может быть только в одном экземпляре на всех ваших персонажей. Поэтому думайте и покупайте его осмысленно.

## 2.4.11 Про Желтый Титул и Титул Лиги Мастерства

На поздних этапах игры не менее важным усилением считается покупка осколков Титула, чтобы сделать из него [Титул Желтой школы](#), который бывает I, III, V ранга. Всё зависит от количества свободных денег, но нужно ориентироваться на 150\450\1350 осколков для этого, стоимость одного при покупке пачки **~600кр** за шт.

Золотой стандарт обычно считается Титул 3 и обычно в зависимости от выбора даёт **+30 очков** профиля и **2000ХП** или **+60 очков** профиля и **1000 ХП**, каждый выбирает под свои нужды и цели. Но помимо хороших свойств, также обычно у Дария покупается призма **за 25 екр**, которая позволяет дополнить в Жёлтый титул половиной характеристик титула Мастерства, для 3го титула обычно это качество до VR, для 5го до L качества.

Также в награде Лиге мастерства вам будет падать "*Щепотка древней пыли*" используйте её на шансы в [ваших титулов](#). рекомендуется тратить шансы только на титулы ER\UL качества, поскольку там больше очков и шансы найти что-то хорошее. Обычно ищут максимальный **профиль урона**, **Парирование** или **ПМК**, если игрок собирает билд из ПМК. А вот мощност урона\магии или много защит не рекомендуется, поскольку на мощност затрачивается в два раза больше очков. А защиты можно поднять другими предметами и усилениями. А вот ПМК и парир ограничен в выборе предметов.

Если пыли мало, то рекомендуется остановиться на промежуточных вариантах усилениях. Обычно шансы титула начинаются условно с 300+ пыли.

## 2.4.12 Про личные советы магов и их сумки

Среди городских ботов рекомендуется почаще ходить именно на [магов](#), так как именно их жетоны наиболее востребованы и нужны, как для привычной сумки от мага, так и специальные сумки с определенной защитой от магии (+50), а также покупать [личные советы от магов](#), предмет дающие +50 магической защиты, но имеет **короткий** срок жизни **3\6** месяцев, к тому же стоит недешево по жетонам, скорее всего придётся постоянно тратить кровные кредиты, покупая у других игроков вынос для поддержания этих защит.

Поддерживать некоторое количество дополнительных жетонов мага позволяет участие в **рейтинге Благородства**, если мы попадаем в тройку стихий по рейтингу, мы получаем награду, в которой не только **Благодать Алхимика** на неделю, но и 300\500\1000 **Ноблей Старца**.

Тут мы перечислили основные улучшения доступные в краткосрочной и среднесрочной перспективе. Конечно по мере игрового процесса, мы постепенно сделаем **3й круг** Демонса, **выкопаем ГД** для репутации и доп слота для свитков, **ворвёмся в L лигу** для получения титула, а также раскачаем благородство 170+ уровня, чтобы открылись интересные регалии на оружие, но это будет не сразу, а позже. А остальные усиления это строго долгосрок, поскольку это уже вещи за еврокредиты, что потребует от нас большое количество кредитов как для выноса, так и покупок на аукционе.

## 3. Нет пределу совершенству

Да, в бк можно играть совсем **без доната**, да можно одеться **как дорогой артник**: фулл U вещи, с L ювелиркой, уник U оружие, L чарки и L Руны, ER\UL рубашка, L корона, L сезонные плащи, пилики, дракон.

правда во всём этом есть одно единственное **но**, это всё в теории. Практически для этого потребуется десятки миллионов кредитов, которые вы физически не сможете быстро выкопать и найти от слова никак (Единственное исключение разве что торговля). Поэтому нужно снять розовые очки и реально оценивать действительность. Условно накопить на ER рубашку - 250к кредитов или на 1 пилик 180к кредитов ещё реально. А вот заработать полтора миллиона кредитов на 1 L вещь на это понадобится *не один год реальной жизни*.

Возможно, в какой-то момент вы проникнитесь игрой в бк и вам захочется большего, вы будете готовы тратить много екров на серьёзные усиления, поэтому двери [Лавка редких товаров](#) (в Эме) а также дорога к [Дарию](#) вам всегда открыты.

Тут сложно советовать, не зная сколько человек готов потратить еврокредитов. Однако попробую обрисовать очередность покупки вещей, от наиболее важных и интересных предметов к очень дорогим, для состоятельных господ.

- Если вы в предыдущем блоке вы не купили рубашку **12 ER**, то наверное её стоит купить в первую очередь (**500 екр**), у Дария можно купить **U** (за **1500 екр**) или **L** (за **3000 екр**)
- Рысь хороший питомец, однако самый лучший считается - **Дракон** (36000кр в гос магазине), но для его работы требуется екр еда. Ну и главный минус питомца, он живёт всего **1 год**.
- Одних их главных усилений считаются **абс.модификаторы** которые есть в **L короне** (**2000-3000екр**), а также в **Сезонных Плащах** (**700екр** x 4 сезона).
- Постепенно менять сумки вечного **Пилигрима** (**400 екр** за 1 сумку)
- Также лишним не будет поменять своё U оружие на **L** (**2000екр**) + а ещё лучше заточить его по феншую на +5 (итогово **5000 екр**).
- **L Ювелирка Set of Inner Flame** - Серьги, ожерелье +3 кольца (**2000+2000+3000екр** в сумме).
- Если мы рассматриваем замену **чарок**, то рекомендую наверное только L качеств, поскольку шанс L чарок показал, что с этим совсем плохо. А тут ты получаешь максимум защит. Аналоги ER\U качества с неплохими защитами можно найти на аукционе за креды (а так - L чарка = **1000екр** за 1 чарку)
- Если мы рассматриваем екровые руны с личным выбором характеристик, то ER я бы рассматривал только на Мага. А так от UL качества ибо в нём достаточное количество очков для выбора правильных характеристик. (**ER - 150 екр**, **U - 300екр** за 1 руну, **L - комплектом** на класс - **5250екр**).
- Ну и под занавес это всякие **комплекты Рунных матриц** (**12000 екр**) для полного фарша удовольствия.

После такого набора усилений, вы будете желанным игроком для любого клана. Да и многие соперники будут сильно проигрывать вам в обычном шмоте. А вы лично сможете ощутить вкус победы или избиения врага, кому как приятнее.

### 3.0. Бонусная Глава - Про мои активности. Для тех у кого совсем мало времени на игру.

Я ранее говорил про оптимизацию времени и если у вас совсем мало времени на игру, то можете **подсмотреть** мою игровую модель в бк. Подразумевается, что вы выкопали почти все пещеры, а также у вас уже есть шмот за КЦ который вы хотели.

Обычно каждый день начинается с условно **важных активностей**, которые занимают не так много времени:

- 1) Дергаем **бонсай** на ресурсы (Всегда кормим его КЦ, чтобы получать раз в 40-45 дней вексель на 2 екра)
- 2) Всегда сажаем какой-то **цветок** и улучшаем наш навык растениеводства.
- 3) Там же собираем **смолянистую каплю**.
- 4) Смотрим **ежедневное задание**, стараемся брать легко выполнимое, а ещё лучше с хорошей наградой. (Незабываем про **30** лепестков в сезон для [награды](#))
- 5) Покупаем **лягушку**. Если нужно летим в другой город. (копим на благо без срока годности)
- 6) Прилетаем в Ангелс, квест Дирижабля выполнен, поэтому собираем 3(4) **золото леса**.
- 7) В клановую кузницу склепать **чарки**
- 8) Опционально. Клановые задания, 3 шт, стараюсь делать на сдачу ресурсов типа КЦ, ЦА, поучаствовать с ботами.  
Ориентировочно, кроме последнего пункта это **займёт** у вас условно **минут 5-7** максимум.

Каждый **чётный** час (*то есть 10, 12...18, 20 и т.д*), по возможности не забываем ходить на Городских монстров (1 убитый бот с интервалом раз в сутки). А именно [Бугагов](#), [Магов](#) и [Трупожоров](#). Чтобы выбивать с них жетоны, которые потом конвертируются в нужные сумки. Для себя, мультиклассов или перепродажу за кредиты.

Если активной благодати нету, то идём туда где эта благодать и не влияет, то есть 1 поход в ВПК за Нитками и катушками (5-15 минут) и 1 поход в ОД до 3х сейфов (15-20 минут).

Если есть активная благодать. Там по желанию, сходить в УБЧ, набить лимит КЦ и ресурсов (2-4 часа времени), Сходить в **Лигу** для 10 побед, если не набил ещё. Появляется 2й поход в ВПК и ОД, попутно можно заскочить на 2 похода в Гору, ради шансов хилок (25 минут).

Раз в неделю не забываем добить свои Слезы с **Ока** 500\750\1250кр, обычно делается за 1-2 похода в ЭМе. (За полтора часа примерно управляешься)

Вечером при желании, можно сходить в Демонс на **множку**, поход обычно занимает 40 минут.

Иногда в течении дня могут быть клановые бои, периодически можно залететь в разное время. Клановые бои важны, но я сторонник того чтобы найти компромисс среднего клана, чтобы это было не обязателькой. И заходить в бои по мере желания и сил.

Надеюсь это небольшое руководство было полезно для вас и вы почерпнете в нём что-то новое или систематизируете свои знания и движение в нужном направлении.

## 4. Небольшой Глоссарий

Кому-то будет тяжело воспринимать все эти короткие и местами непонятные названия поэтому этот раздел специально для тех, кто хочет понимать БК язык и быстро ориентироваться в аббревиатурах. Это касается не только этого материала, но какие-то названия могут звучать в чатах от других игроков.

**Благо** - Обычно называют коротко Благодать Алхимика.

**Болванка** - Так чаще называют "Безупречный слиток" ER качества для 12 уровня за 12100 вампумов.

**ВВ** - Бот из Эмральд пещеры Великий Валлуар.

**ВДА** - Верховный Демон Алчности.

**ВДГ** - Верховный Демон Гнева или Гордыни.

**ВПК** - Пещера в Аббадон. Владения Проклятого Клана.

**ЗОМ** - Защита От Магии.

**ЗОУ** - Защита от Урона.

**КЦ** - Кровавый Цехин.

**МК** - Мощност Крита. Параметр актуальный для Критов и немного Арбалетчиков.

**Множка** - процесс пари в диалоге у Немодатка (в Демонсе) на 1-4 жемчужины, состоится бой с его тварью. Если проиграть бой вы теряете жемчужины, если выигрываете вы умножаете ставку в два раза.

**ОДГД** - Пещера в East city - Обитель Древних. После 30к репутации, открывается новая локация Город Древних.

**ОКО** - В рамках контекста. Если про заработки, то так же реликт от демона Алчности. Но иногда под этим имеют в виду - свиток Спиритическое око, которое позволяет другим игрокам заходить под чужим персонажем.

**Пачка** - Обычно пачка чего-то, в рамках контекста. Максимально возможно собранный ресурс. Например у пачки чарок это x999 штук, а у Пачки "Осколков Титула" 150шт.

**Песок** - Обычно называют выпадаемые Песчинки Холона от Фиала.

**Пилик** - еровая сумка Вечного Пилигрима за 400 екр.

**ПМК** - Против Мощност Крита.

**Профильный урон** - у каждого класса это обычно свой, у Арбалета - Дробящий, у огненного Мага - Огненный, а у Топора - Рубящий и т.д.

**УБЧ \ БЧ** - Уличные Бои Чести или Бои Чести, они же конфликтные бои

**Фулл** - Полный комплект какого-то набора.

**Хилка** - Разные Свитки лечения в бою.

**ХП(НР)** - количество ваших жизней.

**ЦА** - Цехин Алхимика.

**ЦД** - Цехин Доблести.