

1. Основные механики, краткое введение

Лимбус Компани – это пошаговая РПГ гача с основным геймплейным фокусом на распределении последовательности действий персонажей, создании эффективных командных композиций и энциклопедичном знании не объяснённых механик\формул. Большой пласт механик Лимбуса это вариация механик предыдущей игры – **Library of Ruina**.

В игре есть 12 игровых персонажей (грешников), из которых только определённое ограниченное количество может участвовать в схватке. У каждого грешника есть уникальный набор идентичностей, которые можно на него надеть. У каждой идентичности грешника есть свой неменяемый набор скиллов и пассивок. Также, каждому грешнику доступен уникальный набор супердвижений называемых ЭГО.

Ресурсы

Название ресурса	Для чего используется	Как достать (основной источник для Ф2П)
Энкефалин	Доступ к прохождению сюжетных уровней	Автоматически генерируется 1 шт. каждые 6 мин; Полная шкала выкупается за розы (последовательные выкупы в конкретный день увеличиваются в цене); Открыть Энкефалиновую коробку.
Энкефалиновые коробки	-	Внеигровые награды (Ивенты, Баттлпасс и т.д.)
Энкефалиновые модули	Доступ к прохождению: Данжей (Dungeon); Люксов (Luxcavation); Ивентовых сражений. Доступ к наградам Refraction Railway (PP).	Конвертировать 20 Энкефалина в 1 модуль. (Максимум 999 модулей)

Лунаси (Розы)	Крутка гачи; Ежедневный выкуп 1-2 полосок Энкефалина.	Первое прохождение любого уровня; Первая раскачка конкретной идентичности до UT III; Еженедельное прохождение МД.
Лунаси платное	Ежедневный 1-пулл каждого активного баннера; Выкуп из Диспенсера.	Никак
Билет экстракции	Крутка гачи тенпулл; Крутка гачи 1-пулл. (Любой баннер)	Внеигровые награды (Ивенты, Баттлпасс и т.д.)
Билет декаэкстракции	Крутка гачи тенпулл. (Любой баннер)	Сборка 10 билетов экстракции; Внеигровые награды (Ивенты, Баттлпасс и т.д.)
Билет гарантированной экстракции 000	Крутка гачи тенпулл. (Баннер стандартного набора)	Внеигровые награды (Ивенты, Баттлпасс и т.д.)
Билет гарантированной экстракции 000 сезона	Крутка гачи тенпулл. (Баннер сезонного набора)	Первое полное прохождение РР конкретного сезона; Достижение определённого уровня “Баттлпасса” МДшки.
Threadspin (Нитки)	Повышение уровня Uptie'я идентичности и ЭГО; Фасады.	Прохождение Люксов на Нитки; Ополовинивание осколков и коробок в конце сезона.
Билеты опыта	Повышение уровня идентичности	Прохождение Люксов на Опыт;

		Прохождение любого сюжетного уровня.
Осколки личности <i>грешникнейм</i>	Повышение уровня Uptie'я идентичности и ЭГО выше III; Фасады; Выкуп из диспенсера.	Вскрытие Жёлтой или Красной коробки; Выкрут повторки из гачи.
Жёлтая коробка	-	Повышение уровня Баттлпасса выше максимального через: Прохождение МД; Выполнение дневных\недельных задач.
Красная коробка	-	Внеигровые награды (Ивенты, Баттлпасс и т.д.)
Пороговый билет усовершенствования идентичности	Повышение Аптая и Лвля идентичности до порога.	Первое полное прохождение РР конкретного сезона; Внеигровые награды (Ивенты, Баттлпасс и т.д.)

Прогрессия

Прогресс аккаунта, геймплей луп и задачи поставленные игроку можно разделить на 3 этапа: Начальный, Средний и Эндгейм.

Начальный:

(Опционально) Реролл аккаунта во время ивентового баннера, вальпурги или баннера конкретного персонажа ради гарантированного выкрута пары сильных идентичностей, которые позволят быстрее и легче преодолеть начальный этап;

(Опционально) Приглашение в друзья Эндгейм аккаунтов, у которых можно бесплатно одалживать перекачанные идентичности;

Прохождение сюжетных порогов, открывающих доступ к Люксам и Ивентовым уровням (когда доступны);

Повышение уровня аккаунта до порога, при котором жаба не будет душить ежедневно выкупать энкефалин розами (~100-120 энкефалина);

Открытие доступа к Миррор Данжу, еженедельное прохождение нормал сложности.

Средний:

Сборка внутри аккаунта хотя бы одной компетентной пачки идентичностей+ЭГО с актуальной для Эндгейма раскачкой Uptie + уровни;

Прохождение сюжетных порогов, открывающих доступ к новым порогам Люксов;

Прохождение сюжетных порогов, открывающих доступ к способностям ██████;

Прохождение Refraction Railway'я;

Прохождение хард сложности МД;

Повышение уровня аккаунта до порога, когда требуется больше одного уровня для повышения запаса контейнера энкефалина (~120+).

Эндгейм:

Выкуп всех (желаемых) невыкручиваемых (ивент, вальпурга, БП) идентичностей и ЭГО;

Поддержка %а отсутствующих невыкрученных идентичностей и ЭГО на комфортном для человека уровне, на сколько возможном минимальном;

Дроч на циферки ходов РР или количества ресурса\ов;

Накопление круток под гарант Вальпурги;

Оптимизация\Автоматизация фарма МД.

2. Боевые механики, основа

Все юниты Лимбуса (в т.ч. противники) имеют Характеристики, Резисты, Скиллы, Пассивки и Механику морали (SP).

Характеристики

Уровень персонажа	Повышает ХП (и фактическое значение порогов стаггера), Базовый уровень защиты и атаки.
-------------------	---

	Взаимодействует с бонусом\штрафом механики морали (базового типа).
ХП	Очки жизни.
Пороги стаггера	Процентный порог ХП , при преодолении которого при получении повреждения (кроме кровотечения) персонаж будет ошеломлён на 2 хода. Во время ошеломления физическое сопротивление ухудшается поднятием до $x2.0 + \text{уровень стаггера} * 0.5$ (_/+/++)
Мин-Макс пороги скорости	Возможное значение скорости . Неравномерное распределение, преобладают средние значения.
Модификатор уровня защиты (Уровень защиты)	Финальное значение (уровень персонажа + модификатор) модифицирует получаемое кол-во повреждения по формуле.

Резисты

Физическое сопротивление	Режущее, колющее, тупое. Модифицирует получаемое кол-во повреждения по формуле. Ухудшается в стаггере.
Греховое сопротивление	Wrath, Sloth, Lust и т.д. Модифицирует получаемое кол-во повреждения по формуле. Может быть изменено только на себе только грешниками, при помощи экипировки или активации ЭГО.

Скиллы

Боевые
скиллы

Состоят из:

Базовая сила и Финальная сила	Нижний порог и числовое значение атаки в клаше или перед калькуляцией повреждений.
Сила монетки	Добавочное значение к финальной силе при выпадении орла (Heads).
Кол-во монеток	Потенциально возможное количество раз, которое сила монетки может добавиться к финальной силе и потенциально возможное кол-во атак.
Модификатор атаки (Уровень атаки)	Финальное значение (уровень персонажа + модификатор) модифицирует получаемое кол-во повреждений по формуле. Каждый скилл имеет свой модификатор.
Эффекты	Перечисление (№ Монетки) [Условие активации эффекта] описание эффекта

У идентичностей присутствует 3 разных базовых скилла: **Скилл 1, Скилл 2, Скилл 3.**

В идеальном мире за 6 ходов вы всегда увидите 3х**C1**, 2х**C2**, 1х**C3**.

В клаше двух атакующих скиллов, разница в каждые 3 **уровня атаки** даёт +1 **силу клаша** перевешивающей стороне.

Защитные скиллы

Характеристики аналогичные характеристикам атакующих скиллов, только где применимо “Атакующая характеристика\статус эффект” заменяется на “Защитная характеристика\статус эффект”.

Существует 5 типов защитных скиллов:

Блок	При активации создаёт щит из временных очков жизни .
Блок (клашабл)	При проигрыше клаша данным скиллом создаёт щит из временных очков жизни .
Контрудар	После получаемой по себе атаки (в т.ч. от союзника) отвечает данной атакой. Использует уровень атаки .
Контрудар (клашабл)	Практически аналогичен боевым скиллам . Высчитывает скорость как защитный скилл, и финальная сила множится от защитных бонусов кроме того что Использует уровень атаки .
Уворот	Пошагово (помонетно) игнорирует прилетающую атаку, если значение ролла больше чем у противника. В интерфейсе клаша показывает значение первого(!) шага скилла противника. При удачной серии уворотов – переносится на следующую приходящую атаку. Игнорирует разницу уровней атаки и защиты .

Тип защитного скилла зафиксирован за конкретной идентичностью

Клашабл защитные в клаше с атакующим скиллом сравнивают разницу своего **уровня защиты\атаки** с **уровнем атаки** противника. Разница в 3 **уровня** **относящейся характеристики** даёт +1 **силу клаша**. (Кроме уворота.)

В последовательности действий присваивает себе **скорость** противника.

Заменяет нижний слот действий, удаляет атакующий скилл под собой **только** если защитный скилл был активирован (был ролл монетки защитного скилла).

Пассивки

Активная пассивка	Пассивка персонажа (идентичности грешника или противника) на поле боя. Активирование происходит в 2 этапа, сначала проверяется условие греха (наличие греха в запасе или активность резонанса), а потом условие самой пассивки, если таковое имеет. Не может быть одновременно активно с Лавочной пассивкой.
Лавочная пассивка	Пассивка идентичности грешника вне поле боя. Аналогичные условия активации с Активной пассивкой. Не может быть одновременно активно с Активной пассивкой. Может быть активно даже если грешник мёртв(?).
ЭГО пассивка	Пассивка грешника на поле боя, присваиваемая в дополнение к существующим на следующий ход после активации ЭГО. Не заменяется при использовании другого ЭГО.

Механика морали (SP)

Отвечает за шанс выrolла орла или решки. Для грешников граница от -45 SP до 45 SP равноценна шансам 5%-95%. У противников это может значить всё что угодно как 49%-51% так и 85%-95%, в том числе для противников без морали (т.е. с фиксированным %ом за кадром).

При достижении -45 SP – значение замораживается, на следующий ход происходит паника, на *второй-ход-после* SP сбрасывается к 0 SP. У противников паника может значить всё что угодно. Грешники пропускают ход если экипировано только личное базовое ЭГО грешника,

либо заменяют свои действия коррозией случайного экипированного ЭГО если ЭГО не было использовано,

либо заменяют коррозией последнего использованного ЭГО.

Коррозия в верхней и нижней полоске могут иметь разные цели атаки. При коррозии по панике 50% шанс, что на слоте действий вместо коррозии будет пропуск хода.

У *большинства* идентичностей и персонажей одинаковый тип **Механики морали**:

SP повышается при	Победа в клаше Убийство противника
SP понижается при	Смерть напарника Активация статус эффекта Утопание (Sinking) (не является частью Механики) Активация ЭГО (не является частью Механики)
Бонус\штраф за	Длинна клаша Разница в уровнях персонажей

Единственным индикатором отличной от базовой Механики морали является другой текст внутри вкладки **Механики морали**.

Резонанс -

это количество повторяющихся цветов в полоске действий. Если непрерывная последовательность цветов больше двух, это становится **Абсолютным резонансом (A. res)**. Резонанс накопительно повышает **уровень атаки\защиты** последующих скиллов цвета в цепочке действий и дополнительно даёт скрытый бонус наносимого повреждения по формуле. **Абсолютный резонанс** убирает накопительную составляющую и даёт всем участникам цепочки резонанса одинаковый бонус зависимый от длинны. Накопление **уровней a\з** и скрытого бонуса – не равномерно одинаковое.

Пример. Ж – Жёлтый, т.е. Sloth; * - не Жёлтый, т.е. не часть резонанса; цифра – скрытый счётчик для бонусов.

Обычный Жёлтый резонанс x5: **Ж*Ж*ЖЖ*Ж** = 00102304

Абсолютный Жёлтый резонанс x4: ****ЖЖЖЖ**** = 00444400

Последовательность действий

Поясняться будет на основе фокусированного боя (в том, в котором можно направлять стрелочки атак).

В игре не бывает одинаковых скоростей слотов. Для того, чтобы увидеть реальную последовательность (к примеру в ситуации где у противника и у вас, или у двух ваших грешников “одинаковая” скорость) - нацельте либо односторонние атаки, либо клаша\бл клаша, с противниками, на которых не пытаетесь сравнить скорость. Сделав это,



нажмите на  в правом верхнем углу, пока не активируете режим в котором



стрелочки мигают поодиночке, последовательность мигания будет отражать последовательность действий. Имейте ввиду, это +- адекватно работает только для отображения клэшей или односторонок, последовательность безклешовых взаимодействий слотов (ака атака->защитка, защита->атака) **будет отображаться неправильно.**

Последовательность действий одного грешника с несколькими слотами зависит от последовательности выбора цели по системе - First-in First-out.

При тех же условиях, но вдобавок если у противника несколько слотов в группе одной части тела, то очередность определяется исключительно слева направо в рамках визуальной очередности слотов противника игнорируя предыдущее правило.

Кнопка Winrate собирает клэши от самого быстрого грешника к самому медленному, игнорируя возможность клэша наших медленных грешников с прилетающим нацеливанием от более быстрых противников.

Подитоживая - клэши нужно собирать в последовательности **Справа-Налево**, уделяя особенное внимание в какой последовательности вы навесили клэш у грешника с несколькими слотами (если таковые имеются).

В гуманоидных схватках кнопка Winrate или ЭГО скилы с приоритетами **может** создать такую последовательность действий, которую бы вы НИКАК не смогли бы собрать ручками.

Игра просчитывает последовательность и результат хода сразу, в следующий фрейм после нажатия кнопки старта. Всё что воспроизводится после прожатия кнопки старт - создано исключительно для кинематографичности и не соответствует реальной последовательности.

3. Аккаунт, рекомендации

I. Рероллы.

В зависимости от активных и приходящих с обновлением баннеров, смысла заниматься этим - может как быть так и не быть, в любом случае прям огромной необходимости в этом нет.

Инструкции можно прочитать тут: <https://www.prydwen.gg/limbus-company/guides/reroll> (Только не советуйтесь с их игровыми рекомендациями, кого роллить и т.д.)

Баннеры, на которые стоит обратить внимание вкатывающемуся (актуально на момент написания 03.2025):

Walpurgisnacht - Сезонные эксклюзивки, которые не роллятся и не шардятся вне своего ивента, приоритетен больше рерольщикам, мастхэв Эго на Мерсольт;

Рёша — хороший баннер, о котором сложно сказать что-то конкретное, Курокумо плохой ролл;

Мерсольт — важен ТОЛЬКО рерольщикам из-за Blade Lineage Mentor'a;

Хон Лю — все 000 хороши в чём-то, 00шки Куролю и Лю Хон Лю стоят внимания;

Хисклиф — важен больше рерольщикам из-за Wild Hunt'a;

Ишмаель — все 000 играют в актуальных статус пачках, но никакая не является основополагающей для стратегии статуса, даже 00 имеют место быть при отсутствии альтернатив.

Синклер — Синклер и Нклер мета унги, занимающие не конкурирующие ниши, из 00 интересен талисманщик и 2вай (звай, только более новый).

Спрашивайте в треде является ли текущий двух-недельный баннер или баннер персонажа стоящими.

Наличие Эго полезно и даже необходимо, но очень зависит от пачки, которая у вас сложится, тк толку в топовом эго, если на него никогда не будет ресурсов? Плюс, если планируете закатиться на долго Эго вычистить намного легче чем Идишки, тк **дюпы Эго заменяются на не дюпы**.

II. Цели и базовые правила для новичков.

Экономика Лимбуса награждает не столько тех кто много платит или на сколько большим игрок является задротом без жизни, Лигма награждает терпеливых и экономичных. Если вы год будете закрывать самый минимум (дейлики и еженедельное закрытие бонусов МД), то к тому времени у вас будет чуть ли ни всё что вы захотите и даже больше.

Не разбрасывайтесь ресурсами, если не разбираетесь - ограничьтесь Зим UT (uptie) и текущим макс уровнем минус 5.

Хорошая ID роллит >18 на втором скилле и не требует для этого выполнения никаких условий. Также огромный плюс если защитным скиллом является уворот или клашабл защита.

Хорошее Эго либо накладывает паралич, либо раздаёт сокомандникам HP или SP.

Первым приоритетом должно быть получение хороших ID на 6 разных грешниках, таким составом можно пройти весь контент лимбуса.

Чем беднее у вас аккаунт - тем выгоднее крутить гачу, это работает и наоборот. ~~Единственные баннеры, которые стоит крутить — это те, которые имеют не выкрученные 00 и 000 являющиеся фокусом баннера (сезонки, баннеры с таргетом на персонажа, двойные релизы 00 с 000).~~ Из-за прекращения релиза ежедвухнедельных баннеров 00+000 – крутить обычную гачу раскачанным аккаунтам стало практически бессмысленно.

Имейте ввиду мету, эффективные стратегии для фарма и раскочки аккаунта, вот это вот всё. Не обязательно этому религиозно следовать, но это поможет вам принимать правильные долгосрочные решения.

Вышеперечисленные правила имеют исключения, но вы вряд ли как-то проебётесь если будете следовать тому что написано прежде чем начнёте разбираться.

III. Задротство.

Не важно прогретый ты гой или нет, розы эффективнее всего сливать в Энкефалин 1-2 раза в день, **фарма за них коробки в Миррор Данже** (да и без этого в накоплении модулей есть определённый толк). Для этого нужен немного прокачанный аккаунт, потому что размер перезарядки зависит от вашего текущего максимального запаса, который растёт с уровнем аккаунта. Начинать можно со 120 у.е.

Это эффективно, но очень сильно приедается.

Если вы не робот, дорожите своей менталкой и временем, то вместо этого может иметь смысл фарм билетиков опыта и ниток, тем более если вы вкатились недавно и пытаетесь дотянуть прогресс аккаунта до актуального.

Нитки (Threadspin) эффективно фармить как вручную, так и пропуском в зависимости от того важнее ли вам количество или качество соотношения конвертации. У люксовации на нитки есть дневной бонус из 3ёх прохождений, который вы должны для себя выбрать куда вкинуть, в ручное прохождение или пропуск. Ручное прохождение даёт лучший рейт конвертации модулей в нитки. Пропуск даёт больше всего ниток в день и не требует никаких затрат по времени или усилиям.

Билеты фармятся вручную, без дневных лимитов при помощи R+Enter. Чем выше уровень люксовации у вас открыт - тем больше награда. С каждым сезоном добавляются новые уровни, так что не переусердствуйте сливом модулей если в этом нет необходимости.

Никакой из сюжетных уровней не имеет тех наград, которые бы стоили своих модулей или энкефалина, но их первое прохождение необходимо как условие анлока других глав или сложностей Люксов\МД.

Первое прохождение любого уровня (в том числе люксов) и прокачка Идишки до 3 УТ даёт небольшую доп. награду.

Не используйте сторонние программы для ускорения фарма - по башке настучат. Наверное можно макросы и автоматизаторы, но это - на свой страх и риск.

IV. Сезонные циклы

Каждый сезон имеет определённые события, которые повторяются из сезона в сезон практически без изменений и накладывают определённые условности в плане долгосрочного планирования.

Так как чем дальше в сезон тем важнее события - данная секция будет написана в обратном порядке.

В конце сезона шарды персонажей и шардовые коробки ополовиниваются, превращаясь в нитки, поэтому очень важно минимизировать потери, тк нитки куда менее полезный ресурс чем шарды. Минимизировать потери можно только вкладыванием шардов в аккаунт или иными словами покупкой ИД\Эго из магазина или апгрейдом того же только имеющегося до 4 УТ.

В первую очередь стоит выкупить Баттлпасные Эго или Лимитки текущего сезона (если они стоят того конечно).

Когда большая часть шардов или коробок потрачена - следующим шагом стоит улучшить Эго, тк требуют больше шардов и сравнительно меньше ниток (которых у вас вряд ли будет достаточно без долгосрочного планирования). Ранние рекомендации по эго всё ещё играют такую же роль и множатся если обмаз даёт значимое увеличение, допустим даёт мультиатаку параличовому Эго.

По остаточному принципу улучшаются ID, однако если в Эго даже мусорные хотя бы получают мультиатаку, то с ID не всегда всё так однозначно.

Имейте ввиду, что вы вряд ли обладаете такими ментальными способностями, чтобы заранее точно представить на что у вас будет хватать ресурсов после каждого шага, так что лучше заранее как-то просчитать раскидку, приравнивая 1 коробку к 2 шардам. Открывать лучше в 3 раза меньше коробок чем вам нужно шардов.

Последней частью сезона обычно является введение Нового этапа **железнодорожки (PP)** и даже если это когда-то будет не так, вероятнее всего в наградах всегда будет гарантированный билет персонажа текущего сезона. Соответственно, если вы религиозно не избегали гача казино в этом сезоне и вас не неинтересуют потенциально хорошие ид или эго, которые муны могут ввести в период перед концом сезона - то билет лучше оставлять на самый конец. И в целом, если в течении сезона в каком-то сезонно эксклюзивном или лимитном баннере будет не необходимая ид или эго - то лучше их не роллить и не выкупать, если хотите иметь хорошие шансы не дюпа на билетике.

Каждый сезон имеет ивенты со своими **событийными лимитками и вальпургиснахт**. Ничто из этого не будет выролливаться из стандартной гачи в сезонах после, а вальпургис роллится только внутри своего ивента (хоть он и повторяется из сезона в сезон). Если вам необходим какой-то прошлый релиз из вальпургис - это можно выкупить за шарды не следуя правилам конца сезона, ивентовые же лимитки просто чуть важнее сезонных эксклюзивок и если желаемы - то стоят выкупа в конце сезона.

Сезонные эксклюзивки - это ИД или Эго, которые тематически привязаны к текущему канто-сезону, у них обычно есть специальное обозначение в описании и они добавляются в свою категорию в магазине. Единственное ограничение которое имеют - их нельзя будет выкупить в следующем сезоне, через сезон же работают как стандартки.

4. Прочее, блогпосты, аутизм

Tips & Tricks

Здесь без чёткой последовательности перечислены особенности касающиеся разных геймплейно-механических аспектов игры.

Монеты

При прочих равных, одномоноетные скиллы лучше для клашей чем 2ух-3ёхмоноетные, примерно равны 4ёх-моноетным, и хуже 5ти.

Многомоноетные скиллы наносят больше всего дамага.

Негативномоноетные в своей сути работают И как многомоноетные И как одномоноетные, причём потенциально наносят больше дамага чем обычные многомоноетные, но в этом менее надёжны, тк грешника практически невозможно держать при -45 SP.

Маломоноетность компенсируется большими (50%+) бонусами на дамаг или наличием мультиатаки.

SP и уровни

Есть бонус SP при убийстве противников (10 убийце, 5 всем остальным), которые бОльшего уровня, поэтому потенциально полезно недокачивать 1 уровень до максимального.

~~Стаггер противника даёт 5 SP. (?)~~

Уровень отвечает за циферки нарисованные под скиллами, допустим, если взять Offense Level, то каждые 3 уровня будут давать +1 Skill Power в клаше и где-то 6-9% дополнительного дамага.

Резонанс греха накопительно повышает Offense или Defense level для грешников дальше по цепочке движений, при абсолютном резонансе (непрерывном) бонус чуть выше и активен в равной мере для всех членов цепочки.

Off./Deff. level бонус резонанса увеличивается с каждым порогом чётной длины (2,4,6...), но абсолютный резонанс начинается с цепочкой длиной в 3, поэтому если не учитывать какие-бы то ни было абилки работающие от резонанса или абсолютного резонанса - оптимальная длина абсолютного резонанса = 4.

Также в резонансе есть небольшой накопительный буст к дамагу не зависящий от повышения offense level'a.

Статус эффекты

Для большинства статус эффектов существует потолок в 99, как для счётчиков так и для силы эффекта. Из тех что вспомню, исключением является Charge, для которого потолок в 20\30\35, и Protection с потолком в 10.

Если говорить про накопительно дамажащие статус эффекты, то их можно разделить на 3 группы:

Burn, Tremor - счётчик тикает каждый ход, поэтому была бы возможность наложить 3 счётчика в ход, то настакать силу эффекта до 99 тривиально просто.

Rupture, Sinking - счётчик тикает каждый полученный удар, поэтому для поддержания и накопления нужно счётчиков больше чем количество наносимых ударов.

Bleed - счётчик тикает каждый раз когда роллится монетка, как в клаше, так и при каждой ступени атаки, поэтому накопить и держать большой уровень счётчиков и силы эффекта очень сложно. (Защитки, в т.ч. контрудары, не активируют кровотечение)

Перки и абилки, уровня "character with highest SP inflicts +1 burn count with skill effects" работают как для счётчиков, так и для аппликации силы конкретного эффекта. Но, это всё работает только для эффектов прописанных в карточке Идишки или ЭГО,

добавочные наложения статус эффектов (к примеру от ЭГО-гифтов или тех же самых перков) не стакаются друг от друга, и активируются в своей базовой форме.

Если говорить про статус эффекты касающиеся клашей, то по силе эффекта их можно поставить в такой последовательности: Paralysis, Plus coin drop up\down, x Power Up, x Level Up.

Однако, если дело касается негативных монеток - эффект паралича инвертирован и эффективно повышает силу цели, поэтому при наличии движений накладывающий такой статус эффект у противника - полезно иметь под рукой негативномонетное ЭГО.

Protection, Fragile, Damage Up, Weakness Observed и Offense/Defense Level (последнее в больших количествах) – могут достаточно сильно влиять на наносимый дамаг.

ЭПОС

Если вы клашите при помощи ЭГО и выигрываете, то сначала начисляется SP бонус за выигрыш клаша не превышая максимального порога, а потом отнимается стоимость в SP перед активацией.

Чем ниже SP, тем больше шанс непроизвольной неконтролируемой коррозии при активации ЭГО (отображается в интерфейсе выбора и активации ЭГО).

Активация контролируемой коррозии потребляет 1.5 грех-ресурсов с округлением вверх.

При -45 SP, на следующий ход гарантирована либо паника (если экипированы только базовые эго), либо неконтролируемая коррозия последнего использовавшегося\доступного для коррозии ЭГО. За активацию последнего с вас взимают ресурсы.

Если у ЭГО существуют условия нацеливания, то для того чтобы произошёл клаш, во первых должно соблюдиться условие перехвата клаша по скорости, во вторых, нужно нацелить ЭГО в слот, в который игра посчитала выполняющим условия и более приоритетным чем остальные.

При коррозии по -45 SP, разные эго в одном столбце действия могут иметь разный таргетинг.

Приколюхи со слотами и экономикой действий

Любые неиспользованные скиллы (не было Offset'а или не роллилась монетка) переносятся на следующий ход, за перенесённые ЭГО нельзя вернуть ресурсы.

Если последовательность ходов персонажей и обстоятельства этому способствуют, то один и тот же скилл, включая, ЭГО можно утилизировать больше одного раза для активации резонанса греха.

Discard касается только доступных скиллов персонажа в цепочке и игнорирует активные скиллы цепочки (которые выбрали в ход), защитные скиллы и ЭГО, поэтому при помощи них можно защищать одни скиллы от уничтожения и уничтожать конкретно желаемые.

На одинаковых условиях с Атакующими скиллами, Защитными скиллами можно перенацеливать чужие атаки, но условная скорость клаша становится равной скорости слота противника. Также ими можно перенацеливать-обезвреживать чужие защитные скиллы, что называется Offset'ом.

Игра просчитывает весь результат клашей, дамага и пр. в момент [Combat Start]'а. Анимации атак, а точнее их последовательность – показуха. S3 и ЭГО могут быть показаны раньше своей реально произошедшей последовательности в ходе.

Стаггернутые в этот ход грешники не пропускают ход, если начало следующего начинается с диалога (к примеру с абнормалькой).

Успешное уклонение сохраняется между всеми входящими атаками по грешнику.

При хороших резистах (чаще всего достаточно даже просто не иметь никакой слабости) можно спокойно позволять противнику односторонне атаковать вашего грешника, тем самым создавая перевес экономики действий в вашу сторону.

Мультиатаки

Я не знаю как определяются цели мультиатак, но в человеческих схватках приоритет идёт сверху-вниз слева-направо в визуальной последовательности.

Reuse skill [On Kill] обычно пытается целить противников сверху вниз слева направо.

В фокусированных (и наверное не практично в гуманоидных) схватках ветки мультиатак ЭГО можно зафиксировать желаемым для нас образом раскидав достаточно наших слотов, на чужие слоты перед нацеливанием нашего ЭГО. После нацеливания веток ЭГО желаемым образом, можно перераспределить все остальные действия. Можно одновременно сманипулировать ветки нескольких ЭГО. Для манипуляции веток ЭГО при помощи другого мультиатакующего ЭГО вторичные ветки того ЭГО которым манипулируем не влияют на распределение веток манипулируемого ЭГО. В процессе раскидки других слотов действий наше сманипулированное нацеливание может слететь без предупреждения, проверяйте ветки перед нажатием на кнопку начала хода.

Любое Мультиатакующее ЭГО активирующееся повторно в процессе хода или любые скиллы, которые получают Мультиатаку от выполнения условий – не манипулируемы и работают по стандартным правилам.

Пассивки

Допустим существует пассивка персонажа, под условия которой подходят сразу несколько грешников - бонус получит только один из них, который находится раньше в очерёдности предподготовки команды.

У ЭГО так же есть пассивки, которые становятся активными на следующий ход после активации. При использовании нескольких ЭГО на одном грешнике - их пассивки стакаются.

Активация ЭГО меняет грех-резисты грешника, каждая последующая - заменяет резисты предыдущей.

Резисты и типы атак

Физические резисты и грех-резисты складываются.

При стаггере до $\times 2$ поднимаются только физические резисты, грех-резисты остаются неизменными.

Если резист сильный (т.е. $\times 0.25$, $\times 0.5$, $\times 0.75$, $< \times 1.0$), то в формулу складывания идут не очевидные, не нарисованные цифры (читайте описание формулы дамага).

~~Касаемо типов физических атак, режущий тип – это самый мусорный тип который может быть у вашего грешника, потому что, в отличии от тупого и колотого, его суммарно чаще всего резистят или не являются слабыми к нему. Поэтому, при сравнении движений если у одного из режущий тип а у другого нет, то вы можете считать что у которого режущий – наносит в полтора два раза меньше дамага. (Нужно перепроверить верность утверждения.)~~

Слоты действий

Выбирая какую команду собрать перед схваткой, даётся возможность выбрать последовательность, эта последовательность определяет приоритеты получения дополнительных слотов действий.

Последовательность слотов действий в схватке определяется только скоростью и порядком распределения клашей.

Каждый ход, если суммарное количество действий грешников не достигло какого-то лимита - то в последовательности приоритета будет даваться одно дополнительное перманентное действие какому-то грешнику.

В человеческих схватках лимита нет (есть, просто большой).

В фокусированных схватках лимит равен максимальному количеству грешников, которое можно взять на эту схватку.

В РР недоступно получение дополнительных слотов действий таким образом.

В некоторых схватках вне РР (сюжетка, МД) дополнительные слоты действий недоступны, потому что Монзо хуесос и узнаете вы об этом только по факту.

Чаще всего, дополнительные движения на сильном персонаже - в разы лучше, чем два отдельных сильных персонажа, с одним движением у каждого. Объясняется это просто, чаще всего хорошие персонажи специализируются в каком-то направлении, добавляя им ещё один слот вы по сути дублируете этого персонажа, делая эту специализацию более сильным фактором, а вот таким образом клонировать персонажа на много легче, чем найти такой же силы специалиста среди других идишек. Также, любые полезные статус эффекты, перки (от ИД или ЭГО) на таком персонаже по факту множатся на количество слотов этого персонажа.

Для того, чтобы определить качество идишки на самом базовом уровне, достаточно оценить всего лишь второй скилл. Если второй скилл, показывает себя лучше чем средняя температура по больнице (не говоря уже о том когда впечатляет в принципе), то чаще всего это будет значить что идишка хорошая. Зие скиллы обычно лучше 2ых, потому чаще всего на них можно не смотреть, а 2ые+Зий это уже половина мувсета.

Но, стоит иметь ввиду и другие факторы, к примеру есть архетип идишек, в котором 1ый, 2ой и Зий скиллы обычно примерно равноценны, а соответственно и ролл второго скилла с Зим будет чуть меньше.

Миррор Данж

Беспорядочные тезисы.

Миррор Данж не является показателем способностей пачек в целом или идишек в отдельности относительно всего остального контента. При понимании механик игры и синергий гифтов с ними МДХард можно пройти практически любой пачкой, включая 0-- базовыми грешниками.

Без недельного бонуса за выполнение МДНормала дают столько же наград сколько и за МДХ. МДН является основным и единственным методом конвертации модулей в сундуки (фармом).

С недельным бонусом, прохождение 3ёх МДХ с 3мя отдельными бонусами по отдельности даёт миллипиздрически больше сундуков чем прохождение 1ого МДХ съедающего все 3 бонуса сразу. Оба варианта стоят одинаковое количество модулей. Выбор бонусов и их активация делается на финальном экране прохождения.

Забег можно приостановить в любой момент (без сохранения состояния конкретного боя) или даже выйти без потери недельного бонуса.

Изменения статуса прокачки идишки (лвл, аптай) или эго отражается исключительно либо до начала рана МД, либо после прохождения.

После прохождения конкретного забега МД, идишки, которые были выбраны в самом начале забега полностью теряют свой rest бонус. Rest бонус восполняется на 1 пункт при каждом забеге, при котором этот бонус не был потерян конкретной идишкой (т.е. она не была выбрана в начале забега).

Фуз. гифты это ЭГО гифты которые собираются только из конкретных, не следующим generic формулам, комбинаций. В данном разделе когда ссылка идёт на фуз. гифты, то будут иметься ввиду конкретные фузы статуса IV тира. Если ссылка пойдёт просто на гифт IV тира, то будут иметься ввиду гифты (который всего один такой в конкретной категории статуса), которые не являются фузами или камушками-копролитами.

Практически все тематические паки имеют уникальные гифты, которые невозможно никаким образом выбить из какого-либо другого пака. Тематические паки можно отделить от 90% обычных отсутствием изображения босса на обложке. Оставшиеся 10% вам нужно просмотреть и запомнить по памяти, лол. Ну или откройте ссылку из ОП-поста с таблицей по всем пакам.

III тир повторки (бутылочки, которые выдают за дюпы) продаются дороже нормальных тир III гифтов.

Для начала “бесконечного” МД нужно пройти первые 5 этажей на Харде. Паки 6+ этажа исчерпывают пул паков 5ого этажа. Дебаффы за взятие гифтов в конце этажа усилены в бесконечном МД. В прохождении бесконечного МД нет никакой выгоды кроме получения ачивок. Бесконечный МД можно выйти в любой момент и получить награду как за 5 этажей, за ту же стоимость.

Предподготовка

В МДН Идишкам повышают уровень до максимального.

При сборке пачек в МД, чем больше из следующих пунктов активны, тем оптимальнее сборка:

- Пачка не имеет идишек, которые были использованы в прошлом забеге;

- Пачка не имеет идишек, которые были использованы в прошлых 5 забегах;
- Пачка имеет 5 идишек (которые будут братья в бой) с одинаковым статус эффектом на S1, S2 и\или S3;
- Из этих 5 идишек, присутствует **одна**, которая достойна иметь дополнительный слот действий;
- На этих 5 идишках надеты ЭГО с самым полезным и вариативным набором эффектов (хотя бы 1 каждого: хил ХП, хил СП, 5-7 слотовая мультиатака, паралич);
- Если пачка резонансовая, то дополнительно как можно больше ЭГО под резонанс;
- Присутствуют костыльные ЭГО исправляющие статус;
- Как можно больше из перечисленных ЭГО запитываются самими идишками без костылей и излишних перевозмоганий;

Стартовая категория гифтов, выбранная в начале рана – определяет, то с каким кейвордом будут чаще попадаться гифты. Один слот эго наград за прохождение этажа практически гарантирован под выбранный кейворд.

Реролл замены скиллов персонажа лучше не крутить до посинения, а брать первого попавшегося из активной пачки.

Насколько это возможно, нужно избегать паки с Поинтилистами, Матросами-Русалками, Т.Корповцами. Прочитать о том присутствуют ли они в конкретном паке вы наверное нигде не сможете (если же найдёте ресурс, запостите сюда или в тред).

Краткий экскурс по статусам:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1DCRtrPCyW_qZbjy9T1Z-eVzJk9nuCwwB6RzH7xu9Do

По этажам

Первый этаж

Если у пачки есть предпочтения или даже обязательность в выборе тематического пака, то не забываем и имеем это ввиду.

Желательно на первом же боевом ноде добиваем SP до 45, дальше выбираем как можно чаще ноды с “?”.

Берём максимальное количество грешников (т.е. 7) в первую схватку.

В первом возможном магазине или доступных наградах выбираем гифты на генерацию эго Грехов и дополнительную валюту за прохождение нодов и этажей. Пытаемся собрать как можно больше отсутствующих гифтов по кейворду выбранной пачки. (У.Е. на всё хватать не будет потому приоритет: экономика, кейворд, эго ресурсы)

На этом этаже не обязательно будет присутствовать focused encounter против босса абнормалии, но будем считать что он тут и в каждом последующем этаже гарантированно есть. Убираем активные и Chain battle слоты, чтобы у нас всего осталось max минус 1 слотов, т.е. актуально на написание гайда – 5 активных членов команды. На первом же ноду следующего этажа возвращаем всё как было.

Хоть это было сказано, но снова обращаю внимание, в активной пачке должно быть всегда достаточно членов команды (не слотов действий) под активацию кондиша фуз гифта нашего статуса, т.е. 5.

За выполнение этажа дают ЭГО гифт награду и модификатор сложности. При отказе от первого, модификатор сложности выбирается за вас случайным образом.

Избегаем такие модификаторы как Coin power, Base/Final/Clash Power, суммарно жирные (4+) Offense level up'ы.

Стремимся взять: +% Max HP, Defense Skill Power, Defense level up.

Второй этаж

Если нету обязательности в выборе тематического пака (т.е. мы играем не синкингом и не N.sop'ом), то стремимся выбрать Hell's Kitchen пак. Не путать с просто generic паком с Курицей на обложке. На этом этаже если выбрали этот пак – обязательно пытаемся собрать все “?”. Один тематический “?” даёт 2 III гифта (которые мы вероятнее всего используем под сборку IV), а другой даёт 1 III, который бустит Clash Power от скорости, от которого можно как синергию строить, так и в суп пустить.

Третий этаж

На этом и четвёртом этаже может нароллиться тематический пак Нэлли (или Донгранга только на 4ом). Из их гифтов есть отдельные забавные III фузы, но можно обойтись и без них.

К началу этого этажа и в процессе прохождения нужно начать оценивать стадию сборки вашего фуз. гифта. Sinking, Tremor, Rupture и отчасти Charge могут не напрягаться если гифт далёк от сборки.

Четвёртый этаж

Если ваша сборка к данному моменту не прогибает всё и вся – сторонитесь BL, Warp train и Requod тематических паков как огня. Если ваша сборка +- достойная и вы хотите закрыть МД побыстрее, то пытайтесь выроллить Рейлвей паки на этом и 5ом этажах, они быстрее.

Так же с этого этажа в типичных паках начинаются бои с подкреплениями, потому берём ноды в таком приоритете:

“?”> 🗡️ = Абнормалия > ☀️ > 😈

К концу четвёртого этажа у вас уже должен быть собран хотя бы 1 фуз гифт. Гарантируется это выкупом всего пулла гифтов по кейворду с вливанием почти всех доступных ресурсов в это.

Соло МД. Категории и рекомендации по добавлению ваших забегов в таблицу киберспортсменов

Теперь в киберспортсменах можно отчитываться про ваши соло забеги в МД!

https://docs.google.com/spreadsheets/d/10nudMuW4rKfSNtsQD7BBnp-p9Tbeoxgic_qaf3jllrY/edit?gid=869151059#gid=869151059

3 категории забегов:

F10+ Any% Требуется скрин с дамагом и финальным экраном грейсом (стартовым бонусом) на 120 или меньше (при условии стартовых гифтов) коста. Чисто технически разрешается иметь больше одного персонажа, но второстепенными персонажами не должно быть нанесено дамагу и они должны иметь только анклашабл блок.

F15 A50 Требуется скрин с дамагом и финальным экраном рассчитывающей МД валюту. Нельзя использовать нитки и второстепенных персонажей. Кост неограничен.

Expert - это F15 A50 с дополнительными self-explanatory модификаторами:

Graceless;

Egoless;

Giftless.

Не обязательно проходить только до 10 этажа или использовать напарников в F10+ Any%, не обязательно гонять модификаторы только на F15 A50 под эксперт (просто когда будете добавлять забег в F10+ Any% добавьте {Модификатор} по шаблону), не обязательно ограничиваться обязательными пруфами, которые описаны в категориях - это просто минимальные требования для вашего удобства.

Это всё обсуждаемо, вбрасывайте свои комментарии в тред.

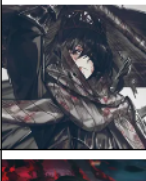
На данный момент можете загрузить скрины ваших старых забегов или проваленных F15 A50 (даже если пруф не соответствует), с пометкой * после вашего идентификатора.

Загружайте скрин пруфом на Imgur или хз, я не знаю блять, умные должны быть, способны разобратся.

Текст вставляйте в верхнее окошко, куда формулы пишутся, подсказка ниже на скрине.

Пример:

1. <https://i.imgur.com/r5HAMrc.jpeg> {Graceless} [A00000001]
2. <https://i.imgur.com/4wjMyEd.jpeg> [B20000000]*
- 3.

1. Ссылка на пруф одной картинкой [Идентификатор] 2. Ссылка на пруф одной картинкой [Идентификатор] 3. Ссылка на пруф одной картинкой [Идентификатор]				
A	B		D	
ity	Sinner	Image	F10+ Any%	F1
you Pack - Wu ch Adept	Yi Sang		1. Ссылка на пруф одной картинкой [Идентификатор] 2. Ссылка на пруф одной картинкой [Идентификатор] 3. Ссылка на пруф одной картинкой [Идентификатор] 4. Ссылка на пруф одной картинкой [Идентификатор] 5. Ссылка на пруф одной картинкой [Идентификатор]	1. C 2. C 3. C 4. C 5. C

Документация под таблицу

Пояснение к таблицам в киберспортсменах.

Эти таблицы сделаны ради вычисления какого-то абстрактного количества попугаев, по которым +- равноценно можно сравнить каждую идишку или каждое ЭГО между собой.

Для обеих таблиц базой служит формула нормирующая конечную сумму роллов в зависимости от % выпадения монет, т.е. от SP. Если проще, то это как среднеарифметическое, которое правильно масштабируется на разное количество монеток и варьирующий шанс выпадения определённой стороны.

Пример для двух монеток при 45 sp:

Heads – h; Tails – t. Base power 5, Coin Power 4.

hh $(5*2+4*3)*90,25\%$ - 2 монетки, потому 2 раза базовая сила, 3 раза сила монетки, потому что бонус от первого heads будет считаться 2 раза где от второго всего 1, и множим это на ~90%, потому что такая ситуация будет складываться при 95%*95%.

ht

th $(5*4+4*3)*4,75\%$ - $(5*2+4*1)$ сложили с $(5*2+4*2)$, потому что у них будет одинаковый шанс при 95%*5% и 5%*95%

tt $5*2*0,25\%$ - нету heads – нету бонусов, т.е. при 2ух монетках 2 раза базовая сила в 5%*5% случаев

$$95\%*95\%+95\%*5\%+5\%*95\%+5\%*5\%=100\%$$

$$(5*2+4*3)*90,25\% + (5*4+4*3)*4,75\% + 5*2*0,25\%=21,4 \text{ – наши попугаи при 45 sp}$$

$5*2+4*3=22$ – идеал, если бы было 50sp или гарантированное выпадение монет.

$$(5*2+4*3)*0,25\%+(5*4+4*3)*4,75\%+5*2*90,25\%=10,6 \text{ – расчётка при -45 sp}$$

$5+5=10$ – минимум если бы было -50 sp.

$$22>21,4>10,6>10$$

У ЭГО присутствует отдельная поправка на отжор SP.

Зная попугаев, мы теперь можем умножить их на множители дамага если таковые имеются (а таковым как минимум будет являться разница в Offense lvl) и на количество целей, по которым эти попугаи прилетят. По умолчанию, если вес атаки больше 1, то прилетает всегда только по 2ум целям. Так-то формула мультиатаки чуть посложнее, позволяя работать с различными весами противника или высчитывать попугаев при более чем двух валидных целях, но за стандарт выбран более утрирующий, эквализирующий вариант.

Как из попугаев выводится дамаг - тут объясняться не будет.

Если скилл, у эго или идишки может иметь разные характеристики при разных условиях – то под это загоняется отдельная строчка с выполнением всех условий одного порядка, так же, если условие требует ротацию и сетап исключительно от себя же, то такое условие игнорируется (к примеру условие на проклятие от Hex Nail'a). Относительно уровней порядков возьмём Кимсолта. Кимсолт может быть в стоке, может быть разогнан, может быть в стоке под Регретом и может быть разогнан под Регретом. По возможности таблица пытается не плодить сущности из-за чего иногда будет

совмещение условий разных порядков, если *по ощущениям* конечный эффект будет не настолько сильно изменён.

На ЭГО мы тут можем закончить.

А вот у идишек 3 скилла. Поэтому мы берём попугаев 2xS1, 2xS2, 1xS3 и складываем, получая таким образом числовой выхлоп с идишки. Почему именно так? Ну, мы берём за аксиому, что скиллы нам выпадают равнозначно, в том количестве, в котором написано.

А 2 первых скилла вместо 3ёх, потому что вероятнее всего мы либо захотим заменить первый скилл (защитным или эго), либо у нас просто не выпадет случая его столько раз использовать, ввиду того что с2 и с3 приоритетнее, а количество раундов не бесконечное для того чтобы $\lim s1 \text{ usage times per } 6 \text{ actions} = 3$.

У дискардников рейт подкручен, тк есть возможность выкидывать s1.

Калькулятор или вычисление реального дамага

Дамаг высчитывается по такой формуле:

МножительИгровыхПараметров x МножительЭффектовВторогоПорядка x Ролл=Дамаг

Внутри множителя составляющие складываются между собой + 100%.

Игровые параметры состоят из:

Резисты - слабость="xN"%-100%; стойкость=("xN"%-100%)/2

Стаки резонанса - цифра резонанса сверяется с таблицей дающей %;

Дельта между Оффенс и Дефенс лвлми - Дельта/(|Дельта|+25) (дельта это разница между этими значениями, отрицательная если дефенс больше);

Количество клашей - Клаши в рамках использования одного скилла x 3%;

Уровень наблюдения - должно быть уровень x 3%, но мне кажется эта хуйня не работает как надо и забагована;

Крит и сила крита - 20% при обычном крите, больше при IV пойз гифте с МД.

Эффекты второго порядка состоят из:

Пассивки, Фрагилы, Протекты, Демеж апы, Прописные бонусы в скиллах, Прописные бонусы в гифтах\перках РР\прочем - чаще всего это "положительный\отрицательный стак x 10%". ~~В том числе это касается бонусов при крите, тк в таких случаях крит это кондиш,~~

~~а не механика~~. Бонусы при крите могут быть как кондишем с бустом к дамагу, так и бустом к криту. По английскому тексту это никак не различается.

Калькулятор находится в киберспортсменах.

LALC

Введение

<https://github.com/HSLix/LixAssistantLimbusCompany>

В данный момент идёт активная работа по борьбе с ботами, следите за новостями, чтобы понимать, на сколько безопасно этим всем заниматься для вашего аккаунта.

Лалка – это бот-полумақросник, который управляет вашим компуктером, определяя состояние игры при помощи захвата и сканирования снимков экрана, без внедрения в память. (Если более простыми словами, ему доступно такое же восприятие, как и человеку, такой же уровень взаимодействия). И хоть по этим причинам он не детектится античитами - это всё ещё является нарушением ToS, так что имейте ввиду.

Бот способен проходить ежедневные люксакации, но в основном используется для автоматизированного гринда МД, на оптимизации и починке которого будет фокусироваться данный раздел. В активной стадии, бот отпускает управление только во время загрузок и в процессе проигрываний анимаций в схватке, потому компухтером пользоваться во время работы – крайне не желательно. Максимально доступный функционал – управление проигрыванием плейлиста всех серий Следствие Вели с Леонидом Каневским на Рутубе.

Основа и первая настройка

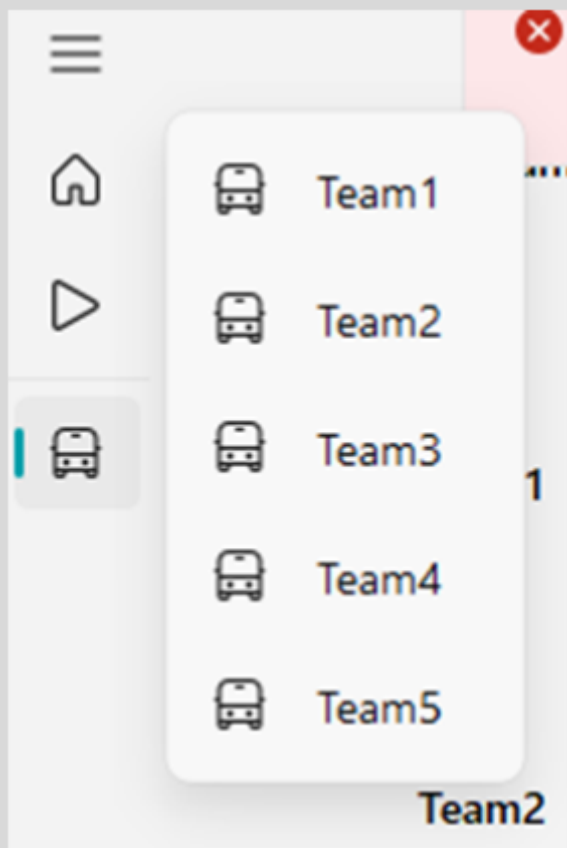
Прежде чем продолжить убедитесь, что вы подходите по этим параметрам:

- Разработчик обновил работоспособность бота под актуальную итерацию МД;
- Вы можете запустить игру в 1600x900 в оконном режиме;
- У вас есть хотя бы Threadspin III пачка, которая не самоуничтожается, когда проходит через Winrate.

Распаковать Лалку можно куда угодно, но, для корректной работы, программа при каждом запуске может спрашивать административные права.

При первом запуске каждой новой версии желательно переключить язык на английский и, за исключением случаев дебага проёбаных забегов, отключить видеозапись экрана. (Если же вам не жалко хуячить ваш HDD\SSD, то можете оставить).

Во вкладке с командами выбираем желаемый кейворд пачки (важно для стартовых gifтов и небольшого приоритета сбора внутри данжа), последовательность соответствует самым верхним пачкам внутри вашей игры.



В специальной подвкладке в Лалке выставляем желаемую последовательность грешников с 1 по 12 (ну или минимум 6, где остальные программа автоматически дозаполнит рандомно) и нажимаем кнопку сохранить.

Дальше, выставляем желаемое для вас количество повторений (принципиальной разницы тут нет, программу можно остановить или возобновить в любой момент даже после закрытия).

Ну и всё, *практически* на любом экране игры в том числе на любом этапе прохождения МД можно нажать кнопку Start и Лалка автоматически подхватит суть того что нужно делать.

Важный момент! После каждого перезапуска программы, стартовой\текущей командой прохождения будет та, которую вы выставили стартовой внутри Лалки во вкладке

команд. Потому каждый раз исправляем переключение стартовой пачки ручками, если хочется правильно собирать Rest бонусы.

Исправления и оптимизации

Лалка – сырой продукт, с практически нулевым quality control’ом и типичным подходом разработчика создающего говно на коленке. На момент описания, практически в каждом обновлении что-то работает не так или доступен какой-то простор для оптимизации. Потому бремя тестировать и фиксить ложится на пользователя, благо некоторые критические инструменты не связанные с исходным кодом всё-таки доступны пользователю.

Нас интересуют 2 папки:

LalclConfig – здесь находится, редактируемые в любом текстовом редакторе

файл со снапшотами состояний, которые распознаёт бот с логикой перехода из одного снапшота в другой (Task.json),

и файл с весами тематических паков (Theme_pack.json).

LalclResourceTemplate – здесь находятся игровые элементы UI, по которым программа визуально распознаёт состояния.

Если вы не дурак и знаете английский, то все названия самообъясняющиеся. Файлы элементарно прочитываются и так же элементарно всё сопоставляется что к чему. Поэтому после просмотра примера, будет описана только суть каждого исправления:

```
"FullAutoMirrorFinishVictory": {
```

// Название снапшота, в данном случае это успешное прохождение МД в FullAuto режиме

```
  "recognition": "TemplateMatch",
```

```
  "template": "mirror_victory.png",
```

// Распознавание снапшота по графической подсказке из папки Template

```
  "action": "Key",
```

```
  "key": "enter",
```

// Выполнение действия - нажатие клавиши, конкретная клавиша “Enter”

```
  "action_count": 8,
```

```
  "action_rest": 1,
```

// Количество повторений действия, с задержкой (?) в одну секунду

```
"post_delay": 8,
```

```
// Финальная задержка в 8 секунд после выполнения действий
```

```
"next": "MirrorCheckpoint" }
```

```
// Следующий снимок, который программа приоритетно попытается распознать, или же  
последовательность действий, которая выполняется без распознавания
```

(Имейте ввиду, для FullAuto и SemiAuto режимов – разработчик продублировал почти все снимки, но при этом не удосуживается сверять между ними правки, которые делает.)

На момент написания данного раздела присутствовала пара очевидных исправлений:

В конце снимков, после которых программа теряется и перепрыгивает в неправильные состояния (начинает водить мышкой и кликать там где ничего нет и быть не должно) стоит добавить "post_delay": 1 или "post_delay": 2 - это добавляет задержку после которой программа начинает сканировать экран на предмет совпадений;

В снимках магазина замени, чем спасают (сами снимки не удаляем, просто перенаправляем в поле next);

Микрооптимизация - заменить battle_start.png на пикрелейтед. 

Остальные советы и рекомендации

Если стоит вопрос кого собирать на автобой, то я бы предложил 2 пачки с чардж кейвордом. Полные пачки на кейворд собирать не обязательно. Для чарджа, к примеру, достаточно (а точнее даже оптимально из-за стартового гифта) двух идишек.

Чардж кандидаты:

Врёша, Сковорёша(?), Многоломы, В. Отис, В. Санг.

Унга филлер:

Стоп Лю (Стопклифф на скамейке), Ольгис, Корова в рясе, Посылкообъедающая курьероублюдия, Цинклер.

Во время ивентов, обычно, добавляется тематический пак, который гарантированно выпадает на своих этажах. Это плохо, потому что новые паки обычно сложнее, а гарантированно занятой слот ухудшает шансы выпадения проходимых паков. Лалка

способна распознавать паки и обычно избегает неизвестные, но при отсутствии альтернатив может выбрать пак, на котором практически гарантированно или стопроцентно соснёт. С этим ничего не поделать, кроме как переждать ивент.

Альтернативный бот <https://github.com/AlexWalp/Mirror-Dungeon-Bot>

Устаревшее\Требующее обновления

ИД стоящие внимания

Жирным выделены (по моему мнению) лучшие в слот, которые сопоставимо хорошие с другими лучшими в слот.

Боец	Подпиздон с лавочки
Трюкач универсал	

Yi Sang

Molar Office	Очень хорошая 00-ИД.	LCB Sinner	Буст менталке.
W. Corp	Лучшие роллы на Ии Сане.	BL Salsu “Салсунэ”	Активирует пойз.
		Dieci Assoc.	Накидывает жиру дискардникам.

Faust

The One Who Grips <i>“Двачерша”</i>	Огромный дешёвый буст к менталке в пачках на похоть. Регулятор негативномонетных.		
Zwei Assoc.	Бустит ролл уворотов, при наличии доп. слотов - не плохо роллит и может танковать.		
	LCB Sinner	Бафф на ролл.	
	W. Corp	Нацеливающий на Врёшу + к заряду.	

Don Quixote

Shi Assoc.	00- с хорошим вторым скиллом и полезным третьим.	
W. Corp	Одна из лучших ИД в игре, с хорошей пассивкой.	

Ryoshu

Seven Assoc. <i>“Срёшка”</i>	Один из самых сильных по роллу S2 в игре.		
W. Corp <i>“Врёшка”</i>	Лучшая ИД в игре.		

Meursault

EGO Regret	Это не ИД, это ЭГО которое активирует ИД этого грешника, потому что без него все ИД на него - мусор.	The Middle Little Brother <i>“Братишка”</i>	Одна из лучших пассивок на восстановление менталки (читайте условия активации).
------------	---	--	---

Hong Lu

K. Corp "Маунтейн Лю"	Один из лучших танков, и со скамейки очень сильно бустит выживаемость команд на обжорство.		
W. Corp	Хорошо танкует для 00-, бустит скорость и раздаёт чуточку заряда в чардж тимах.		
Dieci Assoc.	Одна из лучших ИД в игре.	LCB Sinner	Буст менталке.
		Liu Assoc.	Активирует поджог.

Heathcliff

R.Corp "Кролифф"	Одна из лучших ИД в игре.	L. EGO Sunshower	Буст менталке негативномонетным.
---------------------	---------------------------	------------------	----------------------------------

Ishmael

Shi Assoc. "Шишмаель"	При <50%НР - одна из лучших ИД в игре.		
Liu Assoc. "Люшмаель"	Под пассивкой Лю Хон Лю - одна из лучших ИД в игре.		
R. Corp "Олениха"	Одна из лучших ИД в игре, особенно с резонансом по унынию.		

Rodion

Dieci Assoc. "Монашка"	Лучшая ИД на Родю, сбалансированная, одна из лучших танков.	LCB Sinner	Хорошая пассивка на дамаг.
		N. Corp	Активирует скорость.

Sinclair

The One Who Shall Grip "Нклер"	Одна из лучших ИД в игре. Негативномонетный.	L. EGO Red Sheet	Большой уникальный буст дамагу для многомонетных многослотовых.
Cinq Assoc. "Цинклер"	Лучшая ИД в игре.		

Outis

G. Corp "Жуктус"	ИД полезная своим инструментарием.		
Molar Office "Ольгис"	Одна из лучших ИД в игре, активирует самотряс.		
Cinq Assoc.	Лучшая 00 ИД в игре.		

Gregor

Zwei Assoc. “Звейгор”	Один из лучших танков, буст к защитным роллам.	LCB Sinner	Отхил.
		G. Corp. “Жук”	Отхил.
		R.B. Sous-chef “Поварегор”	Отхил.

Гайды по тимбилдингу для самых маленьких:

Легенда:

Ядро - основная часть тимы, без которой она не будет работать. Если вы запарились с собиранием конкретной тимы, а не просто кидаете во врага все что есть, то для вас первоочередная задача - либо выкупить, либо выкрутить ядро собираемой композиции.

Основа - наиболее оптимальные айди и ЭГО для конкретной команды, необходимые для комфортной игры. Без них играть в принципе можно, но это будет куда тяжелее, чем если бы вы их выбили заранее.

Вариации - айди и ЭГО относительной полезности и силы, которыми можно заткнуть дыры в тиме. Бесполезность вариативных частей команды может разниться, но если есть выбор между покупкой кого-то из основы или вариации лучше предпочесть первое.

1. Глум-rupture тима

	Роль	ID	E.G.O.	Пояснения
г л у м - г р у п п е	Ядро	Rosespanner Грегор	AEDD Грегор	AEDD - главная звезда команды, без которой глум-пачка просто не работает. При активации накидывает на врага эффект Sparkling Discharge, который дает ему дополнительный рапчур каунт каждый раз, когда по нему бьют атакой с глумом. В случае, если у вас много глумовиков, это ЭГО может почти полностью решить классическую проблему недостатка каунта. Поэтому для успешной работы пачки вам нужно много глум-атак.
	Основа	W corp Йи Санг	Dimensional Shredder Йи Санг	Лучшая связка в игре для AEDD-глум сетапа. ЭГО накидывает на врага бесплатный каунт в виде статуса Dimensional Rift, а также дает пассивку, накрывающую каунт с каждого удара. В итоге глумовый s3 айди может выдавать совершенно сумасшедшие значения рапчура за один ход. Роллы охуевшие. Однозначный мастхэв.
		Lantern Дон Кихот		Глумовый s3, дающий очень хорошие значения каунта. Большая часть скиллов либо выходит в ноль по каунту, либо накидывает слишка, что делает её единственной айди, способной бездумно наваливать урон и при этом не сбивать каунты. Плюс один из редких танков в рапчур пачке, со способностью отхила от количества рапчура на цели. Мастхэв.
		Seven Фауст		Глумовое трехмонетное s2, которое может накидывать кучу потенци и не сбивать каунт в случае выигрыша клэша. В отличие от двух предыдущих айди может использовать глум куда чаще, что делает её незаменимой для пачки. Плюс стабильно хорошие роллы и флюидсак.
	Вариации	W corp Мерсо		Глумовое s2, накладывающее 7 (!) потенци с одной атаки, одно из самых больших значений для s2 рапчур скиллов. В то же время, достаточно слабые монетки, не подходящие для клэшей
		Sunshower Хитклифф		Имеет четырехмонетное s2 с 6 рапчур потенци, но не накладывает каунт и вообще из-за своих особенностей (минус SP пресет, отвратительные клэши) играет несколько тухло. Брать только нет другой замены, на свой страх и риск.
		LCCB Ишмаэль		Имеет трехмонетное глумовое s2, но без рапчура, зато накидывает 8 потенци и 4 каунта третьим скиллом. Можно использовать для реализации стаков, когда их уже много, но из-за системы патронов не может прожать больше 4 s2 или 3 s3 за один бой.

2. Зелень-rupture тима

	Роль	ID	E.G.O.	Пояснения:
з е л е н ь - р а п ч у р	Ядро	Red Sheet Синклер (только пассивка)		Мастхэв, но должен сидеть исключительно в саппортах, потому что в бою эффективность его основной фишки - талисманов, сильно ограничена. Зеленая rupture тима работает за счет его пассивки, которая дает [количество зеленого резонанса x2] талисманов айди с самым высоким здоровьем. Каждый талисман - это +1 рапчур потенси с <i>каждого удара</i> , то есть уже с 4 резонанса (базовое условие активации пассивки), одна из ваших айди будет делать трехмонетным скиллом 24 рапчура в дополнении к тому, который дает скилл. Работает в два раза лучше, если цель пассивки имеет доп. слот.
	Основа	Seven Фауст		Имеет зеленое s3 с хорошими значениями каунта и потенси, если на неё падает пассивка (что бывает редко из-за низкого здоровья) может мгновенно надручить кучу рапчуры врагу. Плюс совместимость с глумовой вариацией билда и хорошие роллы. Мастхэв.
		Seven Хитклифф	Holiday	Имеет зеленое s3 с хорошими значениями каунта и потенси, одномонетный s2 позволяет хорошо набивать каунт тогда, когда прожать талисманы не получается. В то же время роллы на всем, кроме s2, сосут, что делает его сложным в обращении. Тем не менее, мастхэв чисто за счет s3.
		Lantern Дон Кихот		Зеленое s1 и блок дают возможность быстро активировать пассивку Синклера. Большая часть скиллов либо выходит в ноль по каунту, либо накидывает слишком, что делает её единственной айди, способной бездумно наваливать урон и при этом не сбивать каунты. В то же время, она является одним из самых жирных айди в тиме, поэтому очень часто пассивка будет доставаться именно ей, что представляет собой проблему, потому что её зеленая s1 одномонетная. Вариант решения - держат её всегда на пару уровней ниже других персонажей, либо давать огребать в начале боя, чтобы она могла спокойно прокатить пассивку, не забирая талисманы.
	Вариации	Seven Отис	Ebony Stem Отис	Зеленое s1 и блок, помогает быстро настакать зелень для пассивки. На скиллах практически нет каунта, потенси выхлоп такой себе, а на s3 вообще нет никакого рапчура, так что работает она чисто на увеличение числа зелени в тиме. Пассивка от ЭГО, накладывающая рапчур на следующий ход после атак исправляет ситуацию, но без неё она почти бесполезна.
		Seven Йи Санг	Dimensional Shredder Йи Санг	Только если вам больше нечего взять. Плохие роллы и плохие значения рапчура, которые спасает только использование Dimensional Shredder'a.
		Rosespanner Грегор/		Оба примерно одинаково слабые. Роузспаннер из-за необходимости накидывать тремор для работы пассивок и

		G corp Грегор		скиллов, а Г корп почти не имеет каунта.
		Dead Rabbits Boss Мерсо		Солидное s3 и зеленый каунтер, но как и прочие айди из вариации имеет трагически мало каунта, что ограничивает его применимость за пределами MD.
		K corp Хон Лу	Dimensional Shredder Хон Лу, Effervescent Corrosion Хон Лу	Зеленое двухмонетное s2, способное накладывать 4 потенси, плюс сразу несколько ЭГО на дополнительный каунт. Практически не имеет каунта, потому что тот зависит от его специального статуса, зато является почти неубиваемым танком. Но это же является его проблемой, потому что он со своими 250 хп ГАРАНТИРОВАННО съедает пассивку, не имея ни каунта, ни даже 3-монетной атаки, чтобы её утилизировать.

3. Берн тима

	Роль	ID	E.G.O.	Пояснения:
б е р н	Ядро	Magic Bullet Отис	-	Центр команды, единственное айди, которое может преодолевать анальное ограничение в 99 урона в ход, который Джихуй навязал берн-энджоерам. Основной урон приходит от специального статуса Dark Flame, который наносит [количество берна х количество Black Flame] урона под конец хода. На пике производительности может выдавать 700 урона, но, как и вся тима, очень медленно разгоняется, плюс выхлоп Black Flame несколько падает после достижения 4 пуль на персонаже из-за ДЕБИЛЬНОЙ особенности второго скилла. Тем не менее, без неё берн тима не тима. Поскольку большая часть берн айди по умолчанию очень слабая, Отис желательно ставить на первое место и выдавать 2 слота для максимальной производительности. Эксклюзивный для вальпургиевой ночи персонаж.
	Основа	N corp Синклер	9:2 Синклер	Одна из сильнейший айди в игре, в последнее время сдавший обороты и переквалифицировавшийся из мастхэв ДПС в берн-дилера из-за смены меты. Из-за минус-сп системы и высоких роллов практически не способен проигрывать клэши, а на 4 аптае выдает серьезные значения берна, что делает его одной из главных айди берн-тимы. Имеет не особо полезное, но приятное берн ЭГО, помогающее чуть разогнать ожог тогда, когда его еще нет на противнике. Если есть проблемы с набором (т.е. проёбом в этом случае) SP, то может отобрать доп слот у Стрелоктис.
		Liu Assoc Ишмаэль	Ardour Blossom Star Ишмаэль, Capote Ишмаэль	Вторая по дамагу и роллам среди берн-айдишек, выдает средние значения ожога. Хорошие монеты на s2 и s3 делают её полезной даже тогда, когда берн не стакается до серьезных значений и выступает в качестве реверс-чарджа для персонажей. Имеет сразу два ожоговых ЭГО. Первое, Ardour Blossom Star, позволяет ей разгонять огонь куда быстрее, раскидывая его среди врагов за счет красного резонанса и пассивки. Вторая, Capote, усиливает её урон от s2 и гневный урон всех союзников.
		Liu Assoc Родион	4th Match Flame Родион	Основной юнит поддержки за счет пассивки, дающей силу красной атаки всем люшникам и плюс к урону всем остальным айди. S3 с подрывом тремора должен был сделать её полноценной заменой Отис, но поскольку Ким Джихуй - бездарный мошенник, оно не может делать больше 30 урона и на самом деле СБРАСЫВАЕТ стаки с противника, что является своего рода дефаффом. Как и Ишма, она может использовать берн просто как реверс чардж для усиления урона и не особо заботится о значении стаков, хорошие s2 и s3 это ей позволяют. ЭГО, хоть и плохо ролящее из-за минусового пресета, накладывает на врага дополнительный берн и уязвимость к красному урону, что тоже является плюсом.
	Вариации	Liu Assoc	4th Match	Условная "звезда" вариативной части команды. Под баффом от

	Рёшу	Flame Рёшу, Forest for the Flames Рёшу	пассивки Роди и от берна выдает неплохие роллы, накладывание потенси на уровне, но полностью отсутствует каунт. Не-шное ЭГО серьезно усиливает каждый 4 использованный скилл и дает ему доп-берн, а также само при использовании наносит тем больше урона, чем больше на враге берна. Дефолтное ЭГО не имеет полезных пассивок, но хорошо заряжается за счет берн-тимы и накладывает берн при использовании. Одна из лучших айди команды, не дотягивающая до основы только за счет отсутствия каунта и нестандартного для команды типа урона (слэш).
	Liu Assoc Хон Лу	-	Худший выбор из возможных. Очень плохие броски на s1 и s2, берн потенси практически отсутствует (где-то 2 на весь кит), но кидает очень много каунта. Если нет альтернативы, то можно его взять в бой, но лучше всего оставить его в саппортах: пассивка на + к каунту лучше послужит кому-то, кто умеет выдавать потенси.
	Liu Assoc Мерсо	Capote Мерсо	Худший выбор из возможных. Что-то типа танка, накладывающего берн после получения ударов, но без механики агро. Занимает слот и хорошо впитывает атаки, но выхлоп потенси ничтожный, а каунт выдает только на s3. ЭГО (накладывает по 3 берна на 5 противников) дает возможность мгновенно активировать + к монетам для остальных Лю айди, если скорость позволяет, а так же усиливает его "танковый" пресет, добавляя еще берна после получения удара. Все еще лучше, чем Хон Лу, но все еще очень слабое айди.
	Liu Assoc Герор	-	Худший выбор из возможных. Неплохие значения берн потенси и количество монет, но совсем нет каунта. Плюс, слабые (12 силы это стандарт s1, а не s3, лол) броски делают его почти бесполезным.
	-	9:2 Фауст	ЭГО позволяет конвертировать ожог на цели в слабенькое понижение защиты, но важно не это, а то, что с пассивкой любая lust атака может превратиться в накладывающую берн. То есть с этим ЭГО можно сделать затычку под берн-пресет из N согр или Zwei Фауст. Но только если очень хочется, потому что настоящей замены берн-айди из этого ЭГО сделать не получится.
	-	4th Match Flame Йи Санг	Еще одна ЭГО для айди-затычки, накладывающая 10 АОЕ берн-потенси на врагов и позволяющая накидывать берн (не больше 3 за ход в фокусированном бою) после победы в клэше. Жалкий инструмент для тех, кто очень почему-то хочет иметь берн-тиму, но не имеет ничего, чем можно было бы её заткнуть.

nvrnqsr@yandex.ru

nvrnqsr@proton.me

