Глава 1. Общие советы по прохождению, выбор класса, билда, полезные ссылки. Фарм рун.

В данной статье не будет гайда для какого-то определённого билда, скорее просто информация о том, как не облажаться в выборе и прокачке персонажа и не страдать (как у меня было однажды).

Стартовые классы

Для начала игры доступно 10 стартовых классов и 8 характеристик.

Класс	Уровень	Здоровье	Жиз. сила	Интеллект	Стойкость	Сила	Ловкость	Мудрость	Вера	Колдовство
Бродяга	9	522	15	10	11	14	13	9	9	7
Воин	8	434	11	12	11	10	16	10	8	9
Герой	7	499	14	9	12	16	9	7	8	11
Бандит	5	414	10	11	10	9	13	9	8	14
Астролог	6	396	9	15	9	8	12	16	7	9
Пророк	7	414	10	14	8	11	10	7	16	10
Самурай	9	455	12	11	13	12	15	9	8	8
Заключённый	9	434	11	12	11	11	14	14	6	9

Класс	Уровень	Здоровье	Жиз. сила	Интеллект	Стойкость	Сила	Ловкость	Мудрость	Вера	Колдовство
Духовник	10	414	10	13	10	12	12	9	14	9
Мерзавец	1	414	10	10	10	10	10	10	10	10

По сути, можно выбрать абсолютно любой класс, но стоит это делать с умом - не нужно выбирать Пророка, если хочешь быть Самураем - много характеристик улетят в трубу. Я как-то начинала играть за Духовника, но закончила через билд в Колдовство, хотя изначальный показатель этой характеристики у этого класса низкий.

Перераспределение характеристик доступно в первой трети игры после прохождения второго сюжетного босса, и если где-то ошибся - это не страшно. Ниже предоставлю ссылки, которые будут полезны в прохождении:

Калькулятор инвентаря и билда - ☑

Расширенный калькулятор для рассчитывания итогового билда и урона.

Калькулятор урона на основании билда - ☑

Более простой калькулятор, которым я часто пользуюсь. Тут уже можно поиграться и посмотреть, какое оружие можно подобрать под текущий билд, или проверить, будет ли оно подходить по характеристикам. Опять же, можно проверить урон при разных заточках и выбрать оптимальный.

Интерактивная карта со всеми важными отметками - ☑

Все отметки можно убрать, выбрать нужное, также есть поиск по карте, то есть, если надо проверить, где располагается тот или иной предмет, можно вбить его в поиск, что карта и покажет.

Официальная Википедия по Элден Рингу на русском языке - ☑

Если вдруг какие-то вопросы по лору, по персонажам, фарму каких-либо пушек или расходников, можно обращаться сюда. Также есть дискорд-канал по соулсам, где могут помочь с прохождением.

Канал в Telegram по Элден Рингу на русском языке - ☑

Тут можно задать абсолютно любой вопрос по игре или попросить помощи в прохождении боссов. Самое крупное сообщество по игре в телеграме, есть активные игроки, у которых можно просить помощь. ????? ????? ???? ?????? ? ??????? ?? ?? (??? ???????? ???? ? ?????? ??????? ??? ?????? ??????? "??????"). Также в беседе приветствуется ламповое оффтопное общение на отвлеченные темы: в основном, конечно, о видеоиграх, компьютерах-технике и, кончено же, жизни и жизненных ситуациях.

Эти ссылки могут сильно помочь в прохождении игры.

Выбор класса на основе характеристик

Вернёмся к классам. Я начинала играть за Астролога (никому не советую, особенно новичкам, у него мало ОЗ, зато под конец магические билды зубодробительные), Духовника (очень сбалансированный класс для начала игры, по сути можно собрать практически любой билд), Бродягу (идеально для качественного (ловкость-сила) билда), Воина и Самурая (для билда через ловкость). Самый оптимальный для новичка-милишника - Бродяга или Самурай.



В своём прохождении для гайда я выбрала Самурая, потому что для меня это самый сбалансированный для начала игры класс: есть лук (во многих случаях может спасти) и очень хорошее оружие, которое можно будет задублировать в самом начале игры и дойти с ним до конца. К текущему моменту я уже собрала себе свой самый комфортный билд с двумя изогнутыми мечами бандита, под что и буду ориентироваться позже.

Итак, если вы хотите быть игроком ближнего боя, т.н. милишником, стоит выбирать классы с высоким показателем Жизненной силы, Силы, Выносливости и Ловкости.

Милишники делятся на условные три категории (если не брать смешанные билды с магией и верой): ловкачи, качественники и Унга-Бунга (силовики).

Ловкачи - катанщики (Утигатана, Нагакиба) те, кто использует в целом легкие, колющие и изогнутые мечи (Изогнутый меч бандита, Шамшир). Самые основные параметры для прокачки - Ловкость и Выносливость. Обычно ловкачи должны быть быстрыми, поэтому (чисто имхо) стоит вкладываться и в Выносливость, чтобы носить хорошую броню и иметь быстрый перекат. Заточки оружия - Молния, Острое.

Качественники - те, кто использует оружие со скалированием от Ловкости и Силы, например, изогнутые двуручники (Клык ищейки, Сбиватель), парные клинки (Свежеватель божественной кожи, Парный клинок горгулий), копья, алебарды и т.д. По сути это один из тех классов, которые могут использовать/ пробовать практически всё ближнее оружие без каких-либо дополнительных видов урона. Заточка - Качественная.

Унга-Бунга - любители огромного оружия, топоров и молотов, тяжелой брони и в некотором случае арбалетов. Заточка - Тяжелая, Огненная.

Далее следуют магические классы, и тут разделение не так очевидно, как казалось бы. Если в третьем Дарк Соулсе были клирики, пироманты и маги, для которых использовались разные катализаторы (колокольчики, пламя пироманта и посохи), то в Элден Ринге катализатора всего два - священные печати и посохи, катализаторы для Молитв и Чар соответственно.

Можно сделать разделение следующим образом.

Молитвенники: пироманты (повышение Веры, использование разной пиромантии - пламя, черное пламя, пламя безумия), последователи Культа Древних Драконов (молниевые молитвы, требуют только Веру) фундаменталисты (Вера+Мудрость, молитвы Золотого порядка), последователи Культа Крови (Вера+Колдовство), последователи драконьего причастия (Вера+Колдовство, молитвы драконьего причастия).

Маги: Карианские маги/ Блестящих камней/ льда и т.д. (Мудрость), маги-еретики (Вера), маги Гельмира (Вера+Мудрость), Слуги Смерти (Вера+Мудрость), Глиняный человек (Мудрость+Колдовство).

Также есть смешанные билды на Чары/ Молитвы и оружие ближнего - милишники Вера+Сила (например, использование Пиромантии и ближнее оружие с Пылающей заточкой или использованием Богохульного Клинка; также последователи Гурранка), милишники Вера+Ловкость, Мудрость+Сила (билды на Гравитационное оружие, например, Двуручник Радана или Двуручник Руин; также можно включить "холодного" мага с Королевским двуручником или Двуручником тёмной луны), Мудрость+Ловкость (Лунная вуаль и быстрый каст магии), Ловкость+Колдовство (Реки Крови, Нагината Элеоноры, любое короткое оружие с Кровавой или Оккультной заточкой), Сила+Колдовство (Копье Могвина).

Билдов просто море, на самом деле, и с помощью стартового класса можно выбрать подспорье для будущей сборки.

Вкратце пройдемся по характеристикам:

Жизненная сила	Характеристика, определяющая число очков здоровья. Так же влияет на сопротивляемость огню и иммунитет.
Интеллект	Характеристика, определяющая число очков концентрации. Так же влияет на концентрацию.
Стойкость	Характеристика, определяющая выносливость. Влияет на живучесть. Так же определяет предельный вес снаряжения.
Сила	Характеристика, необходимая для владения тяжёлым оружием. Также увеличивает урон от оружия, зависящего от силы, и влияет на физическую защиту.
Ловкость	Характеристика, необходимая для владения особым оружием. Также повышает урон оружия, зависящего от ловкости, снижает время сотворения чар/молитв, смягчает удар при падении и позволяет крепче держаться в седле.
Мудрость	Характеристика, необходимая для овладения чарами блестящих камней. Повышает мощь чар, зависящих от мудрости, и улучшает сопротивление магии.
Вера	Характеристика, необходимая для освоения священных молитв. Также повышает магическую силу молитв, зависящих от веры.
Колдовство	Характеристика, определяющая способность к обнаружению. Так же влияет на священную защиту, живучесть и некоторые чары и молитвы.

Создание персонажа и реликвии

При создании доступен выбор начальной реликвии:

Название	Описание
Медальон с багровым янтарём	Увеличивает максимальное количество здоровья на 6%.
Руна Междуземья	Позволяет получить 3.000 рун.
Золотое семечко	Увеличивает количество применений священной фляги.
Прах клыкастых бесов	Позволяет призвать двух клыкастых бесов.
Треснутый горшок	Материал для изготовления метательных горшков..

Мечевидный ключ	Позволяет сломать одну печать статуи беса.
Чародейная ветвь	Предмет для очарования врагов, и превращения их в союзников на некоторое время.
Варёная креветка	Повышает защиту от физического урона на 15%. Действует 60 секунд.
Клятва Шабрири	Привлекает внимание врагов к владельцу.
Ничего	Дар не был выбран.

С самого начала советую взять Золотое семечко или Мечевидный ключ: первый позволит с самого начала получить одну дополнительную флягу-лечилку, второй - доступ к одному очень нужному (особенно в начале игры) талисману. Однако всё же советую взять семечко, так как для талисмана ключ мы в любом случае найдём.



Далее задаём имя (на латинице) и можете играться с билдером персонажа - первый раз я провела в нём три часа... Я выберу уже свой, собранный ранее макет (который тоже собирался 3 часа...).



Под спойлером несколько готовых пресетов персонажей.

Elden Bling

Солер из Асторы (Dark Souls) □□

Гатс (Берсерк) □□

Гендальф Серый (Властелин Колец) □□♂

Геральт из Ривии (Ведьмак) □□

Лица дружественных NPC

Лица враждебных NPC

На Реддите есть целая доска, посвященная билдеру

Также аккаунт в Твиттере, где есть другие персы по соулсборнам

А тут слайдеры с моими персонажами:

Name	Base			Skin	Adjust Face Template				Facial Balance					
	Type	Age	Voice	Skin RGB	Structure	Emphasis	Age	Aesthetic	Size	Ratio	Protrusion	Vert.	Slant	Horiz.
Martha	B	Young	Mature 1	230, 194, 172	5	0	165	135	117	179	153	69	40	72

Forehead/Glabella						Brow Ridge			Eyes			
Depth	Protrusion	Height	Prot 1	Prot 2	Width	Height	Inner	Outer	Position	Size	Slant	Spacing
72	155	166	98	121	129	227	119	186	86	129	255	94

Nose Ridge							Nostrils			Cheeks				
Depth	Length	Position	Tip	Protrusion	Height	Slant	Slant	Size	Width	Height	Depth	Width	Protrusion	Cheeks
100	112	118	143	188	167	122	145	129	149	79	143	155	83	132

Lips						Mouth					
Shape	Expression	Fullness	Size	Protrusion	Thickness	Protrusion	Slant	Occlusion	Position	Width	Distance
203	225	110	118	220	134	166	228	161	165	122	108

Chin							Jaw				Hair				
Tip	Length	Protrusion	Depth	Size	Height	Width	Protrusion	Width	Lower	Contour	Hair	Hair RGB	Luster	Roots	White
169	97	145	98	159	117	123	152	88	25	110	21	138, 46, 28	108	195	90

Eyebrows					Facial Hair						Eyelashes	
Brow	Brow RGB	Luster	Roots	White	Beard	Beard RGB	Luster	Roots	White	Stubble	Lashes	Lashes RGB
9	Match	Match	Match	Match	1	Match	Match	Match	Match	0	4	0, 0, 0

Right Eye						Left Eye					
Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position	Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position
255	255, 189, 122	0		255, 255, 255	168	Match	Match	Match	Match	Match	Match

Skin Features				Cosmetics					
Pores	Luster	Circles	Circles RGB	Eyeliner	Eyeliner RGB	Upper	Upper RGB	Lower	Lower RGB
255	128	220	40, 30, 25	65	0, 0, 0	115	40, 20, 30	130	15, 9, 3

Cosmetics				Tattoo/Mark/Eyepatch								
Cheeks	Cheeks RGB	Lipstick	Lipstick RGB	Tattoo	Tattoo RGB	Vert.	Horiz.	Angle	Expansion	Flip	Eyepatch	Eyepatch RGB
100	102, 2, 0	165	71, 24, 24	1	0, 0, 0	0	0	0	0	OFF	1	

Body							
Head	Chest	Abdomen	Arms	Legs	Body Hair	Body Hair RGB	Muscle
128	58	48	138	98	0	Match	Muscular

JSON Share Code
ijxzgd6





ELDENBLINGSLIDERS.COM

Name	Base			Skin	Adjust Face Template				Facial Balance					
	Type	Age	Voice	Skin RGB	Structure	Emphasis	Age	Aesthetic	Size	Ratio	Protrusion	Vert.	Slant	Horiz.
Miriam	B	Young	Young 1	252, 217, 210	5	0	115	145	117	179	153	69	40	72

Forehead/Glabella						Brow Ridge			Eyes			
Depth	Protrusion	Height	Prot 1	Prot 2	Width	Height	Inner	Outer	Position	Size	Slant	Spacing
72	155	166	98	121	129	227	109	126	26	139	255	94

Nose Ridge							Nostrils			Cheeks				
Depth	Length	Position	Tip	Protrusion	Height	Slant	Slant	Size	Width	Height	Depth	Width	Protrusion	Cheeks
70	142	48	163	188	197	122	145	129	129	79	163	155	112	132

Lips						Mouth					
Shape	Expression	Fullness	Size	Protrusion	Thickness	Protrusion	Slant	Occlusion	Position	Width	Distance
105	255	70	68	145	154	166	238	161	165	182	38

Chin							Jaw				Hair				
Tip	Length	Protrusion	Depth	Size	Height	Width	Protrusion	Width	Lower	Contour	Hair	Hair RGB	Luster	Roots	White
169	97	95	98	159	117	123	172	88	15	110	35	0, 0, 0	68	0	0

Eyebrows					Facial Hair						Eyelashes	
Brow	Brow RGB	Luster	Roots	White	Beard	Beard RGB	Luster	Roots	White	Stubble	Lashes	Lashes RGB
8	Match	Match	Match	Match	1	Match	Match	Match	Match	0	4	Match

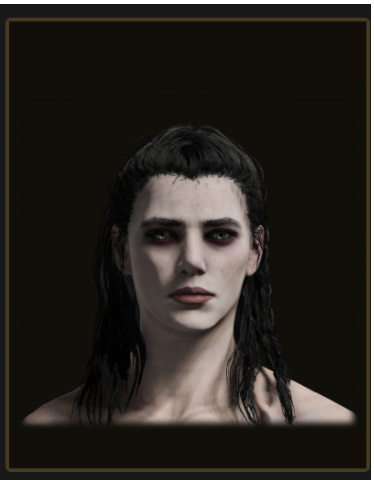
Right Eye						Left Eye					
Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position	Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position
255	194, 255, 255	0		255, 255, 255	181	Match	Match	Match	Match	Match	Match

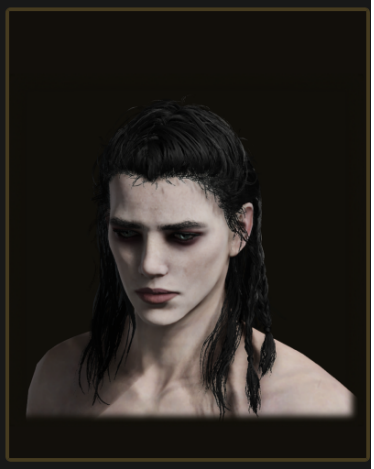
Skin Features				Cosmetics					
Pores	Luster	Circles	Circles RGB	Eyeliner	Eyeliner RGB	Upper	Upper RGB	Lower	Lower RGB
0	58	220	40, 30, 35	45	23, 23, 23	70	0, 0, 0	70	0, 0, 0

Cosmetics				Tattoo/Mark/Eyepatch								
Cheeks	Cheeks RGB	Lipstick	Lipstick RGB	Tattoo	Tattoo RGB	Vert.	Horiz.	Angle	Expansion	Flip	Eyepatch	Eyepatch RGB
0		135	78, 0, 0	1						OFF	1	

Body							
Head	Chest	Abdomen	Arms	Legs	Body Hair	Body Hair RGB	Muscle
138	110	100	118	120	0	Match	Muscular

JSON Share Code
mtpdw73





ELDENBLINGSLIDERS.COM

Name	Base			Skin	Adjust Face Template				Facial Balance					
Moloch	Type	Age	Voice	Skin RGB	Structure	Emphasis	Age	Aesthetic	Size	Ratio	Protrusion	Vert.	Slant	Horiz.
	A	Young	Young 1	179, 153, 150	6	10	105	113	73	121	102	73	147	0

Forehead/Glabella						Brow Ridge			Eyes			
Depth	Protrusion	Height	Prot 1	Prot 2	Width	Height	Inner	Outer	Position	Size	Slant	Spacing
107	186	126	183	123	139	232	113	135	0	130	255	58

Nose Ridge							Nostrils			Cheeks				
Depth	Length	Position	Tip	Protrusion	Height	Slant	Slant	Size	Width	Height	Depth	Width	Protrusion	Cheeks
57	109	14	171	187	172	60	29	116	59	50	233	82	131	109

Lips						Mouth					
Shape	Expression	Fullness	Size	Protrusion	Thickness	Protrusion	Slant	Occlusion	Position	Width	Distance
0	43	119	216	199	59	155	152	237	125	202	25

Chin							Jaw				Hair				
Tip	Length	Protrusion	Depth	Size	Height	Width	Protrusion	Width	Lower	Contour	Hair	Hair RGB	Luster	Roots	White
161	123	92	151	134	95	62	97	37	50	80	37	146, 52, 12	30	0	90

Eyebrows					Facial Hair						Eyelashes	
Brow	Brow RGB	Luster	Roots	White	Beard	Beard RGB	Luster	Roots	White	Stubble	Lashes	Lashes RGB
2	Match	Match	Match	Match	1	Match	Match	Match	Match	0	3	100, 100, 100

Right Eye						Left Eye					
Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position	Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position
255	255, 171, 87	0		255, 255, 255	198	Match	Match	Match	Match	Match	Match

Skin Features				Cosmetics					
Pores	Luster	Circles	Circles RGB	Eyeliner	Eyeliner RGB	Upper	Upper RGB	Lower	Lower RGB
95	255	115	26, 5, 5	0	0, 0, 0	0	0, 0, 0	0	0, 0, 0

Cosmetics				Tattoo/Mark/Eyepatch								
Cheeks	Cheeks RGB	Lipstick	Lipstick RGB	Tattoo	Tattoo RGB	Vert.	Horiz.	Angle	Expansion	Flip	Eyepatch	Eyepatch RGB
200	255, 230, 230	0	0, 0, 0	8	0, 0, 0	75	48	118	208	OFF	1	

Body							
Head	Chest	Abdomen	Arms	Legs	Body Hair	Body Hair RGB	Muscle
130	138	128	168	198	200	Match	Muscular

JSON Share Code
s6oqs3y





ELDENBLINGSLIDERS.COM

Name	Base			Skin	Adjust Face Template				Facial Balance					
	Type	Age	Voice	Skin RGB	Structure	Emphasis	Age	Aesthetic	Size	Ratio	Protrusion	Vert.	Slant	Horiz.
Olivia	B	Young	Mature 1	245, 198, 171	5	0	165	135	117	179	153	69	40	72

Forehead/Glabella						Brow Ridge			Eyes			
Depth	Protrusion	Height	Prot 1	Prot 2	Width	Height	Inner	Outer	Position	Size	Slant	Spacing
72	155	166	98	121	129	165	119	176	66	139	255	74

Nose Ridge							Nostrils			Cheeks				
Depth	Length	Position	Tip	Protrusion	Height	Slant	Slant	Size	Width	Height	Depth	Width	Protrusion	Cheeks
100	112	78	153	188	167	122	165	139	169	79	163	165	63	152

Lips						Mouth					
Shape	Expression	Fullness	Size	Protrusion	Thickness	Protrusion	Slant	Occlusion	Position	Width	Distance
203	225	110	138	220	134	166	228	141	165	122	108

Chin							Jaw				Hair				
Tip	Length	Protrusion	Depth	Size	Height	Width	Protrusion	Width	Lower	Contour	Hair	Hair RGB	Luster	Roots	White
149	77	125	78	159	117	143	172	58	85	60	37	255, 221, 191	168	0	0

Eyebrows					Facial Hair						Eyelashes	
Brow	Brow RGB	Luster	Roots	White	Beard	Beard RGB	Luster	Roots	White	Stubble	Lashes	Lashes RGB
8	52, 20, 0	Match	Match	Match	1	Match	Match	Match	Match	0	4	0, 0, 0

Right Eye						Left Eye					
Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position	Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position
255	255, 189, 122	0		255, 255, 255	155	Match	Match	Match	Match	Match	Match

Skin Features				Cosmetics					
Pores	Luster	Circles	Circles RGB	Eyeliner	Eyeliner RGB	Upper	Upper RGB	Lower	Lower RGB
255	128	220	40, 30, 25	65	0, 0, 0	90	40, 20, 30	175	15, 9, 3

Cosmetics				Tattoo/Mark/Eyepatch								
Cheeks	Cheeks RGB	Lipstick	Lipstick RGB	Tattoo	Tattoo RGB	Vert.	Horiz.	Angle	Expansion	Flip	Eyepatch	Eyepatch RGB
50	102, 2, 0	140	102, 2, 0	1	0, 0, 0	0	0	0	0	OFF	1	

Body							
Head	Chest	Abdomen	Arms	Legs	Body Hair	Body Hair RGB	Muscle
128	128	128	128	128	0	Match	Muscular

JSON Share Code
mu9g2u9





ELDENBLINGSLIDERS.COM

Name	Base			Skin	Adjust Face Template				Facial Balance					
	Type	Age	Voice	Skin RGB	Structure	Emphasis	Age	Aesthetic	Size	Ratio	Protrusion	Vert.	Slant	Horiz.
Philipp	A	Mature	Mature 1	178, 122, 93	2	80	65	20	115	182	221	85	40	127

Forehead/Glabella						Brow Ridge			Eyes			
Depth	Protrusion	Height	Prot 1	Prot 2	Width	Height	Inner	Outer	Position	Size	Slant	Spacing
60	145	195	215	195	110	230	60	185	85	243	215	145

Nose Ridge							Nostrils			Cheeks				
Depth	Length	Position	Tip	Protrusion	Height	Slant	Slant	Size	Width	Height	Depth	Width	Protrusion	Cheeks
18	160	165	255	215	225	225	140	63	255	195	172	162	225	66

Lips						Mouth					
Shape	Expression	Fullness	Size	Protrusion	Thickness	Protrusion	Slant	Occlusion	Position	Width	Distance
135	235	135	120	135	169	60	180	100	20	80	175

Chin							Jaw				Hair				
Tip	Length	Protrusion	Depth	Size	Height	Width	Protrusion	Width	Lower	Contour	Hair	Hair RGB	Luster	Roots	White
137	211	180	50	106	214	167	115	181	75	202	9	57, 33, 31	68	0	100

Eyebrows					Facial Hair						Eyelashes	
Brow	Brow RGB	Luster	Roots	White	Beard	Beard RGB	Luster	Roots	White	Stubble	Lashes	Lashes RGB
14	Match	Match	Match	Match	4	Match	Match	Match	Match	255	3	Match

Right Eye						Left Eye					
Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position	Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position
235	26, 15, 5	0		255, 255, 255	148	Match	Match	Match	Match	Match	Match

Skin Features				Cosmetics					
Pores	Luster	Circles	Circles RGB	Eyeliner	Eyeliner RGB	Upper	Upper RGB	Lower	Lower RGB
255	195	120	26, 5, 5	20	40, 20, 20	0	0, 0, 0	0	0, 0, 0

Cosmetics				Tattoo/Mark/Eyepatch								
Cheeks	Cheeks RGB	Lipstick	Lipstick RGB	Tattoo	Tattoo RGB	Vert.	Horiz.	Angle	Expansion	Flip	Eyepatch	Eyepatch RGB
0		70	255, 207, 158	4	71, 37, 24	170	182	140	198	OFF	1	

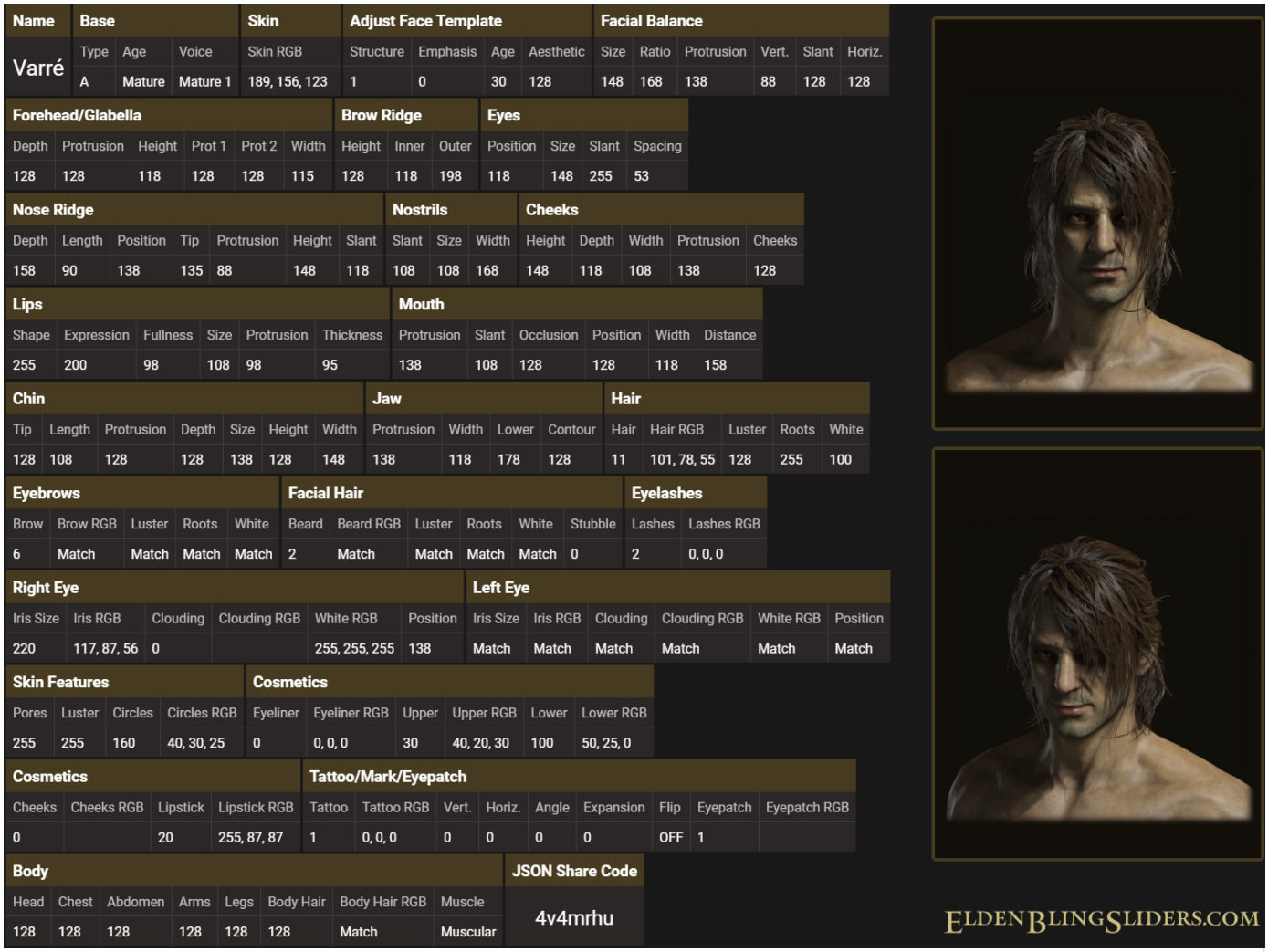
Body							
Head	Chest	Abdomen	Arms	Legs	Body Hair	Body Hair RGB	Muscle
155	205	255	215	170	255	Match	Muscular

JSON Share Code
mz8t657





ELDENBLINGSLIDERS.COM



Name	Base			Skin	Adjust Face Template				Facial Balance					
Varré	Type	Age	Voice	Skin RGB	Structure	Emphasis	Age	Aesthetic	Size	Ratio	Protrusion	Vert.	Slant	Horiz.
	A	Mature	Mature 1	189, 156, 123	1	0	30	128	148	168	138	88	128	128

Forehead/Glabella						Brow Ridge			Eyes			
Depth	Protrusion	Height	Prot 1	Prot 2	Width	Height	Inner	Outer	Position	Size	Slant	Spacing
128	128	118	128	128	115	128	118	198	118	148	255	53

Nose Ridge							Nostrils			Cheeks				
Depth	Length	Position	Tip	Protrusion	Height	Slant	Slant	Size	Width	Height	Depth	Width	Protrusion	Cheeks
158	90	138	135	88	148	118	108	108	168	148	118	108	138	128

Lips						Mouth					
Shape	Expression	Fullness	Size	Protrusion	Thickness	Protrusion	Slant	Occlusion	Position	Width	Distance
255	200	98	108	98	95	138	108	128	128	118	158

Chin							Jaw				Hair				
Tip	Length	Protrusion	Depth	Size	Height	Width	Protrusion	Width	Lower	Contour	Hair	Hair RGB	Luster	Roots	White
128	108	128	128	138	128	148	138	118	178	128	11	101, 78, 55	128	255	100

Eyebrows					Facial Hair						Eyelashes	
Brow	Brow RGB	Luster	Roots	White	Beard	Beard RGB	Luster	Roots	White	Stubble	Lashes	Lashes RGB
6	Match	Match	Match	Match	2	Match	Match	Match	Match	0	2	0, 0, 0

Right Eye						Left Eye					
Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position	Iris Size	Iris RGB	Clouding	Clouding RGB	White RGB	Position
220	117, 87, 56	0		255, 255, 255	138	Match	Match	Match	Match	Match	Match

Skin Features				Cosmetics						
Pores	Luster	Circles	Circles RGB	Eyeliner	Eyeliner RGB	Upper	Upper RGB	Lower	Lower RGB	
255	255	160	40, 30, 25	0	0, 0, 0	30	40, 20, 30	100	50, 25, 0	

Cosmetics				Tattoo/Mark/Eyepatch								
Cheeks	Cheeks RGB	Lipstick	Lipstick RGB	Tattoo	Tattoo RGB	Vert.	Horiz.	Angle	Expansion	Flip	Eyepatch	Eyepatch RGB
0		20	255, 87, 87	1	0, 0, 0	0	0	0	0	OFF	1	

Body							
Head	Chest	Abdomen	Arms	Legs	Body Hair	Body Hair RGB	Muscle
128	128	128	128	128	128	Match	Muscular

JSON Share Code
4v4mrhu

(Слайдеры Варрэ соответствуют слайдерам его персонажа, только тут другая прическа и нет клейма Могвина на лбу + мускулистая конституция тела)

Руны

Руны, как игровая валюта, можно получить несколькими путями - убийство противников, продажа предметов, использование предметов-рун в инвентаре или использование воспоминаний. После смерти персонажа руны остаются на земле рядом с тем местом, где погиб персонаж. Если персонаж упал с обрыва, руны остаются на обрыве. Если умереть до того момента, как подбираешь руны, они пропадают навсегда.

С помощью рун мы прокачиваем персонажа, покупаем предметы и усиливаем оружие. Самое главное правило - когда трогаешь благодать, садись на неё и проверяй, есть ли руны на прокачивание уровня. Если хватает - надо качаться. Если не хватает немного, можно использовать руны из инвентаря или продать предметы (но с этим аккуратнее, велик шанс продать что-то полезное).

Если рун всё же не хватает (особенно это чувствуется на высоких уровнях), их стоит потратить на расходники у торговцев (стрелы, предметы для создания, кузнечные камни - они очень предпочтительны, так как они всегда пригодятся). Особенно рекомендую тратить руны перед походом к боссу, так как при случае будет не очень обидно их потерять.

Основные правила при создании билда

Повышай Жизненную силу и защиту

Кто бы что не говорил, а самое основное - это повышение жизненной силы. Серьезно, буквально недавно, спустя два года после выхода игры, в Твиттере было огромное обсуждение "Level your Vigor". Эндгейм при показателе жизненной силы меньше 40 - это почти всегда смерть от одной тычки.

К, например, такому боссу, как Радан, жизненная сила должна быть минимум 35, в середине игры - 40-45, а под конец - 55-60, и это в лучшем случае. Никогда не стоит пренебрегать также бронёй и защитными талисманами, так как выживаемость - это один из главных инструментов прохождения не только Elden Ring, но и других соулсов. Я обычно заканчиваю игру с показателем жизни в 50, так как для меня это комфортный показатель, и я могу им пренебречь в связи с опытом.

Приложу даже высказывание одного из известных стримеров по Elden Ring, FightinCowboy, который записывал прохождение игры на 100%:



Действительно, советы "просто не попадай под удар" - самые отвратительные, которые могут быть в такой игре, примерно такие же, как если сказать астматику "ну ты просто дыши". Это так не работает, только если ты не пользуешься Cheat Engine.

UPD: На днях посмотрела видео GinoMachino, где он устроил забег "от защиты" - и по поводу повышения Жизненной силы он справедливо обратил внимание на то, что **Защита** также важна - если носить плохую броню, или броню с низкими показателями защиты, то даже с показателем жизненной силы в 60 можно сесть в лужу. При выборе брони стоит обращать внимание на итоговое сопротивление организма (иммунитет, живучесть и т.д.) и сопротивление стихийному и разным видам физического урона.

Например, есть боссы, которые наносят определённый вид урона. Возьмем Маргита - первого босса на мосту перед Замком Грозовой завесы. У босса большая дубина и он атакует святыми клинками, значит, он наносит физический и святой урон. Дубина - дробящее оружие, значит, ей он наносит дробящий урон. Также у него есть колющие атаки дубиной, которые наносят колющий урон. Надеюсь, логика понятна.

Что касается статусных эффектов, у них нет встроенного стихийного урона, но единственное исключение - Обморожение. Оно наносит магический урон. О статусных эффектах и стихийном уроне, я думаю, опишу в отдельной статье.

В первом прохождении стоит сосредоточиться на 3-4 характеристиках

Смешанные билды - это, конечно, очень интересно и вариативно, но не для первого прохождения. Всё же с самого начала стоит сосредоточиться на небольшом количестве характеристик, помимо жизненной силы. Например, для милишника это может быть Выносливость и Ловкость/ Сила, для мага - Интеллект и Мудрость и так далее, но это не учитывая Жизненную Силу.

Например, у моего персонажа сейчас 103 уровень, и я сосредоточена на Жизненной Силе (42), Стойкости (42) и Ловкости (41). Я немного повысила Веру (15) и Колдовство (10), чтобы можно было использовать некоторые молитвы - Пламя, даруй мне силу (бафф), Пламя, очисти меня от скверны (использование снимает накопление яда и красной гнили) и Клинок кровавого пламени (дополнительный урон кровотечением и огнём для оружия в правой руке). На это ушло 9 очков прокачки, что в целом не рушит основной билд и не особо заметно.

Если играешь за чистого милишника без наложения каких-либо эффектов (только физический урон без кровотечения, которое было наложено с помощью Заточки), то, вероятно, можно прокачивать немного веры для баффов или Интеллекта для использования навыков или прахов.

В НГ+, когда некоторые характеристики достигли софт-капов (после определённых уровней бонус от характеристик становится меньше) или хард-капов (когда повышение характеристики практически не дает бонусов), можно качать уже и другие характеристики для смешанных билдов. Подробнее про хард-капы и софт-капы тут.

Например, при достижении ЖС, Стойкости и Силы до 50, можно начинать прокачивать Ловкость или Веру.

Распределение характеристик

При прохождении второго сюжетного босса станет доступно распределение характеристик.

> **ВНИМАНИЕ**: за одно прохождение доступно только **18** предметов для перераспределения характеристик - **Слеза Личинки,** и её не получится передать или взять у другого игрока, так как это - Ключевой предмет. То есть, за одно прохождение можно переродиться только 18 раз, и это стоит учитывать. (UPD: в DLC можно найти 9 Слёз Личинки, и по итогу перераспределять характеристики можно 27 раз за игру).

В копилку к выбору класса - если вы предполагаете, что будете перераспределять характеристики много раз за игру, берите **Мерзавца,** так как это именно тот класс, у которого все характеристики распределены одинаково - потратите меньше очков.

Опять же, можно воспользоваться калькулятором билда, который я приложила выше, при выборе будущей сборки.

Роадмап

FextraLife загрузили очень хороший путь по прохождению в своей Вики - Карта.

По сути, по этому изображению можно ориентироваться, куда идти в соответствии со своим уровнем. Если чувствуете, что не докачены, то смотрите по карте, куда нужно идти. Если уровень соответствует, но прохождение вызывает трудности, то, вероятно, есть проблемы или с билдом, или с жизненной силой, или с бронёй.

Фарм рун

В середине игры, после прохождения квеста Варрэ мы получаем предмет - **Медаль чистокровного рыцаря**. Используем его и перемещаемся в Нокрон, область - Дворец Могвинов. Дальше нам нужно подняться до благодати *Крутая дорога, ведущая ко дворцу*.





На склоне, где находится благодать, сидят альбиноры. Также внизу ходит патруль. Всего за один забег можно расправиться с 21 альбинором, с каждого падает по 2044 руны. Также с обрыва мы можем увидеть ворону, в которую можно выстрелить из лука, и она спрыгнет с обрыва. С вороны падает 11038 рун. Итого за 1 заход без улучшающих получение рун предметов (Золотая лапка и Золотой скарабей) мы получаем 53,962 руны (на НГ).

После прохождения последнего босса мы можем расщепить его воспоминание на Меч священной реликвии, навык которого выпускает волну золота и при прокачке на +9 ваншотает всех серых альбиноров. Фарм таким образом ускоряется. Также можно использовать навык Двуручника Бича звёзд или Богохульного клинка.

После ознакомления с этой статьей, можно переходить **ко второй главе**.

Revision #18
Created 31 May 2024 13:06:54 by Maru
Updated 28 April 2025 05:07:11 by Maru