

Лут

Дроп (от англ. drop - падать) от же **лут** (от англ. loot - грабить) - предметы, которые появляются после убийства босса, моба или другого игрока. Говорят "Выпало из" или "Он дропнул".

Лут обычно является основной целью фарма.

Ценность выпадающих с монстров вещей зависит от разницы уровня между игроком и монстром, а так же уровня монстра, его места обитания и типа. Так, например, шанс выпадения вещей или ресурсов с монстра в инстансе будет меньше, чем с монстра на мировых локациях.

С монстров более высокого уровня "падают" более качественные вещи: с **боссов** игроки могут получить снаряжение высокого качества (зеленого, синего и даже фиолетового), а так же самоцветы и предметы улучшения вещей, с **элитных монстров** - ценные осколки, которые используются для обмена на снаряжения, а с **обычных монстров** - с некоторым шансом снаряжение (серого, белого или зеленого качества), лунные монеты и предметы для производства.

После убийства **игрока** с красным ником, из его инвентаря с определенным шансом может "упасть" какая-либо непривязанная вещь и остаться лежать на локации. После этого ее сможет подобрать игрок-убийца или любой другой игрок.

[file_B6obimy1wP.png](#) type unknown

Если игрок в одиночестве сражается с монстрами в инстансах или локациях мира Эйры, он получает вознаграждение себе в полном объеме: нумии добавляются в инвентарь персонажа автоматически после убийства монстра, а кроме этого с монстра можно "выбить" ресурсы и снаряжение. Снаряжение останется лежать на локации и будет иметь вид сундучка, если это снаряжение, колбы, если это зелье, оружия, если это оружие, или свертка, если это ресурсы для производства или характерный для монстра предмет.

После этого игрок может подобрать интересующей его предмет или предметы или оставить их лежать на земле - через некоторое время (~2мин) все дропнувшие вещи бесследно исчезают. Другой игрок, не находящийся в группе, может подобрать предмет спустя минуту, поскольку до этого времени он считается "записанным" за выбившим его игроком.

[B_рюкзак.png](#) type unknown

При наведении на выпавшую и лежащую на земле вещь курсор изменит свой вид на зеленую сумку: это значит, что данный предмет игрок может поднять и поместить себе в инвентарь.


Полученные с монстров в мире предметы снаряжения редко отличаются высоким качеством характеристик. Существуют так же такие предметы производства, как ингредиенты для готовки или алхимических практик, которые можно получить только при убийстве определенных монстров или монстров определенного уровня.

Розыгрыш

 Окно_розыгрыша.png

Если игроки собрались в группу и сражаются с монстрами в инстансе или на локации мира Эйры, между ними, при получении с монстра или босса дропа, будет проведен аукцион (розыгрыш), по результатам которого та или иная вещь достанется игроку, выбросившему большее количество очков.

Очки распределяются между игроками "рандомным" (случайным) образом, поэтому предугадать исход аукциона невозможно.

 Кубик.png

Чтобы принять участие в розыгрыше, игроку необходимо нажать розовый куб. После этого в общем чате появится желтая надпись с тем количеством очков, которое он выбросил.

 Крестик.png

Чтобы отказаться от вещи, игроку необходимо нажать на крестик. После этого в общем чате появится желтая надпись, говорящая о том, что "Игрок xxx" отказывается от той или иной вещи.

В том случае, если в группе находится игрок определенного класса и на группы "выпадает" снаряжение на этот класс, то вещь автоматически достается этому игроку. Если представителей одного класса два или больше, аукцион на соответствующую вещь будет проведен только между ними. Рассчитывать на получение данной вещи остальные игроки могут только в том случае, что представитель класса отказался от этой вещи и она "упала" на землю.

Эти правила справедливы как для походов в инстансы, так и для убийства монстров и боссов в мировых локациях.

 file_bDNEzshmFY.png

Во время походов в розыгрыше участвует только снаряжение высокого качества (зеленого, синего и выше), а так же предметов высокого уровня. Снаряжение белого качества так же зачастую "падает" с боссов и монстров, однако в розыгрыше не участвует и остается лежать на земле - игроки могут как оставить его, так и подобрать. Кроме этого, на земле остаются лежать зелья, которые так же не участвуют в аукционе между игроками.

Во время убийства мирового босса между игроками проводится аукцион за снаряжение высокого качества, однако в этом случае не существует распределения между классами участников группы: снаряжение на любой класс может выиграть любой игрок, будь то фрагмент брони, ресурс или свиток умения.

[На сайт игры](#)

Revision #3

Created 24 May 2023 12:12:44 by Главный Редактор

Updated 13 November 2023 12:14:40 by Главный Редактор