

ПИТОМЦЫ

- Питомцы
- Навыки питомцев
- Система походов питомца
- Слияние душ питомцев
- Тренировка ума питомца
- Изучение навыков
- Закрепление навыков
- Перерождение питомца
- Характеристики питомца
- Тренировка контроля питомца
- Открепление питомцев
- Книга духа
- Уровень питомцев
- Оценка питомца
- Сильные и слабые стороны
- Наследование питомца
- Предметы усиления питомцев
- Сумка питомцев
- Изменение внешнего вида питомца
- Переплавка камней душ
- Мешок питомца
- Кристалл навыка 1ур.
- Кристалл навыка 2ур.
- Кристалл освобождения
- Кристалл спасения
- Малый шар питомца
- Большой шар питомца

- Книга воскрешения
- Сфера питомца нач. ур.
- Доп. сфера питомца
- Сфера питомца сред. ур.
- Сфера питомца
- Сфера питомца выс. ур.
- Звезда славы (выс. ур.)
- Сияние духа
- Звезда борьбы
- Звезда доспехов
- Звезда долголетия
- Звезда судьбы
- Лицензия на питомца
- Тренировка духа питомца

ПИТОМЦЫ

Квест первого питомца

На десятом уровне у вас будет возможность получить своего первого пета. Это могут быть на ваш выбор волк, черепаха или овца. Каждый из них имеет свои базовые характеристики и одно умение. При достижении петом 30 уровня вы сможете обучить его дополнительным навыкам.

Кого из них предпочесть — это дело вкуса, но выбор также зависит и от вашего класса. Если вы маг, то, конечно, лучше взять черепашку-танка, если бард — не помешает волк-дамагер.

В районе Цветущего бульвара Вольной Гавани подойдите к NPC Рэйчел. Затем с северной стороны библиотеки поймайте мальчугана по имени Тимми, отберите у него свисток и отдайте его Рэйчел. Все просто. Квест можно делать три раза каждый день

Инкубация



По первому квесту вы получите не настоящего питомца, а лишь его камень (иногда говорят "Яйцо"), который необходимо поместить в инкубатор, чтобы вырастить ("Высидеть", "Вылупить") настоящего питомца. Для этого достаточно правой кнопкой кликнуть на камень питомца. В инкубаторе на начальном этапе может находиться два питомца одновременно, чтобы увеличить это количество, необходимо овладеть профессией "[Укротитель](#)"

Камни питомца, которые вы будете получать, по своему «качеству» могут быть белыми и зелеными. Сами питомцы, высиденные из камней, могут быть белыми (хуже) - зелеными - синими (лучше). Цвет (и, соответственно, «качество») питомца всецело зависит от времени высидивания (инкубации).

Всего инкубация может занять от 5 до 60 минут.

Для белого камня:

- от 5 до 10 минут инкубации - питомец белого качества. Шанс 95%
- от 10 до 30 минут инкубации - питомец зеленого качества. Шанс 5%

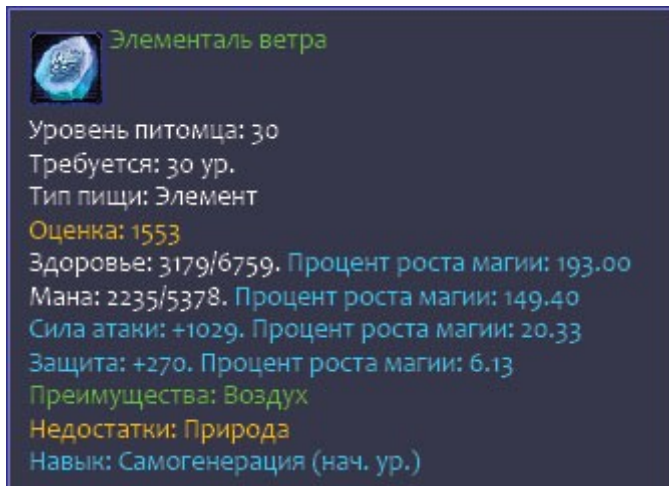
Для зеленого камня:

- от 10 до 30 минут инкубации - питомец зеленого качества. Шанс 95%
- от 30 до 60 минут инкубации - питомец синего качества. Шанс 5%

Обратите внимание, значение имеет только время "высиживания", готового питомца можно держать в инкубаторе сколько угодно - это ни на что не повлияет. Кроме того, имеет значение только время, непрерывно проведенное в игре.

Обратите внимание, что при смене персонажа, перезаходе в игру или переходе в межсерверную локацию инкубация сбивается и начинается **сначала**.

Рейтинг



На первом уровне у всех питомцев (независимо от класса и цвета) показатели жизни, атаки, маны и защиты примерно одинаковы. Но у каждого из питомцев характеристики увеличиваются по-разному, поэтому на больших уровнях каждый из питомцев имеет узкую специализацию. Именно из показателей характеристик и складывается общий рейтинг питомца. Например, питомец зеленого цвета имеет общий рейтинг 1500, а рейтинг прироста здоровья с каждым уровнем 200. Питомец белого цвета имеет показатели 1000 и 150 соответственно. С каждым новым уровнем к здоровью зеленого питомца будет прибавляться 200 единиц здоровья, а белому - 150. В итоге, первый питомец будет иметь больший рейтинг, а разница характеристик на уровнях выше тридцатого будет значительной. Чтобы увеличить уровень прироста здоровья, атаки и так далее, нужно изучать таланты.

Еще, у них может быть разная скорость роста, что в конечном итоге скажется на развитии вашего питомца. Все скорости роста определяются в момент инкубации и зачастую зависят от следующих факторов:

- **Тип питомца (Танк/ДД).** У питомца-дамагера при прочих равных условиях будет выше атака и ниже защита и здоровье, у питомца-танка напротив
- **Требуемый уровень.** Питомцы доступные для игроков 50+ по всем показателям будут выше питомцев, доступных для 30+
- **Цвет питомца.** Чем выше качество питомца - тем выше будут все его показатели
- **Время инкубации.** Чем дольше проводилась инкубация - тем выше будут начальные приросты и тем больше шансов, что питомец "вылупится" уже имея

некоторые таланты.

Время инкубации определяется случайно в рамках доступных цветов для результирующего питомца. Например, камень зелёного цвета может просидеть в инкубаторе от 10 минут (минимальная планка для зелёного питомца) до часа (максимальная планка для синего).

Если результаты инкубации вас не устроили, можно попробовать переродить питомца (ниже).

Таланты

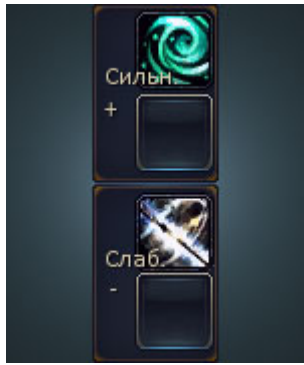
Базовые приросты можно увеличить с помощью талантов. У питомца есть пять видов талантов: количество жизни, атака, защита, меткость и уклонение. Они влияют на скорость роста этих характеристик, добавляя к ним некоторый процент, зависящий от уровня таланта.

Ур. тал.	Атака	Защита	Здоровье	Меткость	Уклонение
1	+ 2%	+ 2%	+ 2%	+ 3%	+ 2%
2	+ 3%	+ 3%	+ 3%	+ 6%	+ 5%
3	+ 5%	+ 5%	+ 5%	+ 10%	+ 8%
4	+ 10%	+ 10%	+ 10%	+ 15%	+ 11%
5	+ 15%	+ 15%	+ 15%	+ 20%	+ 14%
6	+ 20%	+ 20%	+ 20%	+ 25%	+ 17%
7	+ 25%	+ 25%	+ 25%	+ 30%	+ 20%
8	+ 30%	+ 30%	+ 30%	+ 40%	+ 25%
9	+ 40%	+ 40%	+ 40%	+ 50%	+ 30%
10	+ 50%	+ 50%	+ 50%	+ 60%	+ 36%

Таланты можно увеличивать с помощью процесса **слияния**.

Также есть возможность расщепить питомца в эссенцию с вероятностью успеха сто процентов и скормить новому — так он получит значительное количество опыта.

Сила и слабость



На каждый из этих показателей выделено по два слота. Они заполнены случайно как по количеству, так и по качеству.

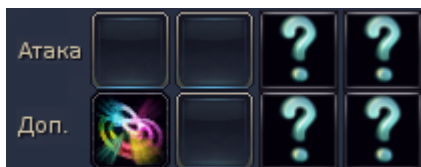
Это значит, что питомец может иметь усиленную атаку огнем и ветром, но при этом иметь слабость к физической атаке.

Считайте, что вам не повезло, если питомец имеет две сильные стихии и только одну слабую.

Навыки

Навыки — это важная составляющая вашего питомца. От них будет зависеть его основная функция: лечить персонажа, кидать полезные баффы, атаковать мобов или агрить их на себя.

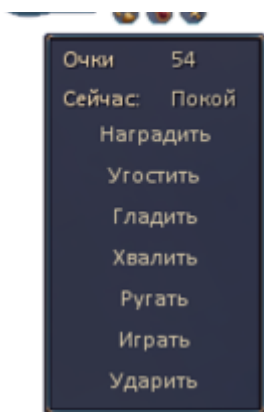
Для того чтобы выучить навык необходимо иметь соответствующий учебник.



Все навыки делятся на атакующие и вспомогательные, для каждого вида выделено по четыре слота, но изначально будут доступны только два. Остальные могут случайно открыться в процессе обучения питомца синему или фиолетовому умению. Кроме того, есть вероятность, что новое умение вытеснит уже изученное.

Есть **много видов навыков**, и вы сможете их комбинировать в зависимости от вашего класса или личных пожеланий.

Управление питомцем



Возле иконки питомца есть три элемента управления.

Если вы нажмете на иконку с лапой, вам откроется меню взаимодействия с питомцем.

Количество очков взаимодействия увеличивается, когда питомец вызван. Тратятся очки на улучшение одного из семи настроений питомца, при этом у него увеличивается атака и сопротивление к определенной стихии, а у вас — только сопротивление. Таким образом можно получить 90 единиц сопротивления одной из стихий на выбор примерно на 5 минут даже после смерти питомца.

В зависимости от настроения будет увеличиваться шанс прохождения определенных умений.

Действие	Настроение	Тип сопротивления
Комплимент	Гордый	Физическое
Похвалить	Возбуждённый	Огонь
Вознаградить	Взволнованный	Земля
Погладить	Миротлюбивый	Вода
Отругать	Потерянный	Ветер
Дразнить	Счастливый	Свет
Сердиться	Злой	Тьма

Уровень каждого настроения можно поднять до уровня питомца.

Кроме того, очки взаимодействия можно конвертировать в очки для походов питомца.

Кормление питомца

В окошке питомцев можно увидеть параметр "сытость". После каждой смерти значение сытости падает. Когда питомец становится очень голодным, его призыв становится невозможным. Потому следует следить за питанием своего любимца.

Чтобы ваш питомец не голодал, у продавцов питомцев можно приобрести несколько видов корма:

- кукуруза (подходит для питомцев, питающихся злаками)
- яблоко (подходит для питомцев, питающихся фруктами)
- свежее мясо (подходит для питомцев, питающихся мясом)
- энергия элементаля (подходит для питомцев с типом пищи "элемент")
- священное зернышко (универсальный корм, подходит всем питомцам, но в несколько раз дороже остальных видов)

Первые 4 варианта увеличивают сытость питомца на 10% при кормежке, священное зернышко увеличивает сытость на 50%.

Также можно добыть в мире Эйры или купить на аукционе их аналоги (например, медвежати́на или сладкосонница).

Чтобы покормить питомца, нужно или призвать его и кликнуть правой кнопкой мыши по корму в вашем инвентаре, или выбрать нужного пета в окошке питомцев (латинская буква "P" на клавиатуре) и нажать внизу окошка кнопку "кормить".

Лечение

Есть возможность настроить уровень HP и MP, при которых питомец автоматически начнет использовать указанный вид восстанавливающих зелий без вашего участия.

Боевой режим

В интерфейсе питомца так же можно установить режим поведения:

- Атака - нападает на те же цели, на которые нападает хозяин.
- Защита - нападает на тех, кто бьет питомца или хозяина.
- Пассивный - не нападает без команды.

Способ получения

Помимо ежедневного квеста на начального питомца, камень можно получить:



- В игровом магазине за листья эйры или Листья духа
- В инстансах "[Мирная долина](#)" и "[Берег юности](#)"

- В некоторых [походах за снаряжением](#) боссы оставляют души, которые можно поймать
- Некоторые монстры на карте после убийства так же могут оставить душу
- На карте появляются блуждающие души, которые может поймать [укротитель](#)

Прокачка

Ниже перечислены способы улучшения питомцев, в рекомендуемой последовательности:

- [Таланты](#)
- [Ум/Дух питомца](#)
- [Навыки](#)
- [Приросты талантов\(параметров\)](#)
- [Настроение](#)
- [Оценка](#)

Открепление

При надобности передачи\продажи питомца, существует функция [открепления](#).

[На сайт игры](#)








Навыки питомцев

Ниже представлен наиболее полный список навыков, доступных для изучения питомцу. Цифры, указанные через дробь соответствуют 1 / 2 / 3 уровню навыка.

Атакующие навыки


По одной цели:







Можно получить в походе [Берег юности \(Мирная долина\)](#)

	Название	Эффект 1ур / 2ур / 3ур	Откат
	Яростный удар	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца физической стихией.	10с
	Катапульта	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца стихией земли.	10с
	Бурлящий источник	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца стихией воды.	10с
	Огненный взрыв	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца стихией огня.	10с
	Лезвие ветра	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца стихией воздуха.	10с
	Божественный свет	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца стихией света.	10с
	Теневая атака	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца стихией тьмы.	10с

Массовые навыки:


Можно купить у НПС Хикса в Хоссингере






	Название	Эффект 1ур / 2ур / 3ур	Откат
	Раздор	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца по (8 / 11 / 14) целям в радиусе 10 метров от выбранной цели физической стихией	12с

	Бурная волна	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца по (8 / 11 / 14) целям в радиусе 10 метров от выбранной цели стихией вода	12с
	Огонь нирваны	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца по (8 / 11 / 14) целям в радиусе 10 метров от выбранной цели стихией огонь	12с
	Атака ветра	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца по (8 / 11 / 14) целям в радиусе 10 метров от выбранной цели стихией ветер	12с
	Слепящий свет	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца по (8 / 11 / 14) целям в радиусе 10 метров от выбранной цели стихией свет	12с
	Песня мертвеца	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца по (8 / 11 / 14) целям в радиусе 10 метров от выбранной цели стихией тьма	12с
	Горная лавина	Наносит (190 / 240 / 310)% атаки питомца по (8 / 11 / 14) целям в радиусе 10 метров от выбранной цели стихией земля	12с

Контролирующие навыки:

Можно купить у НПС Хикса в Хоссингере и на [Базе Гильдии](#)

	Название	Эффект 1ур / 2 ур / 3 ур	Откат
	Печать зла	С вероятностью 60 / 70 / 80 % накладывает на цель молчание на 4 / 5 / 6 сек. В подавленном состоянии питомца вероятность увеличивается(применяется только вручную)	180/150/120с

	Отлучение	С вероятностью 60 / 70 / 80 % блокирует противника (противник не может двигаться, и ему нельзя нанести урон) на 4/5/6 сек.(применяется только вручную)	180/150/120с
	Внезапная атака	Накладывает на цель - Головокружение на (2 / 3 / 4) сек вер-сть 60 / 70 / 80% в приподнятом настроении питомца вероятность увеличивается(применяется только вручную)	180/150/120с
	Гипноз	С вероятностью 60 / 70 / 80% вводит противника в сонливость на 6 / 7 / 8 секунд. В мирном настроении питомца вероятность увеличивается.(применяется только вручную)	180/150/120с
	Устрашение	С вероятностью 60 / 70 / 80% разоружает противника на 4 / 5 / 6 сек. Если питомец чувствует гнев, вероятность увеличивается. (применяется только вручную)	180/150/120с
	Заморозка	С вероятностью 60 / 70 / 80% парализует противника на 3 / 4 / 5 сек. Если питомец чувствует гордость, вероятность увеличивается.(применяется вручную)	180/150/120с

Массовые контролирующие навыки:








Можно купить на [Базе Гильдии](#)

	Название	Эффект 1ур / 2 ур / 3 ур	Откат
	Массовая печать зла	Вводит до 8 противников в радиусе 10 м в состояние молчания на 5 сек.	180с
	Ледяной взрыв	Блокирует (оковы тьмы) до 8 противников в радиусе 10 м (противники не могут двигаться, и им нельзя нанести урон) на 5 сек.	180с

	Массовая внезапная атака	Вводит до 8 противников в радиусе 10 м в состояние головокружения на 3 сек.	180с
	Массовые путы	Замедляет до 8 противников в радиусе 10 м на 50% на 6 сек.	180с
	Массовая заморозка	Вводит до 8 противников в радиусе 10 метров в состояние паралича на 4 сек.	180с
	Массовый гипноз	Вводит до 8 противников в радиусе 10 м в состояние сонливости на 7 сек.	180с





Навыки ослабляющие противника:

Можно получить в походе [Берег юности \(Мирная долина\)](#) и купить на [Базе Гильдии](#)

	Название	Эффект 1ур / 2 ур / 3 ур	Откат
	Слабость	Наносит 100% атаки питомца и уменьшает силу атаки противника на 3 / 5 / 10% (не более чем на 150) в течение 10 сек.	30с
	Порча брони	Наносит 100% атаки питомца и уменьшает защиту противника на 10 / 18 / 30% в течение 10 сек.	30с
	Ослепление	Наносит 100% атаки питомца и уменьшает меткость противника на 12 / 24 / 48 в течение 10 сек.	30с
	Неуклюжесть	Наносит 100% атаки питомца и уменьшает уклонение противника на 8 / 16 / 32 в течение 10 сек.	30с
	Увечье	Наносит 100% атаки питомца и вызывает у противника потерю здоровья в размере 30 / 45 / 60% от базового урона каждые 2 сек. в течение 10 сек.	10с
	Отражение атаки	Наносит 100% атаки питомца и отбрасывает монстра на 2,5 / 4,5 / 7,5 м	30с
	Провокация	Наносит 100% атаки питомца и заставляет цель атаковать питомца 2 / 3 / 4 сек., вызывая дополнительную ненависть(Применяется только вручную)	50 / 40 / 30с

Восстановление ОЗ и ОМ питомца

Можно получить из [Золотого сундука сокровищ](#)

	Название	Эффект 1ур / 2 ур / 3 ур	Откат
	Отбирание жизни	Наносит 100% атаки питомца и восстанавливает ОЗ питомца в размере 90/120/180% от атаки питомца.	30с
	Отбирание маны	Наносит 100% атаки питомца и восстанавливает ОМ питомца в размере 90/120/180% от атаки питомца.	30с
	Поглощение жизни	Наносит 100% атаки питомца и восстанавливает ОЗ в количестве 190 / 240 / 310 % от нанесённого урона.	30с
	Поглощение маны	Наносит цели 100% атаки питомца и восстанавливает ОМ в количестве 190 / 240 / 310% от нанесённого урона.	30с

Вспомогательные навыки

Навыки усиления питомца

Можно получить в походе [Берег юности \(Мирная долина\)](#) и купить на [Базе Гильдии](#)





Навыки усиления питомца применяются только в ручную игроком на питомца.











	Название	Эффект 1ур / 2 ур / 3 ур	Откат
	Волшебная броня	Создает щит для питомца, поглощающий урон в размере 22 / 44 / 66% от максимального показателя маны питомца в течение 20 сек.	120с
	Самоисцеление	Восстанавливает здоровье питомца в размере 25 / 37,5 50% от его максимального здоровья.	60с



	Ярость	На 20 секунд ослабляет защиту питомца на 50 / 75 /100% и усиливает атаку на 25 / 37,5/50%.	120с
	Окаменение	На 20 секунд ослабляет атаку питомца на 20 / 30 / 40% и усиливает защиту на 40 / 60 / 80%.	120с
	Шипастая защита	Вызывает контратаку при получении урона. Каждая контратака наносит 20 / 30 /60% урона от силы атаки питомца. Длительность 15 сек., не более 5 контратак подряд.	120с
	Божественный дар	Дает питомцу непобедимость на 4 / 6 / 8 сек.	300с
	Возмездие	Ненависть, вызываемая каждой атакой, увеличивается на 50 / 100 /150 в течение 15 сек.	60с

Навыки усиления хозяина

Некоторые навыки можно купить в магазине за листья Эйры, некоторые навыки можно купить на [Базе Гильдии](#)

	Название	Эффект 1ур / 2 ур / 3 ур	Откат
	Жизненная сила	Увеличивает максимальное количество ОЗ хозяина на 6 / 10 / 16% от максимального ОЗ питомца + 50 / 100 / 150 единиц на 300 секунд	30
	Дух магии	Увеличивает максимум ОМ хозяина на 6 / 10 / 16% от максимального ОМ питомца + 50 / 100 / 150 единиц на 300 секунд	30с
	Грубая сила	Усиливает атаку хозяина на 4 / 6 / 8% от атаки питомца + 17 единиц на 300 секунд	30с
	Стальной хребет	Усиливает защиту хозяина на 15 / 22.5 / 30% от защиты питомца + 5 единиц на 300 секунд	30с

	Смертоносность	Увеличивает вероятность критической атаки хозяина на 1 / 3 / 6% на 300 секунд	30с
	Безмолвный призрак	Улучшает критическое уклонение хозяина на 1 / 3 / 6% на 300 секунд	30с
	Меткость	Увеличивает меткость хозяина на 10 / 20 / 40 единиц на 300 секунд	30с
	Отклонение	Увеличивает уклонение хозяина на 6 / 12 / 24 единиц на 300 секунд	240с
	Продление жизни	Восстанавливает ОЗ хозяина в размере 10 / 20 / 40 % от ОЗ питомца + 100 / 200 / 400 единиц. (Применяется только вручную)	240с
	Жертвоприношение	Переводит 20% / 40% / 60% от текущего здоровья питомца хозяину. Невозможно использовать, если здоровье питомца ниже 40%. (Применяется только вручную)	240с
	Переселение души	Переводит 20 / 40 / 60% от текущей маны питомца хозяину. Невозможно использовать, если значение маны питомца ниже 40% (Применяется только вручную)	240с
	Охрана хозяина	Создает щит для хозяина, поглощающий урон в размере 11 / 22 / 33% от максимума ОЗ питомца и дополнительно 300 урона в течение 15 сек. (Применяется только вручную)	120с
	Воскрешение	Восстанавливает у всех участников отряда в радиусе 10 м здоровье в объеме 10 / 20 / 40% от максимума ОЗ питомца и дополнительно 100 / 200 / 400 ОЗ. (Применяется только вручную)	240с
	Божественный ветер	Увеличивает скорость членов отряда в радиусе 10 м. на 50% на 10 сек.	120с


	Телепатия	Избавляет хозяина от всех негативных эффектов. Не может быть применено, если питомец\хозяин под воздействием эффектов, запрещающих применение навыков. (Применяется только вручную)	60с
	Долгая жизнь	Восстанавливает здоровье хозяина в размере 70% от максимума ОЗ питомца	120с

Навыки повышения мастерства

Навыки увеличения мастерства у хозяина, покупаемые у Хикса в Хоссингере.

	Название	Эффект	Откат
	Власть камня 2 ур	Увеличивает мастерство Земли хозяина на 60ед	300с
	Власть моря 2 ур	Увеличивает мастерство Воды хозяина на 60ед	300с
	Власть пламени 2 ур	Увеличивает мастерство Огня хозяина на 60ед	300с
	Власть ветров 2 ур	Увеличивает мастерство Ветра хозяина на 60ед	300с
	Власть света 2 ур	Увеличивает мастерство Света хозяина на 60ед	300с
	Власть мрака 2 ур	Увеличивает мастерство Тьмы хозяина на 60ед	300с
	Власть силы 2 ур	Увеличивает Физическое мастерство хозяина на 60ед	300с

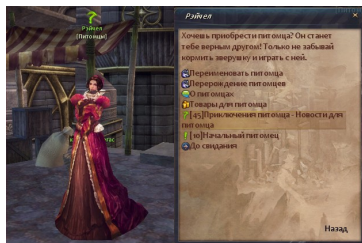
Навыки увеличения мастерства/сопротивлений у хозяина. Можно получить в походе [Берег юности \(Мирная долина\)](#)

	Название	Эффект 1 ур / 2 ур / 3ру	Откат
	Темное лезвие	Увеличивает мастерство физ. и тьмы на 20 / 30 / 50ед	30с

	Меч ветра	Увеличивает мастерство физ и воздуха на 20 / 30 / 50 ед	30с
	Лава	Увеличивает мастерство огня и земли на 20 / 30 / 50 ед	30с
	Каменная соль	Увеличивает мастерство света и земли на 20 / 30 / 50 ед	30с
	Ночной огонь	Увеличивает мастерство тьмы и огня на 20 / 30 / 50 ед	30с
	Природная сила	Увеличивает мастерство воды, ветра и света на 20 / 30 / 50 ед	30с
	Мастерство стихий	Увеличивает мастерство огня, воды и ветра на 20 / 30 / 50 ед	30с
	Защита звезд	Увеличивает у хозяина сопротивление тьме, свету и физ.	30с
	Защита стихий	Увеличивает у хозяина сопротивление воде, огню, земле и воздуху.	30с

Система походов питомца

Система походов питомца позволяет послать вашего пета самостоятельно выполнять вместо вас различные квесты или ивенты и получать за них опыт, нумии и некоторые другие награды.



Для использования этой системы необходимо быть как минимум 45 уровня и выполнить квест-гид у Рэйчел из Вольной Гавани. Квест простой, достаточно просто поговорить с ней.

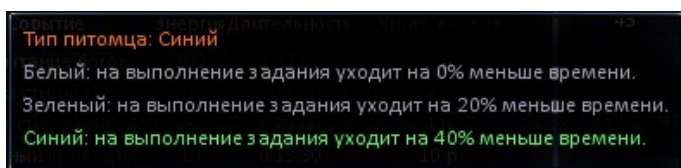


Доступ к системе походов питомцев осуществляется через меню питомцев (Клавиша "P" на клавиатуре). Теперь в интерфейсе этого меню у каждого питомца рядом с кнопкой вызова появилась кнопка "Поход", помещается из



клетки в слот для походов

В этом слоте может быть одновременно только один питомец, поэтому не надейтесь, что все ваши питомцы смогут делать за вас квесты, только по очереди. Обратите внимание, что питомец, которого вы хотите отправить в путешествия должен быть предварительно отозван. После помещения питомца в слот для походов его место в клетке освобождается и туда можно поместить другого питомца.



В интерфейсе походов можно увидеть список всех заданий, которые можно поручить питомцу с указанием времени и очков взаимодействия, которые на то или иное задание

придётся потратить.



И если второй показатель фиксирован для каждого

из походов, то время варьируется в зависимости от трёх факторов:

- Разница в уровнях между вами и вашим питомцем
- Цвет питомца
- Суммарный уровень талантов питомца

А также, есть третья колонка, с указанием количества возможных походов в день.

В большинстве случаев, их количество 5-10, что означает, практическую невозможность исчерпать их лимит. В сутках нет столько часов.

Однако, часть походов имеет лишь 1 заход в день (Лола, Повар...) И это поход завязан на ваш собственный поход. Т.е. если вы послали питомца туда, то лично сами уже взять не сможете. И наоборот - если вы выполняли квест Алхимика сегодня, то послать туда питомца уже нельзя в этот же день.

Событие	Энергия	Длительность	Число входов
Испытание богов	100	2:42:00	3 р.
Война стихий (Зем.)	10	1:21:00	4 р.
Война стих (Зем.) [x4]	40	5:24:00	4 р.
Озерный крокодил	10	0:13:30	10 р.
Зерный крокодил	100	2:15:00	10 р.
Клад Майка	10	0:13:30	10 р.
Клад Майка [x10]	100	2:15:00	10 р.
Итомец:	1	2:42:00	5 р.
Питомец: Долгий	2	10:48:00	5 р.
[P]Приврачный	10	2:42:00	3 р.
Секреты алхимии	20	0:27:00	0 р.
Секрет кулинарии	20	0:27:00	0 р.
Изучение Гавани	25	0:32:24	1 р.
Большая рыбалка	10	0:27:00	1 р.
Беда в гавани	10	0:27:00	1 р.
Беги, Лола, беги	25	0:54:00	1 р.

Некоторые задания требуют помимо энергии требуют для отправления питомца специальные предметы.

Испытания богов 1 и 2 требуют (коричневая группа):



Свиток Испытаний питомца.

Можно получить у нип Почета фракций, в магазине Шалии.



Свиток дополнительного опыта

Увеличивает опыт x2.

Награда: опыт равный тому, что вы получили бы, если сами пошли на ИБ со свитком дополнительного опыта + нумии, в количестве, которое бы вы получили за все шесть защищённых башен, кроме того, могут бонусом дать один самоцвет или 5 эльфийских ягод. Обратите внимание, что на опыт который вы получаете не действуют рейты "на мобов", зато действуют рейты "на квесты" (зелёная группа на скрине)

Война стихий требует (зеленая группа):



Соответствующий элементальный свиток

Можно получить выполняя задания питомца, за золотые монеты у представителей союза охотников.



Свиток питомца (стихии)

Можно получить у нип Почета фракций, в магазине Шалии.

Награда: опыт, равный тому, что вы получили бы сделав элементальные свитки самостоятельно.

Ежедневные задания на нумии (синяя группа):

Данные задания требуют только энергию, доступны одиночное и максимальное выполнения.

Награда: нумии и опыт в количестве, что вы получили бы, пройдя самостоятельно эти квесты.

Личные задания питомца (красная группа):

Вот это единственные два похода, которые не повторяют то, что вы можете сделать сами.

Награда: случайные предметы для развития питомцев или свитки походов питомца.

Разломы требуют (желтая группа):



Свиток питомца (разлом)

Можно получить у нип Почета фракций, в магазине Шалии.



Свиток дополнительного опыта.

Дает опыт x2.

Награда: опыт, который вы получили бы в разломе со свитком. Ни треснувших кристаллов, ни тем более скиллов пет не приносит.

Ежедневные задания гавани:

Награда: При наведении на каждый из них можно узнать награду, но общее правило таково - гарантированную награду (5 баночек за алхимика или свитки оценки за рыболова) питомец не принесёт, наградой будет только опыт и если повезёт - редкая награда (Рецепты за алхимика, зелье скорости за Изучение гавани). Это правило не действует только на "Беги, Лола, беги", за него вы всегда получите 5 Энерголитов.

Бой веры	30	7:30:00	4 р.
Почетный бой	10	2:30:00	10 р.

Походы охоты на монстров требуют (второй скриншот):

Менее определенного количества убитых монстров в текущих сутках.



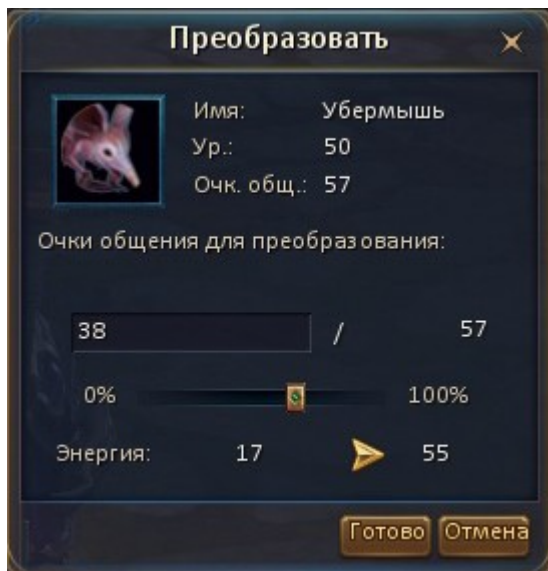
Свиток боевой воли питомца.

Выпадает с [волшебных шкатулок](#) и с личных заданий питомца.

Награда: опыт, вера и плюс к счетчику убитых монстров в текущих сутках равный 200 или 600 убитых монстров Вашего уровня.

Каждый из походов требует некоторого количество энергии договора духа.

- Первый способ - обмен на очки общения, один к одному.



Очки общения накапливаются всё время, когда ваш пет вызван, по одному раз в 5 минут, их можно тратить на взаимодействия с питомцем (погладить/испугать...), а можно превращать в энергию договора духа. Самый лучший способ их заработать - призывать питомца на время ночного афк-кача.\

- Если нет очков общения, а питомца срочно нужно куда-то отправить - можно воспользоваться свистками.



- **Магический свисток** .

Добавляет 30 очков энергии договора духа, но не более 70 раз в неделю.

- Также, у Коллекционера в Вольной гавани, можно обменять 5 Осколков веры на Свисток Хикса.



- **Свисток Хикса** (одноразового использования).

Добавляет 300 очков энергии договора духа, но не более 7 раз в неделю.



Стоит заметить, что "энергия договора духа" является

показателем вашего персонажа, а не вашего питомца. Это означает, что переводя "Очки общения" одного из своих питомцев в "Энергию договора духа" вы можете тратить эти очки для походов совершенно другого питомца. Поэтому, если ваш питомец, (которого вы чаще отпускаете в поход) уже полностью исчерпал свои очки, переведите очки другого питомца в договор духа, а в путь отправляйте питомца для походов.

На сайтигы  type unknown

Слияние душ питомцев

Таланты влияют на усиление прокачки 5 основных параметров питомца: атака, защита, оз, меткость и уклонение.

Максимальный показатель для каждого таланта на данный момент составляет 10.

Ур. тал.	Атака	Защита	Здоровье	Меткость	Уклонение
1	+ 2%	+ 2%	+ 2%	+ 3%	+ 2%
2	+ 3%	+ 3%	+ 3%	+ 6%	+ 5%
3	+ 5%	+ 5%	+ 5%	+ 10%	+ 8%
4	+ 10%	+ 10%	+ 10%	+ 15%	+ 11%
5	+ 15%	+ 15%	+ 15%	+ 20%	+ 14%
6	+ 20%	+ 20%	+ 20%	+ 25%	+ 17%
7	+ 25%	+ 25%	+ 25%	+ 30%	+ 20%
8	+ 30%	+ 30%	+ 30%	+ 40%	+ 25%
9	+ 40%	+ 40%	+ 40%	+ 50%	+ 30%
10	+ 50%	+ 50%	+ 50%	+ 60%	+ 36%

Таланты можно разделить на основные (атака, защита, оз) и вспомогательные (меткость и уклонение).

Прокачка талантов происходит через функцию "Слияние душ питомцев" у нип Хикс двумя способами: за счет душ других питомцев, но метод крайне неудобные при прокачке выше 3-4 уровней таланта.

А так же существуют предметы как для комплексного усиления основных или вспомогательных, так и для усиления каждого отдельного таланта.

В окне "Слияния душ питомцев" в левую ячейку вставляется прокачиваемый питомец, в правую расходный материал (камень души питомца\предметы усиления).










Способ слияния с другим камнем душ, когда в правую ячейку вставляется другой питомец, усиление будет происходить по следующей схеме:

- Если у приемника талант отсутствует, а у источника он есть - талант приемника будет увеличен в 100% случаев.
- Если у питомцев ненулевые таланты и они равны - по ним будет произведён процесс слияния, в ходе которого есть шанс, что уровень таланта у приёмника увеличится на 1.
- Если у обоих питомцев ненулевые таланты и у источника талант выше - будет произведен процесс слияния с шансами, чуть более высокими, чем при равенстве талантов.
- Если у обоих питомцев ненулевые таланты и у приемника талант выше - слияния не произойдет.

Шанс, что слияние будет успешным зависит от уровня талантов. Уже совмещение двух четвёртых талантов имеет достаточно малый шанс создать пятый. Однако вне зависимости от количества успешных комбинаций питомец-источник после слияния исчезнет.

Основным же способом прокачки является усиление специальными кристаллами.

Предмет		Действие
	Сияние духа	Имеет шанс поднять любой из первых трех талантов: Атака, Здоровье или Защита
	Звезда судьбы	Имеет шанс поднять талант Меткость или Уклонение
	Звезда борьбы	Имеет шанс поднять талант Атака

	Звезда долголетия	Имеет шанс поднять талант Здоровье
	Звезда доспехов	Имеет шанс поднять талант Защита
	Звезда славы (выс. ур.)	Имеет шанс поднять талант Атака, Здоровье или Защита (В 10 раз эффективнее, чем Сияние духа)
	Звезда судьбы III	Имеет шанс поднять талант Меткость или Уклонение (В 10 раз эффективнее, чем Звезда судьбы)

Ниже приведена таблица с указанием шансов успешного увеличения таланта при слиянии 2 питомцев с равными талантами или использовании спец-предметов (Сияние духа, Звезда борьбы, Звезда доспехов, Звезда судьбы).

переход	шансы увеличения
0 -> 1	100%
1 -> 2	50%
2 -> 3	25%
3 -> 4	12.5%
4 -> 5	6.25%
5 -> 6	3.13%
6 -> 7	1.56%
7 -> 8	1%
8 -> 9	1%
9 -> 10	1%
10 -> 11	0,8%
11 -> 12	0,7%
12 -> 13	0,6%

13 -> 14	0,5%
14 -> 15	0,4%

У улучшенных предметов прокачки шансы увеличены в 10 раз.

При прокачивании талантов у питомца выше 1 уровня, перерасчет характеристик происходит мгновенно, то есть уровень перекачивать заново не придется.

При прокачивании талантов питомец не обязательно должен быть закреплен, также при прокачке закрепленными душами\кристаллами закрепления не произойдет, что позволяет прокачивать таланты закрепленными предметами с других персонажей.

Часть расходных предметов можно выбить с монстров, обитающих в [Покинутых землях](#).

[На сайт игры](#)

Тренировка ума питомца

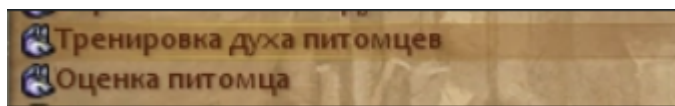
Оценка ума

Достаточно оценить питомца для получения максимального понимания питомца (100 уровень).

Тренировка показывает, насколько хорошо вы можете управлять (контролировать) питомцем, усиливая тем самым его характеристики. Ум питомца показывает, какой максимальный уровень тренировки он понимает (об этом позже).

Для начала разберемся с умом, так как без него тренировка просто не действует.

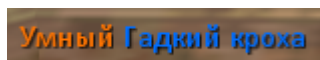
У НИП Хикс есть 2 функции: "Тренировка духа" и "Оценка". При оценке питомцу дается какой-то уровень ума. На данный момент существует 4 уровня ума питомца: Начальный, Средний, Высокий и Высший уровни ума.



При это изменится отображение названия питомца:

- Начальный ум - "Смышленный"
- Средний ум - "Умный"
- Высокий ум - "Одаренный"
- Высший ум - "Гениальный"

Но есть еще одна тонкость. Эту приписку никто не видит, кроме вас (хозяина). А вот уровень ума можно увидеть на "обзоре пета" или если же посмотреть "Шифт" питомца в чате игры.



Тренировка духа

У Хикса помимо оценки есть еще одна функция: "Тренировка духа".

Для начала нам необходимо собрать группу минимум из 2 человек (до 6), имеющих питомцев, у которых оценка не расходится более чем на 2000 очков (к примеру если в группе у одного 6415 оценка, а у другого 4414, то тренировка невозможна). Всем членам отряда нужно находиться на одном канале и рядом с Хиксом. И самое главное! Тренироваться могут не все питомцы подряд! Минимальный уровень питомца для тренировки - 30. Если у вас питомец 30-49 уровня, то он должен иметь не менее 3 звезд

(оценка 2001+). Если питомец 50-69 уровня, то количество звезд должно быть не менее 5 (оценка 4001+). И если же ваш питомец старше 70 уровня, то звезд уже должно быть не менее 7 (а это уже сложно) (оценка 6001+)!

Ниже предоставлена таблица шансов успешного улучшения.

Ум\Ур.	30	40	50	60	70	80
Низкий	1	10	40	80	100	100
Средний	0	0	2	15	45	90
Высокий	0	0	0,6	4	16	40

Если мы все сделали верно, и лидер группы выбрал "Тренировку духа", то у нас появится такое окно:



Если тренировка будет удачной, то ум повысится. Если же нет, то ум не изменится. Для начала тренировки все члены отряда должны нажать кнопку "Завершить" (питомец этого игрока начнет светиться (на картинке - демон)). Как только все члены отряда нажмут кнопку, у лидера станет активной кнопка "Начать". Кликаем на нее и тренировка завершена! Все быстро и просто!

Особенности:

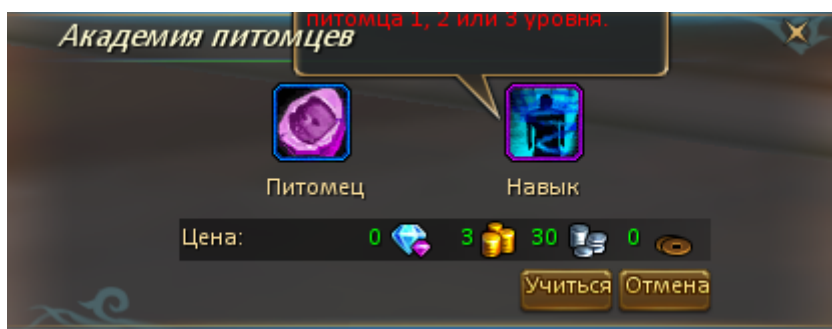
Тренировку можно проводить раз в 10 уровней. То есть дается одна попытка на уровнях 30-39, одна на 40-49 и т.д. При этом питомца с низкой оценкой (2001+) можно потренировать на 30-39 и на 40-49 уровне (до 50 уровня), а затем уже придется растить его оценку до

4001+. чтоб сделать третью тренировку (и т.д.).

[На сайт игры](#) Image alt: link icon for type unknown

Изучение навыков

Академия питомцев



Для изучения навыков у НИП Хикс необходимо выбрать пункт "Академия питомцев". В появившемся окне в левую ячейку вставляется питомец, в правую **навык**, который необходимо изучить. В строке "Цена" указана стоимость услуги в золотых монетах.

Увеличение ячеек навыков

У питомцев существует возможность установить до 8 **навыков**, по 4 атакующих и 4 вспомогательных, но изначально доступно только по 2 слота каждого типа. Для открытия 3 и 4 слотов под навыки необходимо вставлять навыки в уже открытые слоты, при установке имеется шанс, что откроется новый слот и навык установится сразу туда. Для открытия 3го слота подойдут синие (2ур.) и фиолетовые (3ур.) навыки, а для 4го слота подходят только фиолетовые (3ур.) навыки.

Однако не все навыки могут открыть слоты, ниже приведен список подходящих навыков, без указания уровней.

Атакующие навыки:

- Слабость
- Порча брони
- Ослепление
- Неуклюжесть
- Увечье
- Провокация
- Отражение атаки
- Поглощение магии
- Отбирание маны

Вспомогательные навыки:

- Волшебная защита
- Самоисцеление
- Ярость
- Окаменение
- Шипастая защита
- Божественный дар
- Переселение души
- Возмездие
- Грубая сила
- Стальной хребет
- Дух магии
- Жизненная сила
- Смертоносность
- Безмолвный призрак
- Меткость
- Отклонение

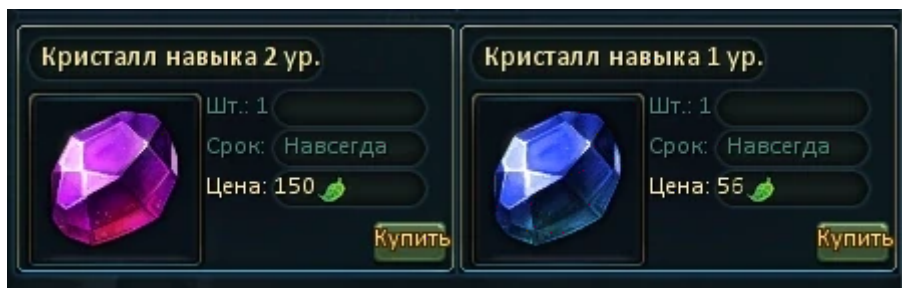
А так же все навыки повышения сопротивления и мастерства.

[На сайт игры](#)

5 – область требований. Тут будет указано, сколько и каких именно расходников нам придется потратить.

6 – кнопка подтверждения. Станет активна после завершения выбора в каждом из предыдущих пунктов.

Несколько слов про пункт 5. Здесь мы видим 2 вида расходников: «кристалл навыка 1 ур.» и «кристалл навыка 2 ур.».

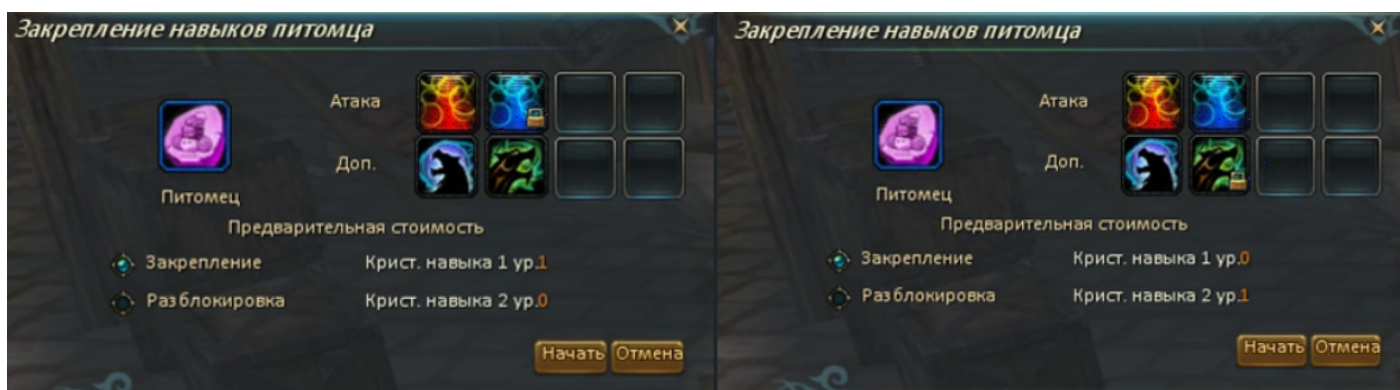


Для закрепления навыков 1 и 2 уровня (зеленых и синих) нам потребуются кристаллы навыка 1 уровня, а для закрепления навыков 3 уровня (фиолетовых) – кристаллы навыка 2 уровня. Найти их можно в Магазине Эйры, раздел «Звери» - «разное».

Рассмотрим процесс закрепления на примере:

Как мы видим, выбран пет Снежная кукла. Слева вы видим вариант, когда мы закрепляем навык 2 уровня. За услугу Хикс просит 1 кристалл навыка 1 уровня. Справа закрепляется навык 3 уровня, и Хикс требует уже кристалл 2 уровня. В обоих случаях для завершения операции осталось нажать кнопку «начать».

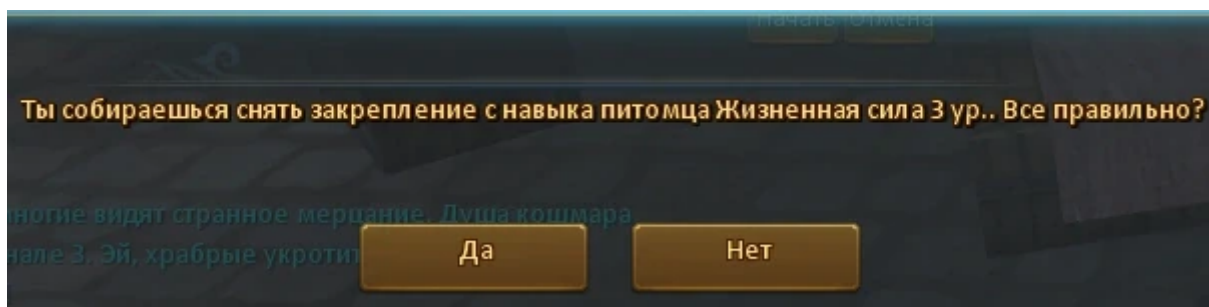
После завершения операции, на закрепленных навыках питомца появляются «замочки». Они означают, что при обучении пета закрепленные навыки гарантированно не затрут новыми.



Разблокировка навыков

Разблокировка навыков производится в том же окошке, что и закрепление.

Единственное отличие – мы выбираем вариант «разблокировка» и указываем на закрепленный навык, с которого хотим снять «замочек». Данная процедура бесплатна.



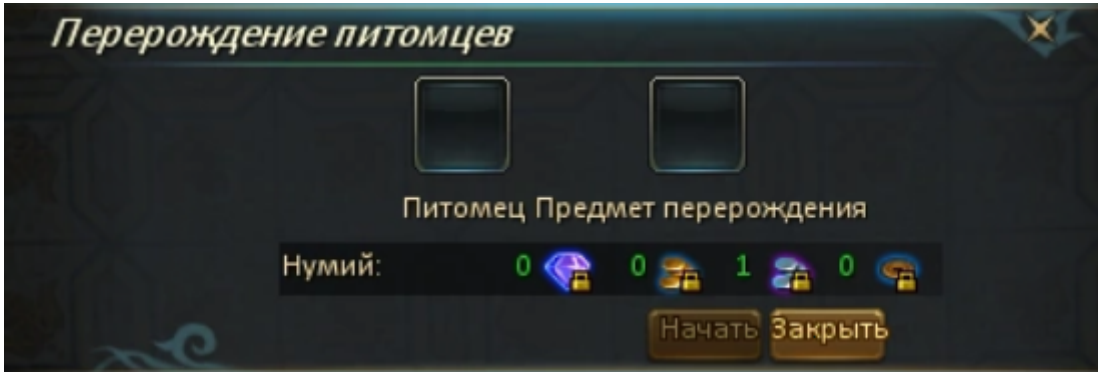
Во избежание случайных снятий, после выбора появляется окошко для подтверждения данной операции.

Такое же окошко появляется и при попытке закрепить более двух навыков в любой из строк. Происходит это потому, что разрешено закрепить не более двух навыков в одной строке. И, например, при попытке закрепить сразу три атакующих навыка система автоматически разблокировывает один из предыдущих закрепленных атакующих навыков, предупреждая об этом игрока. (Аналогично и со вспомогательными навыками).

[На сайт игры](#) Page not found. Error type unknown

Перерождение питомца

Изменение показателей питомца



Изменение показателей приростов производится функцией "Перерождение питомца" у нип Рейчел.

В левую ячейку вставляется питомец, в правую предмет для переоценки.

Перерождение сохраняет:

- Уровни талантов (процентные бонусы)
- Умения (навыки/спеллы)
- Уровень ума питомца
- Размер питомца (если его меняли сферками из Галереи Эйры)

Перерождение может изменить:

- Базовые приросты
- Сильные/слабые стороны
- Соответственно, общий рейтинг (ЧСВ питомца)
- Уровень. Он всегда сбрасывается до 1
- Настроение питомца сбрасывается до 1

Существует всего 2 вида предметов для переоценки: [Свиток новичка](#) (нач. ур.) и (высш. ур.).

Разница между ними лишь в том, что свиток высшего уровня может изменить цвет питомца на более высокий, но не выше синего.

[На сайт игры](#)

Характеристики питомца

Введение

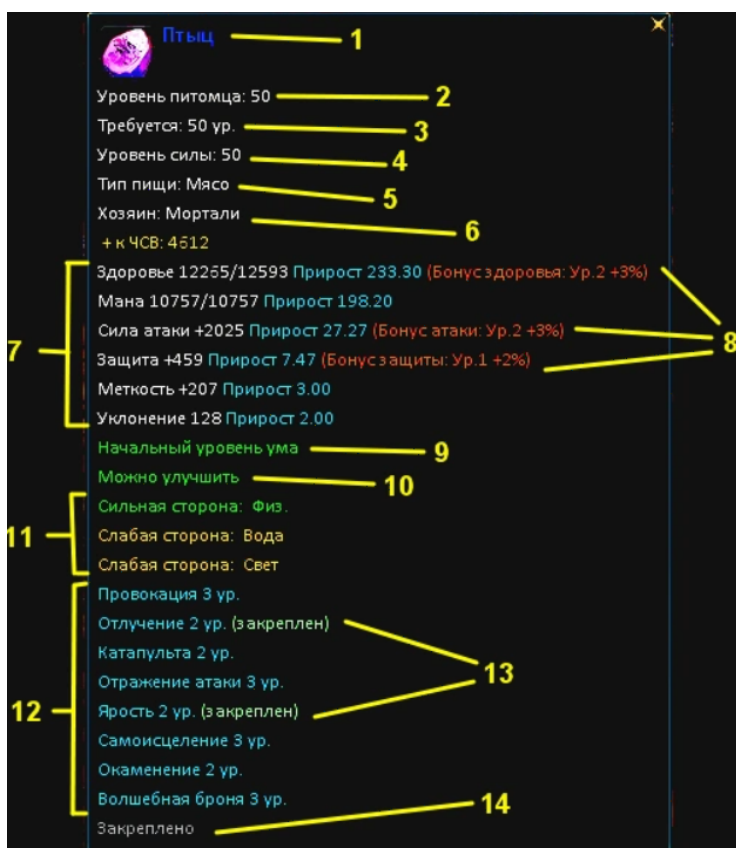
Питомцы в мире Эйры - это надежные помощники как в выполнении ежедневных квестов, так и в боевых действиях, поэтому каждый из нас рано или поздно задумывается о приобретении питомца. В этой статье вы узнаете об основных параметрах питомца, и, возможно, это поможет вам с выбором.

Камень питомца

Все основные характеристики питомца можно увидеть на камне питомца. Достаточно лишь навести указатель мыши на него.

Справа на рисунке мы видим пример окошка с информацией о питомце.

Что мы видим на ней:



1. **Имя питомца.** Если имя не задано, то здесь будет указан вид питомца. Здесь же видно цвет питомца, определяющий его редкость. (Питомцам можно дать имя, для этого надо подойти к НПС, продающим еду для питомцев, и выбрать соответствующий пункт меню в диалоге.)

2. **Уровень питомца** - боевой уровень питомца. Иными словами - уровень опыта нашего пета. *(С каждым полученным уровнем характеристики питомца повышаются на величину, называемую приростами.)*
3. **Требуемый уровень** - минимальный уровень, необходимый вашему персонажу, чтобы иметь возможность призвать выбранного питомца.
4. **Уровень силы питомца**. Все питомцы разделены по уровням силы. В целом, чем он выше - тем сильнее питомец и тем быстрее растут его параметры с каждым уровнем.

1. **Тип пищи**. Все питомцы питаются одним из 4 видов корма: кукуруза, яблоко, свежее мясо, энергия элементаля. Этот пункт - подсказка, чем именно следует кормить нашего питомца. *(В одном из обновлений в игру был введен универсальный корм для питомцев "священное зернышко", который подходит всем питомцам. Но его средняя стоимость в 5 раз выше, чем у обычных кормов.)*
2. **Хозяин**. Если пет уже призывался, то в этой строке указывается имя призвавшего его игрока, иными словами - хозяина.
3. **6 выделенных строк** - основные характеристики питомцев *(белым цветом указаны текущие параметры питомца, голубым - приросты)*:
 - Здоровье - текущее и максимальное количество здоровья нашего питомца на данном его уровне. *(Используется при расчете добавляемого хозяину хп, при наложении баффа "жизненная сила".)*
 - Мана - текущее и максимальное количество маны питомца на данном уровне.
 - Сила атаки - урон нашего питомца. Может быть слегка увеличена за счет настроек питомца. *Используется при расчете добавляемого хозяину урона при наложении баффа "грубая сила", также входит в расчетную формулу урона навыками стихий питомца.*
 - Защита - способность нашего пета сопротивляться повреждениям и прочему входящему урону.
 - Меткость - это характеристика, от которой зависит частота попадания питомца по различным соперникам. Характеристика, обратная характеристике соперника "уклонение". Чем выше - тем лучше. Начальные приросты по меткости одинаковы у всех питомцев.
 - Уклонение - характеристика питомца, позволяющая ему избегать некоторых атак соперников. Характеристика, обратная характеристике соперника "меткость". Чем выше - тем лучше. Начальные приросты по уклонению одинаковы у всех питомцев.
4. **Таланты питомца** - индивидуальные таланты каждого питомца, увеличивающие приросты к его параметрам. Выделяются оранжевым цветом. Подробнее о них можно прочитать в [этой статье](#)
5. **Уровень ума** - достаточно важный показатель питомца, т.к. именно он ограничивает влияние [тренировок контроля](#) на наших любимцев. Имеет 4 ступени. Чем он выше - тем лучше.
6. **Возможность тренировки**. Здесь указывается, доступна ли [тренировка ума](#) на данном уровне питомца.

7. **Сильные и слабые стороны.** Здесь указываются сильные и слабые стороны нашего питомца. Они влияют на наносимый и получаемый петом урон от стихий. Подробнее можно прочитать в [этой статье](#).
8. **Навыки питомца** - от 0 до 8 строк, где перечислены все навыки, которым [обучен питомец](#), с указанием уровня каждого навыка.
9. **Индикаторы закрепления** стоят возле "закрепленных" навыков. т.е., тех навыков, которыми мы не хотим жертвовать при обучении пета новыми. Подробнее о закреплении можно прочитать в [этой статье](#).
10. **Закрепление самого питомца** - индикатор возможности передачи питомца. Если стоит "закреплено" - пет личный и передать его другому игроку нельзя. Если стоит "закрепляется после применения" - значит питомца можно передать другому персонажу или выставить на аукцион.

Влияние цвета питомца на его характеристики

Все питомцы одного вида обладают одинаковыми стартовыми параметрами.

Но при высиживании питомцы могут получиться разных уровней редкости, визуально различаемых по цветам. Чем более редким высиживается пет - тем выше его приросты относительно менее редких питомцев того же вида.

Питомцы бывают 3 цветов (уровней редкости):

- Белые - обычные питомцы. Высиживаются в инкубаторе от 5 до 10 минут из белых камней. Обладают базовыми параметрами с небольшим разбросом от среднего значения (95%-105% от среднего значения приростов)
- Зеленые - улучшенные питомцы. Высиживаются в инкубаторе от 10 до 30 минут. Могут быть высижены из зеленых камней или с 5% шансом из белых. Их приросты чуть выше, варьируются в пределах 115%-125% от средних приростов "белых" питомцев.
- Синие - особые питомцы. Высиживаются в инкубаторе дольше 30-ти минут. Могут быть высижены из синих камней или с 5% вероятностью из зеленых камней. Их приросты самые высокие внутри вида: в пределах 140%-150% от средних приростов "белых" питомцев.

Начальные таланты питомца

После высиживания каждый питомец имеет шанс получить один или несколько талантов различных уровней. Но для питомцев разного уровня силы эти шансы, а также максимальные уровни талантов, немного различаются. Подробнее - в таблицах ниже.

1) Таланты здоровья, атаки и защиты: количество разных талантов, полученных при высиживании.

Кол-во талантов	3	2	1	0
------------------------	---	---	---	---

Шансы получения	5%	20%	50%	25%
------------------------	----	-----	-----	-----

2) Таланты здоровья, атаки и защиты: величина каждого таланта* (если он "выпал" питомцу).

\Уровень таланта Уровни силы питомцев\	3	2	1
<50	-	10%	90%
50+	1%	9%	90%

**Уровень каждого "выпавшего" таланта считается отдельно, все таланты считаются по очереди, шансы у всех трех талантов одинаковы.*

3) Таланты меткости и уклонения (для питомцев, у которых они могут выпасть изначально) генерируются независимо друг от друга, но по одинаковым правилам:

Уровень таланта меткости/уклонения*	2	1	0**
Вероятность выпадения	10%	40%	50%

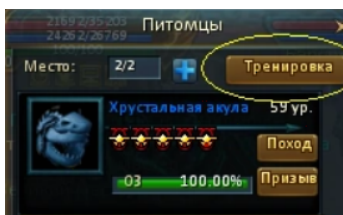
* сначала с данными шансами считается меткость, затем - уклонение

** "ноль" означает отсутствие данного таланта у питомца после

Тренировка контроля питомца

После [оценки ума](#) питомца можно приступить к тренировке.

Заходим в окно питомцев (P (англ.) по умолчанию). Там есть кнопка "Тренировка".



Контроль	Умение персонажа	Событие	Стоимость задания	Время	Успех	Начать
Привязанность: 40 ур.	Высший уровень ума. Эффект получаемого лечения +20.0%.	/слово и тельво	47	12ч. 41 м.		Начать
Напористость: 4 ур.	Высший уровень ума. Сопротивления всех стихий +20.	Наставление	19 Вера: 600000	0ч. 0м.	100%	Начать
Покоявость: 40 ур.	Высший уровень ума. Мастерство всех стихий +20.	Свобода	35	0ч. 0м.	60%	Начать
Боевая сила: 8 ур.	Высший уровень ума. Атака (ПВП) +4.0%.	Жертва	300000	0ч. 0м.	100%	Начать

Кликнув на нее, появляется окно:

Итак.

(многие не поняли, что я имел в виду, поэтому допишу).

Тренируем мы в данном месте НЕ питомца, а себя. Грубо говоря, учимся обращаться с питомцем. Проще говоря тренировка распространяется на всех питомцев, а не на кого-то одного.

Чем выше уровень контроля, тем дольше будет идти тренировка.

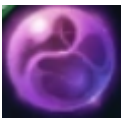
Первая тренировка (привязанность) повышает эффективность получаемого питомцев лечения на 0,5% за уровень. Для тренировки требуются только нумии. При этом, если у вас недостаточно нумий, то монеты НЕ будут потрачены! Просто тренировка не начнется! Кликаем "Начать" и вуаля!

Вторая (напористость) - повышает сопротивление всех стихий на +5 за каждый уровень тренировки. Помимо нумий эта тренировка уже требует очки веры. Если у вас недостаточно веры или нумий, то тренировку начать не удастся.

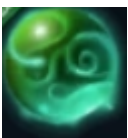
Третья тренировка (покорность) - повышает мастерство всех стихий на +5 на каждый уровень.

Четвертая тренировка (боевая сила) - повышает урон в ПВП питомца на 0.5% за каждый уровень.

Тут уже интереснее. Чтоб начать тренировку, в "тайное" окошечко нужно вставить какой-то "тайный" предмет! Но все просто: туда ставится любой высиженный питомец! При этом есть тонкости! После 20 уровня в это окно необходимо вставлять зеленых питомцев, а после 40 уровня - синих. Питомец при тренировке исчезает. Более того! Чем выше уровень контроля, тем ниже шанс удачной тренировки. Так на 20+ уровнях удачными будут только 80% тренировок, а на 40+ уровнях шанс удачи уже 60%! Но (что радует) если тренировка не удалась - нету "отката": только пропадает питомец и нумии, и вы тут же можете попытаться снова. При повышении выше 40 уровня (шанс удачи 60%), чтобы потратить синего питомца, нужно ввести слово ОКЕЙ или воспользоваться одним из предложений магазина Эйры:



Кристалл освобождения



Кристалл спасения

Кристалл освобождения можно использовать вместо питомца для прокачки с 0 до 79 уровень, а **Кристалл спасения** - с 80 до 100. То есть до 40 уровень качаем питомцами, а

затем можно тратить листики...

Ну, и **четвертая тренировка** повышает атаку в ПВП на 0,5% за уровень. Тренировка требует веру и питомца (аналогично с тренировкой мастерства).

Ниже таблица, связывающая уровень контроля (тренировки) с ее требованиями (питомцев можно заменить Кристаллами спасения и освобождения).

Уровень	Эф. лечения (+0,5%)	Мастерство (+5)	Сопротивление (+5)	Атака (ПВП) (+0,5%)
1-10	31 з.нумия	белый+ пет + 25 з.нумий (шанс 100%)	600к веры + 19з. нумий (шанс 100%)	300к веры+белый пет (шанс 100%)
11-20	35 з.нумий	белый+ пет + 25 з.нумий (шанс 100%)	720к веры + 21,5 з.нумия (шанс 100%)	330к веры+белый пет (шанс 100%)
21-30	39 з.нумий	Зеленый+ пет + 30 з.нумий (шанс 100%)	850к веры + 24 з.нумии (шанс 100%)	360к веры+зеленый пет (шанс 100%)
31-40	43 з.нумии	Зеленый+ пет + 30 з.нумий (шанс 80%)	930к веры + 26,5 з.нумии (шанс 100%)	390к веры+зеленый пет (шанс 80%)
41-50	47 з.нумий	Синий пет + 35 з.нумий (шанс 60%)	1050к веры + 29 з.нумии (шанс 100%)	420к веры+синий пет (шанс 60%)
51-60	52 з.нумии	Синий пет + 35 з.нумий (шанс 55%)	1130к веры + 31.5 з.нумии (шанс 100%)	470к веры+синий пет (шанс 60%)
61-70	57 з.нумии	Кристалл освобождения + 40 з.нумий (шанс 50%)	1220к веры + 34 з.нумии (шанс 100%)	520к веры+Кристалл освобождения (шанс 50%)
71-80	62 з.нумии	Кристалл освобождения + 40 з.нумий (шанс 50%)	1300к веры + 36.5 з.нумии (шанс 100%)	570к веры+Кристалл освобождения (шанс 50%)
81-90	16р 5з. нумии	Кристалл спасения + 50 з.нумий (шанс 50%)	2300к веры + 60 з.нумии (шанс 100%)	650к веры+Кристалл спасения (шанс 50%)
91-100	16р 35з. нумии	Кристалл спасения + 60 з.нумий (шанс 50%)	2900к веры + 90 з.нумии (шанс 100%)	750к веры+Кристалл спасения (шанс 50%)

Как же связаны ум и тренировка? Питомец с низким умом понимает только тренировки до 40 уровня включительно. Средний ум - до 60. Высокий - 80 и Высший - 100. То есть "смышленому" питомцу с "начальным" уровнем ума вы не сможете поднять мастерку более

200 очков (плюсом к его собственной мастерке).

Вот пример, как это выглядит:

Привязанность	70
Уровень эффекта	40
Рост эффекта отлечения	20.00%
Напористость	4
Уровень эффекта	4
Рост сопротивления	20

То есть тут контроль (эф. лечения) развит до 70 уровня, а питомец (начальный ум) понимает только 40 уровень (20%)

[На сайт игры](#)

page not found or type unknown

Открепление питомцев

В игре после первого призыва каждый питомец становится закрепленным. Также закрепленных питомцев можно получить в ходе некоторых ивентов или обмена зефирок, например.

Иногда вводятся в игру более сильные питомцы, чем те, что были, и приходится задуматься о покупке нового... (зачастую старые просто не выдерживают конкуренции в параметрах)

А что же делать со старым питомцем? Он же закреплен, его нельзя ни передать другому игроку, ни выставить на аукцион...

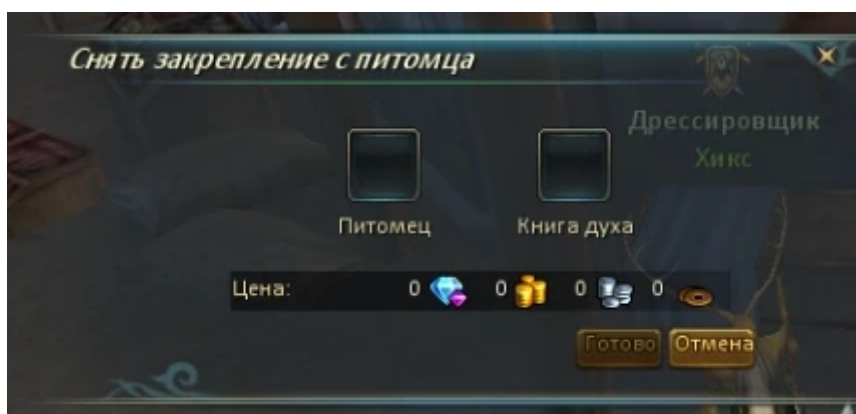
А если питомец к тому же еще и достаточно редкий?

Именно из-за таких ситуаций разработчиками было принято решение о введении возможности открепить питомца. Теперь питомцы не будут "пылиться" на складе/в сумке стопками просто потому, что распылять их на сферы жалко, а другого применения не найти!

Открепление

Итак, если вы хотите открепить вашего питомца, Вам нужно сделать несколько шагов:

1. Найти в Вольной Гавани НИП Дрессировщика Хикса
2. Запасись предметом [Книга духа](#).
3. В диалоге с Хиксом выбрать пункт "Открепление питомца".



4. В появившемся окошке вложить камень питомца в левый слот, а Книгу духа в правый. После этих действий, в пункте "цена" вы увидите стоимость открепления. Она зависит только от текущего уровня опыта питомца и никак не зависит от его качества.
5. Если вы располагаете указанной суммой, кнопка "готово" станет активна, и при клике на нее процесс открепления завершится.

[На сайте](#)  type unknown

Книга духа

Книга Духа



Тип:	Питомцы
Возможные места получения:	Галерея Эйры
Привязка:	Нет
Ограничение по времени:	Без ограничения

Книга духа - Применяется для снятия закрепленного питомца, что позволяет его продать/передать другим игрокам.

Возможные места получения

- [Галерея Эйры](#). (Питомцы->Разное) Цена: 76 листьев.
- Дрессировщик Хикс. (Товары для питомцев->Объед.) Цена: 50з.
- Монстры [Покинутых земель](#).
- Обменник наград у НИП Мольгер за 25 Аренок.

[На сайт игры](#)

Page in filter type unknown

Уровень питомцев

Уровень питомца влияет на количество полученных параметров от приростов, на ограничения по вставляемым навыкам.

Питомец получает опыт:

- при любом убийстве монстров, при этом в походах [Мирная долина](#) и [Берег юности](#) получаемый опыт увеличен многократно (свиток опыта действует так же и на питомцев);
- при выполнении задания "Кормление питомца" при условии наличия профессии укротителя;
- при использовании сфер питомцев.

Итого для прокачки с 1 до 90 уровня потребуется примерно 520 сфер питомца.

При наличии профессии укротителя 2 и выше уровня, у НИП Танцор ветра появится обмен 4х сфер питомца ср. ур. на 1 сферу питомца, которые можно использовать без ограничений при 5 уровне вельможи.

Уровень	Опыт
2	9
3	47
4	94
5	153
6	225
7	309
8	447
9	562
10	743
11	949
12	1115
13	1365
14	1639
15	1939

16	2070
17	2387
18	2629
19	2882
20	3146
21	73800
22	79980
23	83700
24	90240
25	97020
26	124100
27	151500
28	181700
29	224000
30	276500
31	962700
32	1209600
33	1536700
34	1935400
35	2476000
36	3169400
37	4110500
38	5292000
39	6819800
40	8732900
41	10461200
42	13235400
43	16645500
44	20748200
45	25633100
46	20748200
47	39514300
48	60119800

49	72811800
50	87104200
51	97253600
52	113634000
53	131333000
54	150199000
55	170108000
56	239956000
57	273895000
58	309976000
59	348081000
60	388391000
61	409679000
62	452734000
63	498519000
64	547112000
65	598716000
66	770025000
67	820707000
68	873176000
69	927457000
70	983409000
71	991314000
72	1047500000
73	1105316000
74	1164606000
75	1225724000
76	1387824000
77	1457850000
78	1530122000
79	1605267000
80	1683145000
81	1683442000

82	1763143000
83	1845204000
84	1929049000
85	2014689000
86	2014689000
87	2014689000
88	2014689000
89	2014689000
90	2014689000

[На сайт игры](#) Image alt="Broken image icon" type="unknown"/>

Оценка питомца

В игре существует более сотни [питомцев](#) с различными характеристиками, навыками и приростами.

Также питомцы "высиживаются" с разной степенью "удачности": у кого-то приросты получаются больше, у кого-то - меньше.

Специально для упрощения сравнения питомцев между собой в игре существует полезный параметр "Оценка".

Оценка питомцев: зависимость от характеристик питомца

От чего же зависит оценка питомцев?

Кто-то ответит "от уровня силы питомца", кто-то - "от цвета питомца", а некоторые - "от талантов питомца". Возможно, будут и более необычные варианты.

И все ответившие будут в чем-то правы, т.к. оценка питомца зависит практически от всех его параметров. А именно от:

- прироста здоровья
- прироста маны
- прироста силы атаки
- прироста защиты
- прироста меткости
- прироста уклонения
- количества сильных и слабых сторон питомца
- количества выученных навыков
- уровня, необходимого для использования питомца

Из всего выше перечисленного невозможно повлиять только на прирост по мане и на требуемый уровень питомца. Все остальные параметры меняются при перерождении питомца с помощью [Свитка новичка](#). А вместе с ними меняется и оценка питомца.

Использование оценки

Зачем нужна оценка? Как ее использовать?

Ответов несколько.

1. Оценка - это указатель, численный показатель "крутости" и силы питомца. Это можно использовать при поиске/покупке питомца или сравнения близких по параметрам питомцев разных видов.
2. Оценка определяет число звезд/медалей в окне питомца. Это качество важно при [прокачке/тренировке ума петов](#).
3. Престиж. Да, именно так. Уже никого не удивишь точеными на 12 вещами или 3 крыльями... А вот сильных питомцев в игре очень мало.

Расчет оценки

Как писалось выше, оценка питомца зависит практически от всех параметров, указанных на камне питомца. Если говорить точнее, то оценка считается по следующей формуле:

$$\text{Оценка} = 4*\text{HP} + 2,5*\text{MP} + 60*\text{ATT} + 100*\text{DEF} + 100*\text{STRONG} - 50*\text{WEAK} + 350*\text{HIT} + 430*\text{DODGE} + 10*\text{LVL} + \text{SKILL} - 3810$$

Где:

HP - прирост здоровья питомца

MP - прирост маны питомца

ATT - прирост силы атаки питомца

DEF - прирост защиты питомца

STRONG - количество сильных сторон у питомца

WEAK - количество слабых сторон у питомца

HIT - прирост меткости питомца

DODGE - прирост уклонения питомца

LVL - уровень силы

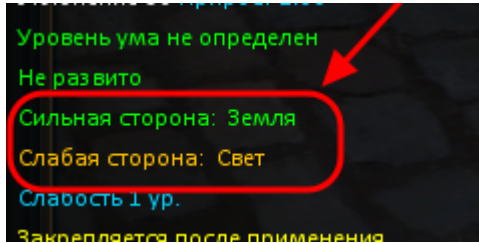
SKILL - число из таблицы соответствия ниже:

число изученных навыков	0	1	2	3	4	5	6	7	8
SKILL	0	125	250	425	600	900	1200	1700	2200

[На сайт игры](#)

Сильные и слабые стороны

Введение



Все мы видели, что после "высиживания"/перерождения, помимо основных параметров питомца (здоровье, мана, атака, защита, меткость, уклонение), на камнях питомцев указываются сильные и слабые стороны питомца.

Именно о них пойдет речь в этой статье.

Влияние сильных и слабых сторон на мастерство и сопротивления питомца

Влияние на мастерство:

- Сильные - прирост мастерства "сильной" стихии увеличивается на 1 единицу за каждый уровень питомца, начиная со второго. (по сравнению с обычными сторонами)
- Слабые - прирост мастерства "слабой" стихии уменьшается на 0.5 единиц за каждый уровень питомца, начиная со второго. (по сравнению с обычными сторонами)

Влияние на сопротивления:

- Сильные - не оказывают влияния на сопротивления питомца
- Слабые - прирост сопротивлений "слабых" стихий уменьшается на 0.5 единиц за каждый уровень питомца, начиная со второго. (по сравнению с обычными сторонами)

Сильные стороны питомцев.

Сильных сторон у питомца может быть 1 или 2. Причем шансы получить 2 сильные стороны составляют всего 20%, а одну - 80%, соответственно.

Вариантов сильной стороны у каждого питомца только 3. У каждого питомца они свои и имеют разные шансы на появление:

- частая сильная сторона - 60%
- редкая сильная сторона - 35%
- очень редкая сильная сторона - 5%.

Слабые стороны питомцев.

Слабых сторон у питомца может быть 1 или 2. Причем шансы получить две слабые стороны или одну равны. (50% / 50%)

Вариантов слабой стороны у каждого пета только 2. У каждого питомца они свои и имеют разные шансы на появление:

- частая слабая сторона - 60%
- редкая слабая сторона - 40%

Соответственно, если питомец высиживается с двумя слабыми сторонами, то он получает обе возможные.

[На сайт игры](#)

Наследование питомца

Наследование позволяет со стопроцентной вероятностью передать некоторые характеристики одного питомца к другому.

Передаются:

- Навыки, а так же открытые слоты под навыки
- Таланты питомца

Не передаются:

- Сильные/слабые стороны
- Уровень
- Базовые приросты
- Ум
- Вид и цвет питомца
- Размер питомца



Приступить к процессу наследования можно, выбрав соответствующий пункт в диалоге взаимодействия с НПС Хикс. В появившийся диалог нужно поместить:

1. Питомца, который должен получить характеристики

2. Питомца, характеристики которого хотите передать

После наследования второй питомец исчезает, а первый получает характеристики второго (имейте ввиду, что имеющиеся у первого питомца навыки независимо от закрепления и количества замещаются навыками второго).

Второго питомца можно сохранить, используя предмет "[Книга Воскрешения](#)". В этом случае питомец потеряет таланты и навыки, но сохранит свой уровень и может быть использован для передачи опыта новому питомцу при помощи переплавки камней душ у Хикса.

Для успешного завершения процесса потребуется несколько предметов



[Лицензия на питомца](#)

Этот предмет можно приобрести у Хикса, либо получить из Сумеречного плода 3 (шанс 40%).

Цена операции зависит только от питомца-жертвы:

- от суммы его талантов атаки, защиты, хп, меткости, уклонения (Складываем числовые уровни всех пяти бонусов).
- От общего количества открытых слотов: за каждый из 4 дополнительных открытых слотов (третьи и четвертые слоты в каждом ряду) идет процентная прибавка к общей стоимости переноса. (За четвертые слоты прибавка чуть больше, чем за третьи.)
- От количества изученных навыков 2 и 3 уровня. (За каждый синий или фиолетовый навык идет добавочная стоимость к переносу в дополнение к прибавке за количество открытых слотов. Фиолетовые дают БОльшую прибавку к стоимости переноса, чем синие)

На цену переноса не влияют:

- Текущий уровень опыта питомца
- Цвет питомца
- Уровень силы питомца
- Ум питомца

Количество лицензий/свидетельств, необходимых для переноса, растет вместе с общей ценой.

На сайтигы  type unknown

Предметы усиления ПИТОМЦЕВ

Все предметы выделенные толстым шрифтом выпадают с монстров в [Покинутых землях](#). Почти все предметы из данного списка выпадают при смерти в Покинутых землях (кроме расширения сумки и масштабирования).

Предметы [повышения уровня](#):

- Сфера питомца нач. ур. +250000 опыта
- Доп. сфера питомца +4000000 опыта
- **Сфера питомца сред. ур. +25000000 опыта**
- Сфера питомца +80000000 опыта
- Сфера питомца выс. ур. +160000000 опыта

Предметы [повышения талантов](#):

- **Сияние духа**
- Звезда судьбы
- Звезда борьбы
- Звезда успехов
- Звезда долголетия
- Звезда славы (выс. ур.)

Предметы для [открепления](#):

- **Книга духа**

Предметы для [наследования](#):

- **Книга воскрешения**
- Лицензия на питомца

Предметы для [перерождения](#):

- **Свиток новичка (нач. ур.)**
- Свиток новичка (выс. ур.)

Предметы для визуального масштабирования:

- Малый шар питомца
- Большой шар питомца

Предметы для усиления контроля:

- **Кристалл освобождения**
- **Кристалл спасения**

Предмет для расширения сумки питомцев:

- Мешок питомца

Предметы для закрепления навыков:

- **Кристалл навыка 1ур.**
- Кристалл навыка 2ур.

[На сайт игры](#)



Питомцев

Изначально доступно всего 2 ячейки для хранения

закрепленных питомцев. Увеличить их количество можно с помощью [Мешка питомца](#). Максимальное количество ячеек 16.

[На сайт игры](#)

Изменение внешнего вида питомца

В данном обновлении доступно только изменение размеров питомца.

Размеры питомца увеличиваются с ростом уровня питомца, но по желанию можно как увеличить, так и уменьшить размеры питомца.

- Для увеличения используется Большой шар питомца.
- Для уменьшения используется Малый шар питомца.

Максимальное уменьшение/увеличение достигается применением 16 шаров.

[На сайт игры](#)

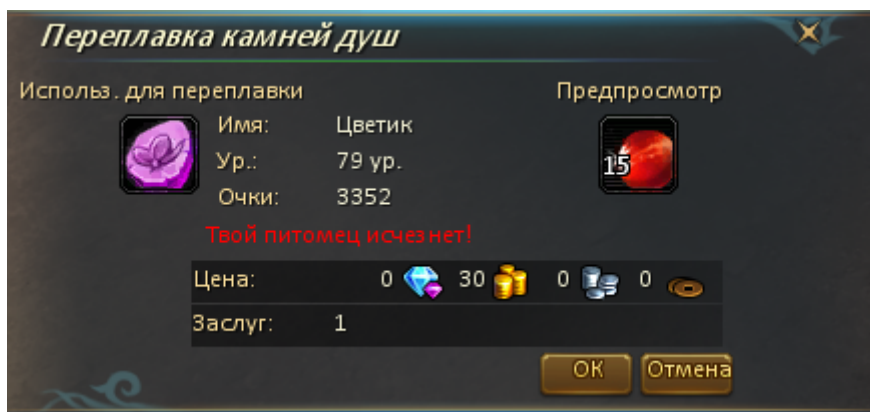
Переплавка камней душ

Одним из способов получить сферы для [повышения уровня](#) является **Переплавка камней душ**. Произвести переплавку поможет мастер питомцев **Хикс** в **Хоссингере**.

Переплавка

Чтобы переплавить камень [питомца](#) следует выполнить несколько требований:

- Питомец должен быть высижен в инкубаторе.
- Уровень силы питомца должен быть не менее 30-го.
- После переплавки питомец **исчезает**.



В левую ячейку вставляется подходящий для переплавки камень питомца. Снизу указана стоимость услуги в золотых монетах и заслугах гильдии, в правой ячейке тип и количество получаемых сфер.

Прокачка питомца кроме уровня не влияет на результат.

[На сайт игры](#)

Мешок питомца



Тип:	Сумка питомцев
Возможные места получения:	Галерея Эйры за 30 листьев.
Привязка:	Есть
Ограничение по времени:	Без ограничения

Позволяет увеличить количество ячеек для питомцев (максимум до 16-ти).

[На сайт игры](#)

Кристалл навыка 1ур.

Кристалл навыка 1ур.



Тип:	Закрепление навыка питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры 20 листов , Покинутые земли
Привязка:	Из Галереи Эйры, покинутых земель без привязки.
Ограничение по времени:	Без ограничений

Кристалл навыка используется дрессировщиком для [закрепления навыков](#) питомца 1 и 2 уровня.

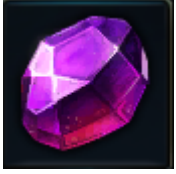
Может выпасть при смерти в Покинутых землях.

[На сайт игры](#)

Page 10 of 10 | r type unknown

Кристалл навыка 2ур.

Кристалл навыка 2ур.



Тип:	Закрепление навыка питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры за 50 листьев
Привязка:	Из Галереи Эйры
Ограничение по времени:	Без ограничений

Кристалл навыка используется дрессировщиком для [закрепления навыков](#) питомца 3 уровня.

Может выпасть при смерти в Покинутых землях.

[На сайт игры](#)

Page 10 of 12 | r type unknown

Кристалл освобождения

Кристалл освобождения



Тип:	Контроль питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры Влистьяев(духа) , Покинутые земли
Привязка:	Из Галереи Эйры, покинутых земель без привязки.
Ограничение по времени:	Без ограничений

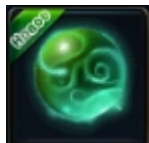
Используется вместо камня души питомца во время тренировки контроля питомца 0-79уровней.

Может выпасть при смерти в Покинутых землях.

[На сайт игры](#)

Кристалл спасения

Кристалл освобождения



Тип:	Контроль питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры 22 листа, Покинутые земли
Привязка:	Из Галереи Эйры, покинутых земель без привязки.
Ограничение по времени:	Без ограничений

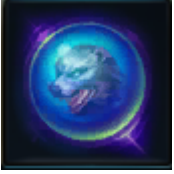
Используется вместо камня души питомца во время тренировки контроля питомца 80-100уровней.

Может выпасть при смерти в Покинутых землях.

[На сайт игры](#)

Малый шар питомца

Малый шар питомца



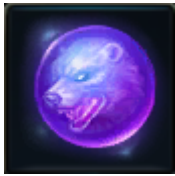
Тип:	Внешность питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры 10 листьев
Привязка:	Без привязки.
Ограничение по времени:	Без ограничений

Используется для уменьшения размеров питомца, максимальное уменьшение достигается использованием 16 шаров.

[На сайт игры](#)

Большой шар питомца

Большой шар питомца



Тип:	Внешность питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры 10 листьев
Привязка:	Без привязки.
Ограничение по времени:	Без ограничений

Используется для увеличения размеров питомца, максимальное увеличение достигается использованием 16 шаров.

[На сайт игры](#)

page 10 of 10 | type unknown

Книга воскрешения



Тип:	Наследование питомца питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры 32 листа
Привязка:	Без привязки
Ограничение по времени:	Без ограничений

Предотвращает уничтожение питомца-объекта при наследовании питомцев.

[На сайт игры](#) Image thumbnail type unknown

Сфера питомца нач. ур.



Тип:	Уровень питомца
Возможные места получения:	Перековка, ежедневное событие охотничьих угодий.
Привязка:	Без привязки
Ограничение по времени:	Без ограничений

При использовании дает 250 000 опыта питомца. Возможно получение при [перековке камней душ](#). Возможно получение в ходе ежедневного события на "[Показ питомца](#)".

[На сайт игры](#) page with filter type unknown

Доп. сфера питомца



Тип:	Уровень питомца
Возможные места получения:	Перековка, ежедневный ивент охотничьих угодий.
Привязка:	Без привязки
Ограничение по времени:	Без ограничений

При использовании дает 4 000 000 опыта питомца. Возможно получение при [перековке камней душ](#). Возможно получение в ходе ежедневного ивента на "[Показ питомца](#)".

[На сайт игры](#)

Сфера питомца сред. ур.



Тип:	Уровень питомца
Возможные места получения:	Покинутые земли , Переплавка .
Привязка:	Без привязки
Ограничение по времени:	Без ограничений

При использовании дает 25 000 000 опыта питомца. При наличии профессии [укротителя](#) 2 и выше уровня возможен обмен 4 данных сфер на 1 [сферу питомца](#), расходуется 1ед. энергии. Может выпасть из рюкзака при смерти в Покинутых землях.

[На сайт игры](#)

Сфера питомца



Тип:	Уровень питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры сферы, обмен у нип Танцор ветра (укротитель 2ур).
Привязка:	Без привязки
Ограничение по времени:	Без ограничений

При использовании дает 80 000 000 опыта питомца. При наличии профессии [укротителя](#) 2 и выше уровня возможен обмен 4 [сфер питомца сред. ур.](#) на 1 данную сферу, расходуется 1ед. энергии. Возможно получение при [переплавке камней душ](#).

[На сайт игры](#)

Сфера питомца выс. ур.




Тип:	Уровень питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры сферы, Обмен за 2 Аренки у нип Мольгер
Привязка:	Привязана к персонажу за обмен
Ограничение по времени:	Без ограничений

При использовании дает 160 000 000 опыта питомцу. Возможно получение при [переплавке камней душ](#).

[На сайт игры](#)

Page 101 of 102 | Your type unknown

Звезда славы (выс. ур.)

	
???:	???????? ????????
???????????? ?????? ???????????:	???????? ????????
??????????:	??????????
??????????????:	??? ??????????????

Сияние Духа - это кристалл, с помощью которого можно улучшить 3 основных таланта питомца с повышенным шансом:

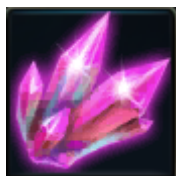
- Талант здоровья
- Талант защиты
- Талант атаки

Возможные места получения

- [Игровые события](#)

[На сайт игры](#)

Звезда борьбы



Тип:	Таланты питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры , НИП Мольгер
Привязка:	Без привязки.
Ограничения:	Без ограничений

Звезда борьбы - это кристалл, с помощью которого можно улучшить один из основных талантов питомца:

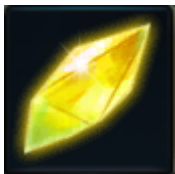
- Талант атаки

Возможные места получения

- [Галерея Эйры](#) за 14 листьев.
- НИП Мольгер за 2 Аренки.

[На сайт игры](#) Page not found or type unknown

Звезда доспехов



Тип:	Таланты питомца
Возможные места получения:	Галерея Эйры , НИП Мольгер
Привязка:	Без привязки.
Ограничения:	Без ограничений

Звезда доспехов - это кристалл, с помощью которого можно улучшить из основных талантов питомца:

- Талант защиты

Возможные места получения

- [Галерея Эйры](#) за 14 листьев.
- НИП Мольгер за 2 Аренки.

[На сайт игры](#) Page ID: 111111 or type unknown

Звезда судьбы



Тип:	Таланты питомца
Возможные места получения:	НИП Хикс
Привязка:	Без привязки.
Ограничения:	Без ограничений

Звезда судьбы - это кристалл, с помощью которого можно улучшить 2 вспомогательных таланта питомца:

- Талант меткости
- Талант уклонения

Возможные места получения

- НПС Хикс. Цена: 3.75 золотых.

[На сайт игры](#)
Image not found or type unknown

Лицензия на питомца



Тип:	Наследование питомца питомца
Возможные места получения:	НИП Хикс, Покинутые земли
Привязка:	Без привязки
Ограничение по времени:	Без ограничений

Основной расходный материал при наследовании питомцев.

[На сайт игры](#)

Тренировка духа питомца

Что же нам делать, если нам не повезло и нам достался глуповатый питомец?

У Хикса помимо оценки есть еще одна кнопка: **"Тренировка духа"**.

Для начала нам необходимо собрать группу минимум из 2 человек (до 6), имеющих питомцев, у которых оценка не расходится более чем на 2000 очков (к примеру если в пати у одного 6415 оценка, а у другого 4414, то тренировка невозможна). Всем членам отряда нужно находиться на одном канале и рядом с Хиксом. И самое главное! Тренироваться могут не все питомцы подряд! Минимальный уровень питомца для тренировки=30. Если у вас питомец 30-49 уровня, то он должен иметь не менее 3 звезд (оценка 2001+). Если питомец 50-69 уровня, то количество звезд должно быть не менее 5 (оценка 4001+). И если же ваш питомец старше 70 уровня, то звезд уже должно быть не менее 7 (а это уже сложно) (оценка 6001+)!

Если мы все сделали верно, и лидер пати выбрал **"Тренировку духа"**, то у нас появится такое окно:



Если тренировка будет удачной, то ум повысится. Если же нет, то ум не изменится.

Для начала тренировки все члены отряда должны нажать кнопку **"Завершить"** (питомец этого игрока начнет светиться (на картинке - демон)). Как только все члены отряда нажмут кнопку, у лидера станет активной кнопка **"Начать"**. Кликаем на нее и....тренировка завершена! Все быстро и просто! (главное суметь

собрать группу для тренировки)

Особенности:

Тренировку можно проводить раз в 10 уровне. То есть дается одна попытка на уровнях 30-39, одна на 40-49 и т.д. При этом питомца с низкой оценкой (2001+) можно потренировать на 30-39 и на 40-49 уровне (до 50 уровня), а затем уже придется растить его оценку до 4001+. чтоб сделать третью тренировку (и т.д.).

Так как питомца можно тренировать на 30+ уровня не чаще, чем раз в 10 уровней, то выходит максимум 6 тренировок. Скорее всего за эти 6 тренировок вам не удастся сделать питомца с высоким умом.

Что же делать?

Есть выход!



"Свиток новичка", который скидывает уровень питомца до 1 и можно качать его снова.

[На сайт игры](#)