

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, высиженные из камней, могут быть белыми (хуже) - зелеными - синими (лучше). Цвет (и, соответственно, «качество») питомца всецело зависит от времени высиживания (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%

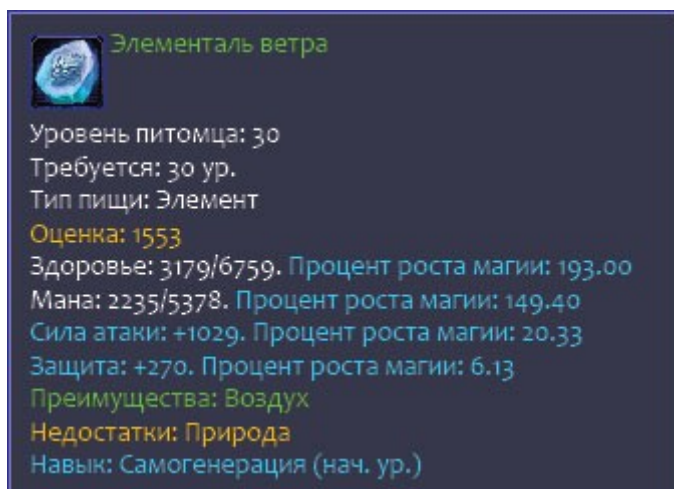
Для зеленого камня:

- 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

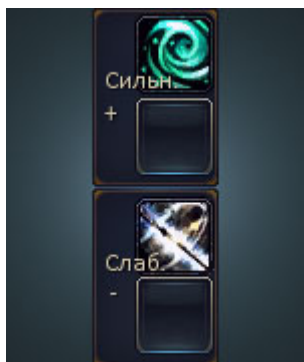
Базовые приросты можно увеличить с помощью талантов. У питомца есть пять видов талантов: количество жизни, атака, защита, меткость и уклонение. Они влияют на скорость роста этих характеристик, добавляя к ним некоторый процент, зависящий от уровня таланта.

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.

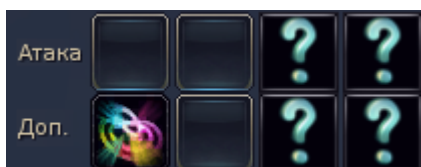
Это значит, что питомец может иметь усиленную атаку огнем и ветром, но при этом иметь слабость к физической атаке.

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.

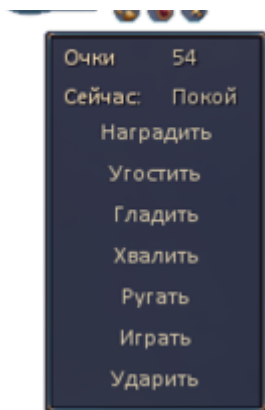
Для того чтобы выучить навык необходимо иметь соответствующий учебник.



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](#)

Revision #9

Created 28 May 2023 19:49:21 by Главный Редактор

Updated 13 November 2023 12:04:00 by Главный Редактор