

# Характеристики питомца

## Введение

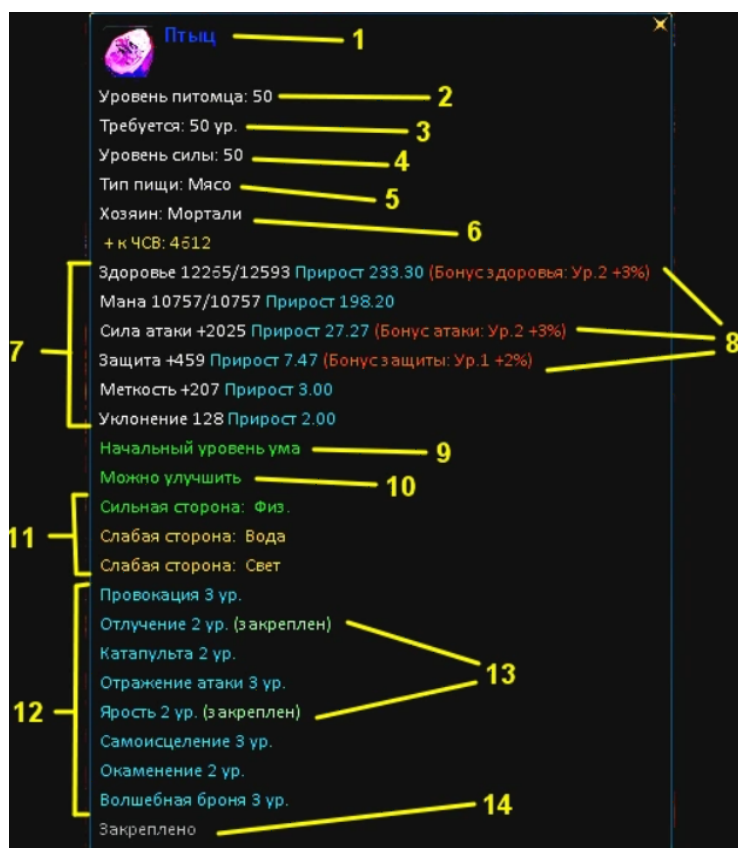
Питомцы в мире Эйры - это надежные помощники как в выполнении ежедневных квестов, так и в боевых действиях, поэтому каждый из нас рано или поздно задумывается о приобретении питомца. В этой статье вы узнаете об основных параметрах питомца, и, возможно, это поможет вам с выбором.

## 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 петов, 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 талантаУровни 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