


# Ремонт снаряжения

## Поломка снаряжения




Показатель прочности - важная характеристика вашего [снаряжения](#), за которой необходимо следить.

В бою снаряжение постепенно теряет прочность. О поломке одной из частей снаряжения можно узнать по появившейся на вашем экране изображении доспехов.

Какая именно часть вашей амуниции скоро сломается можно понять по закрашенной желтым цветом соответственной части, например сапоги: 

Желтое окрашивание еще не значит, что предмет сломан, но стоит как можно скорее починить снаряжение, чтобы не допустить поломку. Сломанное снаряжение не будет влиять на ваши характеристики (будто этой вещи на вас нет).

Узнать о том, что вещь сломана, можно по красному окрашиванию соответствующей части брони, например сапоги: .

## Починка снаряжения





Чтобы не допустить поломки необходимо вовремя ремонтировать снаряжение.

Сделать это можно у любого торгующего НПС.

Например, у НПС Гавриила пункт меню, вызывающий окно торговли, будет звучать: "Купить базовое снаряжение".

В левом нижнем углу окна мы увидим молот и гаечный ключ:

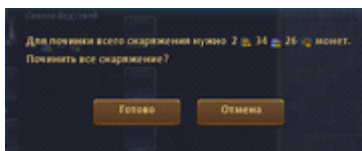
### **Ремонт одной части снаряжения.**

1. Выбираем иконку  - курсор изменится на 
2. Этим курсором кликаем на снаряжение, которое необходимо починить, во всплывающей подсказке можно увидеть цену починки выбранной вещи.

### **Ремонт всего снаряжения в инвентаре.**

1. Выбираем иконку 
2. Соглашаемся с сообщением, информирующим об общей цене ремонта.

3.



# Потеря прочности

**Прочность снаряжения** - это числовое обозначение максимального периода, при котором снаряжение сможет повышать ваши характеристики за счет указанных на нем свойств.

Как только это значение снизится до минимального, пользоваться снаряжением будет невозможно, так как недоступен будет его ремонт.

Однако, игрой предусмотрены специальные предметы, которые повышают верхний предел прочности, продлевая рабочий срок снаряжения:



**Осколок Титанума  $\alpha$** , падает в [разломах](#) до 60 уровня или создается [инженером](#).

Увеличивает прочность снаряжения (синего и ниже) на 10 единиц, для снаряжения до 60 уровня.



**Самоцвет Титанума  $\alpha$** , падает в [разломах](#) выше 60 уровня или создается [инженером](#).

Увеличивает прочность снаряжения (синего и ниже) на 10 единиц, для снаряжения выше 60 уровня.



**Осколок титанума  $\beta$** , падает в [разломах](#) выше 60 ур или создается [инженером](#).

Увеличивает прочность снаряжения (фиолетового) на 10 единиц, для снаряжения до 60 уровня.



**Самоцвет Титанума  $\beta$**  падает в [разломах](#) выше 60 ур или создается [инженером](#). Увеличивает прочность снаряжения (фиолетового) на 10 единиц, для снаряжения выше 60 уровня.



**Осколок полярного кристалла**, создается [инженером](#). Увеличивает прочность снаряжения (золотого) на 10 единиц, для снаряжения 80+ уровня.



Гномий молоток, который можно получить в галерее [Эйры](#). Добавляет 20 единиц прочности к снаряжению (любого типа) и повышает лимит прочности для данного снаряжения на 20 единиц.

## Причины потери прочности:

- От атаки монстров.
- При смерти в зависимости от текущего [астрологического знака](#):
  - под личным знаком: 2 ед.
  - под удачным знаком: 4 ед.
  - под обычным знаком: 6 ед.
- При статусе [РК](#).

---

[На сайт игры](#)

Image not found for type unknown

---

Revision #6

Created 15 March 2024 18:59:16 by Главный Редактор

Updated 12 December 2024 19:43:30 by Главный Редактор