



SILVER CATS РУКОВОДСТВО

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ.....	3
ИСТОРИЯ.....	4
Эпоха богини Апи.....	4
Эпоха Раина.....	6
Эпоха фельтов.....	7
Эпоха Белого демона.....	8
ОСНОВНОЕ.....	11
ХАРАКТЕРИСТИКИ.....	11
НАВЫКИ.....	13
ЗАДАНИЯ.....	17
ИЗГОТОВЛЕНИЕ.....	22
ЗАТОЧКА.....	23
ИНКРУСТАЦИЯ.....	24
ГРАВИРОВКА.....	25
РЕДКОСТЬ ПРЕДМЕТОВ.....	26
ТИПЫ ПРЕДМЕТОВ.....	27
ОБМЕН.....	28
ТОРГОВЛЯ.....	29
ПРИЧЁСКИ.....	30
КОНСОЛЬ РАЗРАБОТЧИКА.....	31
КАРТЫ СУНДУКОВ.....	32
Долина шахтёров.....	32
Заброшенная шахта.....	33
Волшебный лес.....	34
Пространство хаоса.....	35
Резиденция гильдии.....	36
Подземелье гильдии.....	37
Гильдейский лес.....	38
Гробница непролитых слёз.....	39
Сильфидские топи.....	40
Убежище Белого демона.....	41
Пещера на болотах.....	42
Деревня в Раине.....	43
Гробница чёрной души.....	44
ВОЛШЕБНЫЙ РОАЛЬ.....	45

ВСТУПЛЕНИЕ

Коллегия исследователей гильдии рада приветствовать тебя в мире приключений, герой. Эта книга появилась в результате многочисленных трудов авантюристов и учёных, которые собирали знания о нашем мире отовсюду по крупицам. Отдельную благодарность выражаем авантюристам и героям, которые поделились советом или редчайшими находками, добытыми в своих странствиях.

Данное руководство поможет легко встать на путь героя всем желающим. Помимо истории мира тут собраны знания о развитии способностей, улучшении экипировки, различных секретах, навыках и просто разных редкостях.

Добро пожаловать в мир тайн и загадок, герой! Коллегия исследователей желает тебе удачи в странствиях.

ИСТОРИЯ

Эпоха богини Апи

Давай же изучим самую древнюю эпоху, достопочтенный читатель, о которой известно нашей коллегии. Никто не знает, когда она началась, ведь эта эпоха, осмелимся заметить, полностью принадлежит богам и прочим древним существам мира сего. Эпоха названа в честь богини Апи – высшему звену в пантеоне богов – и по праву считается самой таинственной и опасной эпохой среди прочих. У исследователей принято начинать её исчисление с нулевого года, а заканчивать 300. К превеликому сожалению с того времени не осталось ни одной находки, которую мы могли бы описать, а сама богиня Апи говорит о своём прошлом неохотно. О чём нам известно точно, так это о том, что раса людей тогда только начинала зарождаться, и записей об этом почти не сохранилось. Боги в то время людей почти не замечали и занимались своими делами, развивая собственный быт и культуру.

Стоит учесть, многоуважаемый читатель, что религия в нашем мире практически отсутствует. Люди называют богов богами потому, что последние обладают возможностью управлять мирозданием, хотя на деле это отдельная раса существ, как те же люди или оборотни, но самая древняя и самая сильная. Где-то в мире были разные объединения и общины, почитающие богов, но наша коллегия имеет мало сведений о них.

Многие боги живут среди людей и по сей день. Например, их сильнейшество богиня Рубин, а также их мудрейшество богиня Сапфир встречаются во многих городах и поселениях мира. Достопочтенные богини следят за мировым порядком и балансом сил. Богиня Рубин, или как её ещё называют – богиня силы, – покровительница воителей и героев, рыцарей и воинов, всех сильнейших и храбрейших мира сего. За выполнение сложных заданий богиня может одарить авантюриста особой энергией для повышения физической силы и выносливости. Богиня Сапфир – покровительница магов, чародеев, исследователей и всех мудрейших нашего мира – может одарить путешественника энергией для повышения магической силы и интеллекта.

Но мы отклонились от основной темы, высокочтимый читатель, а именно от эпохи богини Апи. Ходят легенды, что в эту эпоху зарождалась не только раса людей, но также раса демонов, ангелов и оборотней. Эпоха богини Апи покрыта мраком тайны, и всё же

нашим героям удалось разузнать важные детали о том, как зарождались древние расы.

Демоны и ангелы – самая древняя раса в мире после богов. Что демон, что ангел – это одно и то же существо, однако имеющее разное мировоззрение и разный образ жизни. К превеликому сожалению, ангелов крайне мало в нашем мире. Ангелы охотно помогают всем живым существам своей целительной магией или мудрым советом, но в битвах не участвуют.

Маленький демон может родиться от пары взрослых демонов, а маленький ангел от пары взрослых ангелов. Что получается от смешанных пар – никто не знает. Живут они очень долго, и коллегии не известно ни одного случая смерти демона или ангела от старости. От болезней и войн – да, но очень похоже, что они сами не знают, сколько им суждено прожить.

Бытует мнение, что ангелы и демоны ведут вечную битву. Это не совсем так. Скорее, скажем, ангелы и демоны имеют разногласия по поводу того, каким должен быть наш мир, а потому иногда дело доходит до драки или войны. Но есть много случаев дружбы демонов и ангелов. Говорят, в древности был случай, когда демон много лет повышал свою карму и смог стать ангелом, но это больше похоже на слухи.

Если ангелы охотно помогают всему живому в нашем мире, то демоны более нейтральны. Они живут в загробном мире и редко его покидают. Их не интересует ни политика, ни проблемы живых или мёртвых, однако из-за буйного нрава демона легко вовлечь в войну.

В данный момент, многоуважаемый читатель, идёт битва между людьми и демонами, о причине которой мы расскажем в следующих разделах.

Эпоха Раина

Эпоха Раина названа в честь страны, которая тогда была самой сильной и богатой. В древности эту страну называли раем или райской землёй, иногда даже родиной ангелов, что в корне не верно, а сейчас название трансформировалось и сократилось. Раин славился мастерами ювелирного дела, пшеницей отменного качества, искусством, культурой и довольно развитым законодательством. Это была родина творцов разных искусств, как художественных и музыкальных, так и боевых и магических. Богатые на виды ландшафты притягивали туристов со всего мира. Говорят, что жители Раина сами по себе были людьми невиданной красоты, хоть оценка и субъективна. Многие хотели жить в Раине, однако стать гражданином страны мог только тот, кто родился на её территории. Впрочем, получить право на жительство не составляло труда при наличии дела, приносящего определённый лимит прибыли. Данный лимит точно нельзя назвать в наше время. Суммы варьируются от десяти тысяч монет до миллиона. Очевидно, получить право жительства в стране могли только зажиточные купцы, имеющие подобные доходы, а значит и способные платить высокие налоги.

Не будем углубляться в подробности политики и экономики, а поговорим о более приземлённых вещах. Летоисчисление эпохи начинается в 301 и заканчивается в 700 году. Целых четыреста лет страна процветала и накапливала своё богатство, пока демоны не развязали войну между собой, от чего из мира мёртвых в мир людей открылся разлом, оскверняющий своей пагубной энергией всё живое в округе. Раину не посчастливилось, и в 700 году разлом открылся почти в центре страны. Страна пала, и те, кому удалось выжить, навсегда потеряли возможность использовать магию стихий, как, например, магию огня или воды. Вместо этого они могли использовать исключительно магию демонов, которая была слишком сильна для простых смертных. Те, кто не мог совладать с ней, умирали страшной смертью, а те, кому удалось обуздать её, стали изгоями для всего мира.

Однако война людей с демонами началась намного позже, и до её начала ни демоны, ни люди друг с другом не контактировали. Через разлом могли проходить мертвецы из загробного мира и разная нечисть, устраивающая беспорядки в мире людей, однако это были волны скорее стихийные, чем организованные.

Эпоха фельтов

Эпоха фельтов названа в честь одного народа людей, который славился мастерством предсказывать будущее. В то смутное время люди боялись будущего и хотели знать наперёд, какая судьба ждёт мир, ведь нечисть из разлома становилась всё сильнее и сильнее. Фельты зарабатывали на жизнь предсказаниями и кочевали с места на место, путешествуя по разным странам. Летоисчисление эпохи начинается в 701 и заканчивается в 750 году.

По правде сказать, уважаемый читатель, коллегия затрудняется назвать точные факты об этом народе. Особенности и детали его жизни покрыты загадкой. Это очень скрытный народ, не разглашающий своих тайн, а мастерство предсказания помогает им оставаться в стороне от мировых забот. Впрочем, за те сорок девять лет, посвящённых эпохе фельтов, этот народ очень помог миру своими предсказаниями. Фельты довольно часто оставляли треугольные монолиты с предсказаниями в самых разных местах мира, где должно было произойти то или иное событие. Эти монолиты служили написанием людям, живущим поблизости. К примеру, уважаемый читатель, такой монолит стоит в лесу нашей гильдии. Он предсказывает о вторжении Белого демона – одного из сильнейших демонов – на нашу территорию. Остановить демона нам не удалось, но вывести жителей из окрестностей мы смогли, что позволило избежать лишних жертв.

В конце эпохи фельтов, а именно в 750 году, началась война людей с демонами, которая длится по сей день. Народ фельтов был и так скрытен до невозможности, а в 750 году, когда было предсказано начало этой войны, они вообще исчезли. Наши исследователи находят остатки их жизнедеятельности по всему миру, но ни одного фельта с тех пор видно не было.

Эпоха Белого демона

С прискорбием заявляем, дорогой читатель, что эпоха названа в честь зачинщика войны между людьми и демонами. Для начала стоит разобраться в иерархии демонов, дабы можно было детальнее разобрать причину войны.

Самый главный демон среди всех, а точнее демонесса, – её величество Владычица загробного мира. Судя с древних свитков, Владычица была всегда безразлична до мира людей. Она не выходит на контакт с людьми и по сей день, хотя гильдия довольно часто посылала ей приглашение в наш мир. Стоит учесть, что Владычица всегда хранила нейтралитет, и в начале войны между людьми и демонами её обвинить нельзя. По сведениям наших разведчиков, сейчас Владычица пытается всеми силами остановить войну между демонами в загробном мире.

Следующим в иерархии демонов идёт главный помощник Владычицы – Белый демон. Он и является зачинщиком войны, которая началась сначала в загробном мире между демонами, а потом перекинулась на мир людей. Белый демон, опьянённый жаждой власти, собрал войско из своих последователей и напал на Владычицу загробного мира с целью захватить её трон. Так началась война между демонами, которая длится с 701 года по сей день. Белый демон с помощью обмана и подлости смог устранить остальных помощников Владычицы, однако даже с помощью целой армии не смог сразить её. Владычица применила древнюю магию, известную только ей, и уничтожила почти всю армию Белого демона. Ходят слухи, что именно из-за её магии нарушился баланс мироздания и был открыт разлом из загробного мира в мир людей. По другим слухам разлом открылся из-за сильной магии Белого демона – очень деструктивной магии, изменяющей состав ткани мироздания. Сейчас уже невозможно определить, как был открыт этот разлом.

После помощников Владычицы идут командиры армий. Их имена упоминать не имеет смысла, ведь гильдия периодически расправляется с ними, и на место старых командиров приходят новые.

После командиров идут обычные солдаты демонов. Солдаты делятся на воинов, магов и убийц. Воины носят тяжелую броню и имеют нечеловеческую силу, маги используют магию демонов, а убийцы владеют смертоносными искусствами боя, о которых людям мало что известно.

Итак, в 701 году свершилась первая битва между демонами. Белый демон ввёл своё войско в цитадель Владычицы и в тот же день

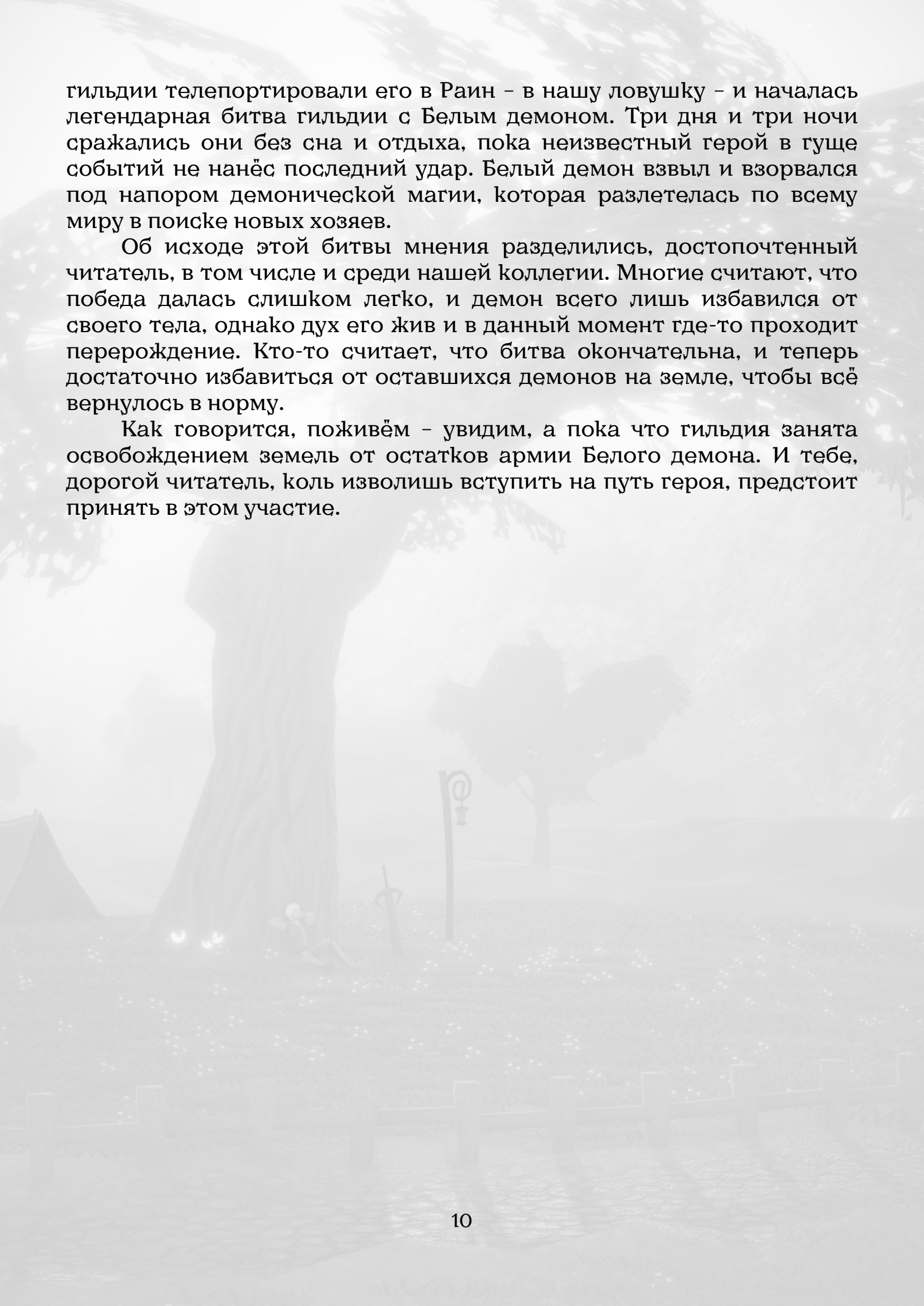
его лишился. Однако демон не сдался и положил начало затяжной войне: его приспешники во всех уголках загробного мира начали сеять хаос, и войско Владычицы по сей день пытается их усмирить.

В 706 году стало понятно, что Белому демону не победить в этой войне. Многие приспешники отвернулись от него, и сила его армии стала слабеть, в то время как Владычица раз за разом побеждала. В этот злополучный год нашему злейшему врагу, достопочтенный читатель, пришлось бежать из загробного мира и спрятаться в мире людей. Он не придавал значения людям и раньше, а когда увидел огромную разницу в силе, принял решение захватить наш мир и построить в нём своё государство. Белый демон собрал небольшую часть своей армии и принялся сжигать города и деревни людей, раз за разом захватывая территорию вокруг разлома. Демоны желали только территорию и её богатства, и ничего более. Они не брали пленных и не шли на переговоры. В тот же год, дорогой читатель, люди осознали, что помощи ждать неоткуда. Так появилась гильдия «Серебряные коты», которую создала наша главнокомандующая, мастер Жозефина, в возрасте шестнадцати лет. Тогда это был совсем небольшой отряд из шести человек, уроженцев Раина, которые приняли решение во что бы то ни стало освободить мир людей от демонов и закончить эту войну. Отряд заполнил бумаги, подписанные Княгиней севера, и получил официальный статус гильдии.

Поначалу люди вступали к нам неохотно. Многие считали уроженцев Раина нечистью, ведь те владели магией демонов. И к большому несчастью, магия демонов окрашивала волосы своих хозяев в белый, что было невозможно скрыть от внимательного глаза. Также уроженцы Раина не могли пользоваться магией стихий. Это было тяжёлое время для народа Раина, ставшего изгнанником во всём мире.

Однако времена менялись, и в 713 году Белый демон собрал своё войско, чтобы напасть на гильдию, которая вела против него партизанскую войну. Гильдия на то время имела много друзей среди разных рас мира, и её армия исчислялась тысячами воинов. На нашей стороне сражались оборотни, эльфы, гномы, големы и великаны, феи и разные духи – все, кому была не безразлична судьба мира. Особенно в той битве пострадали оборотни и люди, боронившие границу между Раином и Княжеством севера. Наши народы дружны и по сей день, а многие оборотни занимают в гильдии высокие должности. Впрочем, стоит упомянуть и гномов, помогающих в войне своими изобретениями, и эльфов с отменной медициной, и многих других.

В 714 году особый отряд под предводительством нашего мастера совершил диверсию и напал на Белого демона тогда, когда тот пытался провести какой-то ритуал и был наиболее уязвим. Маги



гильдии телепортировали его в Раин – в нашу ловушку – и началась легендарная битва гильдии с Белым демоном. Три дня и три ночи сражались они без сна и отдыха, пока неизвестный герой в гуще событий не нанёс последний удар. Белый демон взвыл и взорвался под напором демонической магии, которая разлетелась по всему миру в поиске новых хозяев.

Об исходе этой битвы мнения разделились, уважаемый читатель, в том числе и среди нашей коллегии. Многие считают, что победа далась слишком легко, и демон всего лишь избавился от своего тела, однако дух его жив и в данный момент где-то проходит перерождение. Кто-то считает, что битва окончательна, и теперь достаточно избавиться от оставшихся демонов на земле, чтобы всё вернулось в норму.

Как говорится, поживём – увидим, а пока что гильдия занята освобождением земель от остатков армии Белого демона. И тебе, дорогой читатель, коль изволишь вступить на путь героя, предстоит принять в этом участие.

ОСНОВНОЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики персонажа определяют исход боя с противником. Повышая характеристики, персонаж становится сильнее и выносливее, а значит сможет сражаться с более сильным противником. При повышении уровня персонажа к физической силе, магической силе, интеллекту и выносливости добавляется 1 очко.



Физический и магический урон – это количество урона, который наносится противнику в зависимости от выбранного оружия. Наносимый противнику урон уменьшается в зависимости от его защиты.

Физическая и магическая защита уменьшают урон, получаемый персонажем. Это суммарные характеристики всей надетой экипировки. Также защиту можно повысить, если изучить специальные навыки.

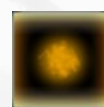
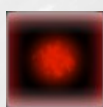
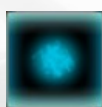
Физическая сила увеличивает физический урон персонажа, а **магическая сила** – магический урон. Также магическая сила

увеличивает количество маны, которое отнимается при каждой магической атаке.

Выносливость повышает максимальное здоровье персонажа, а **интеллект** – максимальную ману.

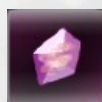
Характеристика «**шанс добычи**» увеличивает шанс получить трофей из противника. Этот процент добавляется к базовому проценту системы. Например, если системный процент выпадения предмета равен 1%, а характеристика «шанс добычи» равна 10%, эти проценты суммируются, и предмет уже может выпасть с шансом 11%.

Физическую и магическую силу, а также интеллект и выносливость можно повысить редкими предметами – энергиями. Эти предметы можно получить, выполняя сюжет или сложные задания.



Сапфирная энергия повышает магическую силу, **рубиновая** энергия – физическую силу, **аметистовая** энергия повышает интеллект, а **янтарная** – выносливость. Энергии можно создавать, если знать их рецепты.

Также есть шанс получить случайную энергию из **кристалла мироздания**.



Перераспределить характеристики можно с помощью **особого зелья**, и только в том случае, **если рецепты энергий изучены**.



НАВЫКИ

Все навыки персонажа пассивные. В зависимости от выученного навыка, персонаж получает особые свойства и возможности. Навыки можно получить за выполнение особых заданий, или же прочитав специальные книги.



Некромантия: Позволяет извлекать души из поверженных противников. Также с помощью души можно воскресить мёртвого противника или NPC. Души используются для создания мощного снаряжения. Навык открывается по ходу прохождения сюжета.

Торговец: Выручка от продажи предметов повышается на 10%. Навык можно получить, если спасти торговца из плена Ослабленного демона.

Монстр: Благодаря этому навыку монстры не нападают первыми, так как принимают персонажа за своего. Навык можно получить в Пещере на болотах, проверив одну легенду вместе с Исследователем пещеры на болотах.

Талант: Получаемый опыт увеличивается на 8%. Получение навыка станет доступным у Атея в Резиденции гильдии, если выполнить задание на спасение ученика Командира гильдии.

Собиранье: С вероятностью 7% при сборе ресурсов добавляется ещё одна штука. Для того, чтобы получить навык, необходимо принести Красной ведьме 100 лунных грибов.

Техника богомола: Скорость атаки повышается на 40%. Книгу с навыком можно приобрести у Кота-библиотекаря в Пространстве хаоса.

Техника гепарда: Скорость бега повышается на 25%. Книгу с навыком можно приобрести у Кота-библиотекаря в Пространстве хаоса.

Техника тысячи щитов: При получении урона с вероятностью 2% активируется иммунитет к повреждениям на 12 секунд. Книгу с навыком можно приобрести у Кота-библиотекаря в Пространстве хаоса.

Техника берсерка: С вероятностью 35% защищает от потери сознания. Книгу с навыком можно приобрести у Кота-библиотекаря в Пространстве хаоса или найти в сундуке.

Техника кровавого вампира: При каждом ударе с вероятностью 2% восстанавливается 60% здоровья. Книгу с навыком можно приобрести у Кота-библиотекаря в Пространстве хаоса.

Техника энергетического вампира: При каждом ударе с вероятностью 2% восстанавливается 60% маны. Книгу с навыком можно приобрести у Кота-библиотекаря в Пространстве хаоса.

Техника чёрного ниндзи: При каждой атаке с вероятностью 2% наносится критический удар, который сразу убивает противника. Книгу с навыком можно приобрести у Хранителя гильдейской библиотеки в Подземелье гильдии.

Техника Белого демона: С вероятностью 7% сила Белого демона обманывает смерть, создавая поддельное тело. При этом восстанавливается половина здоровья и активируется иммунитет к повреждениям на 12 секунд. Книгу с навыком можно приобрести у Хранителя гильдейской библиотеки в Подземелье гильдии.

Одноручный меч 1ур.: +10% к урону, если используется одноручный меч. Книгу с навыком можно обменять за зелёный хрусталь у Исследователя пещеры на болотах в Пещере на болотах.

Одноручный меч 2ур.: +15% к урону, если используется одноручный меч. Книгу с навыком можно приобрести у Командира гильдии в Резиденции гильдии.

Одноручный меч 3ур.: +20% к урону, если используется одноручный меч. Книгу с навыком можно приобрести у Атея в Резиденции гильдии, если выполнено задание на спасение ученика Командира гильдии.

Двуручный меч 1ур.: +10% к урону, если используется двуручный меч. Книгу с навыком можно обменять за зелёный хрусталь у Исследователя пещеры на болотах в Пещере на болотах.

Двуручный меч 2ур.: +15% к урону, если используется двуручный меч. Книгу с навыком можно приобрести у Командира гильдии в Резиденции гильдии.

Двуручный меч 3ур.: +20% к урону, если используется двуручный меч. Книгу с навыком можно приобрести у Оры в Зале совещаний, если выполнено сюжетное задание в Подземелье гильдии.

Магический артефакт 1ур.: +10% к урону, если используется магический артефакт. Книгу с навыком можно обменять за зелёный хрусталь у Исследователя пещеры на болотах в Пещере на болотах.

Магический артефакт 2ур.: +15% к урону, если используется магический артефакт. Книгу с навыком можно приобрести у Командира гильдии в Резиденции гильдии.

Магический артефакт 3ур.: +20% к урону, если используется магический артефакт. Книгу с навыком можно приобрести у Мастера гильдии Жозефины в Зале совещаний.

Физическая защита 1ур.: +5% к физической защите. Книгу с навыком можно обменять за серебряные монеты гильдии у Майора гильдии в Долине шахтёров.

Физическая защита 2ур.: +7% к физической защите. Книгу с навыком можно приобрести у Портного мастера в Зале совещаний.

Физическая защита 3ур.: +10% к физической защите. Книгу с навыком можно приобрести у Портного мастера в Зале совещаний.

Магическая защита 1ур.: +5% к магической защите. Книгу с навыком можно обменять за серебряные монеты гильдии у Майора гильдии в Долине шахтёров.

Магическая защита 2ур.: +7% к магической защите. Книгу с навыком можно приобрести у Портного мастера в Зале совещаний.

Магическая защита 3ур.: +10% к магической защите. Книгу с навыком можно приобрести у Портного мастера в Зале совещаний.

Выносливость 1ур.: +5% к выносливости. Книгу с навыком можно обменять за янтарные монеты у Исследовательницы монет в Долине шахтёров.

Выносливость 2ур.: +10% к выносливости. Книгу с навыком можно приобрести у Богини Рубин в Долине шахтёров или в Резиденции гильдии.

Выносливость 3ур.: +20% к выносливости. Книгу с навыком можно приобрести у Хранителя гильдейской библиотеки в Подземелье гильдии.

Интеллект 1ур.: +5% к интеллекту. Книгу с навыком можно обменять за янтарные монеты у Исследовательницы монет в Долине шахтёров.

Интеллект 2ур.: +10% к интеллекту. Книгу с навыком можно приобрести у Богини Сапфир в Долине шахтёров или в Резиденции гильдии.

Интеллект 3ур.: +20% к интеллекту. Книгу с навыком можно приобрести у Хранителя гильдейской библиотеки в Подземелье гильдии.

Охотник за редкостями: +1% к шансу добычи. Книгу с навыком можно обменять за уникальные реликвии у Странствующего авантюриста в Гильдейском лесу.

Охотник за сокровищами: +3% к шансу добычи. Книгу с навыком можно обменять за эпические реликвии у Странствующего авантюриста в Гильдейском лесу.

Охотник за реликвиями: +6% к шансу добычи. Книгу с навыком можно обменять за легендарные реликвии у Странствующего авантюриста в Гильдейском лесу.

ЗАДАНИЯ

Выполняя задания, персонаж зарабатывает деньги и опыт. За некоторые задания можно получить разные предметы или изучить навыки. Всего есть пять типов заданий:



Сюжет: В награду даются редкие предметы, основной опыт для развития персонажа, открываются новые локации и возможности, а также видоизменяется игровой мир.



Скрытый сюжет: В награду даются редкие предметы, открываются разные возможности и немного видоизменяется мир.



Получение навыка: Награда за выполнение – изучение навыка.



Ежедневный: В награду дают опыт и деньги, а также предметы для обмена. Ежедневные задания обновляются каждое утро в 04:57 по игровому времени.



Побочный: Самый распространённый вид заданий. Обычно это задания на убийство монстров или сбор предметов. Побочное задание можно выполнить только один раз.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ

Самую мощную экипировку можно получить, изготовив её самостоятельно. Некоторые материалы для изготовления можно купить у NPC, некоторые добыть из монстров, разбросанных по всему миру, а самые редкие материалы добываются только в подземельях. Чем выше редкость изготавливаемого предмета, тем труднее достать для него материалы.



Изготовление экипировки, а также особых зелий и еды, необходимо для прохождения игры на высоких сложностях. Для прохождения игры на низкой сложности достаточно покупать экипировку у торговцев.

Для того, чтобы изготовить какую-либо вещь, необходимо сначала изучить её рецепт или чертёж. Рецепты и чертежи редких предметов можно купить за изумрудные или алмазные монеты. Эти монеты можно получить, выполняя особо сложные задания.

ЗАТОЧКА


Заточка снаряжения – очень важный фактор для прохождения игры на высокой сложности. Высокий уровень заточки повышает характеристики снаряжения, за счёт чего персонаж становится сильнее.

Короткий меч тринадцати душ

Эпический
Одноручный меч
Необходимый уровень: 40
Физ. урон: +32
Шанс добычи: +0.5%

Меч из демонита, закалённый в лаве загробного мира. Вмещает в себе тринадцать душ погибших демонов, которые когда-то давно командовали войском нечисти.

Пустой слот
Пустой слот
Пустой слот

Цена:  3,140


ПКМ: надеть.

+10 Короткий меч тринадцати душ

Эпический
Одноручный меч
Необходимый уровень: 40
Физ. урон: +60
Шанс добычи: +0.5%

Меч из демонита, закалённый в лаве загробного мира. Вмещает в себе тринадцать душ погибших демонов, которые когда-то давно командовали войском нечисти.

Пустой слот
Пустой слот
Пустой слот

Цена:  3,140

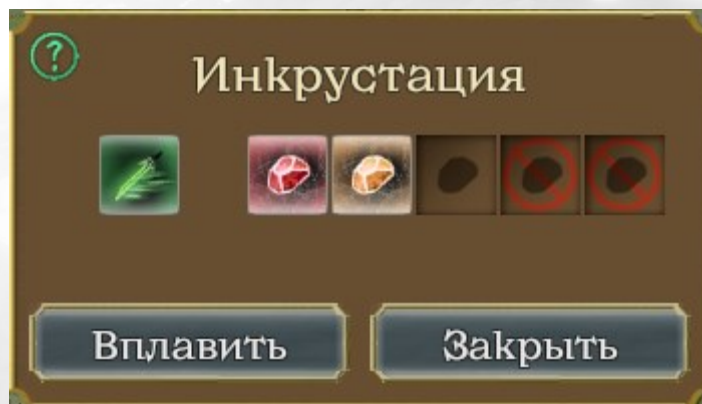
ПКМ: надеть.

Максимальный уровень заточки: +10. Надбавка к характеристикам снаряжения рассчитывается в процентах, и чем выше характеристики снаряжения, тем больше будет надбавка от заточки. Точить снаряжение можно у кузнеца с помощью особых камней.

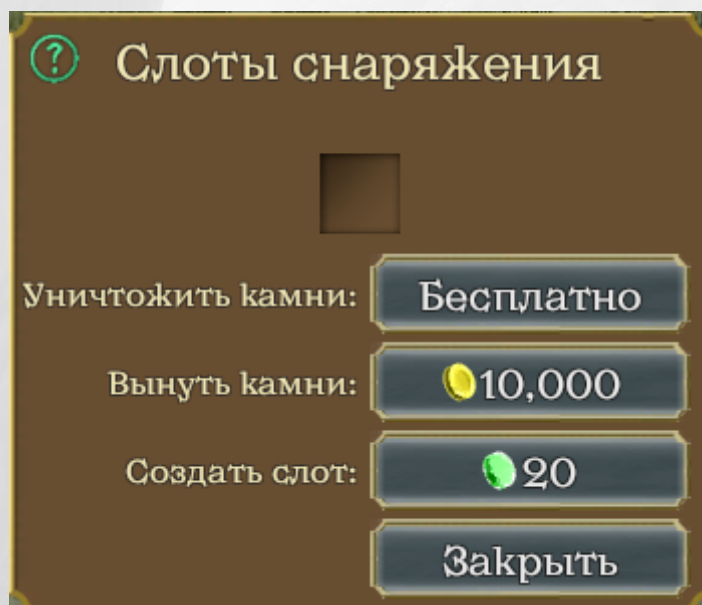


ИНКРУСТАЦИЯ

Инкрустация – не менее важный способ повысить характеристики снаряжения. Специальные камни для инкрустации добавляют характеристики в зависимости от камня. Камни можно вставить только в том случае, если в снаряжении есть свободные слоты.



Вставить камни, а также создать снаряжению слоты можно у ювелира.



ГРАВИРОВКА

Гравировка снаряжения – тоже важный фактор, необходимый для прохождения игры на высокой сложности. В отличие от заточки, гравировка повышает основные характеристики персонажа, такие как физическая сила, магическая сила, интеллект и выносливость.

Короткий меч тринадцати душ

Эпический
Одноручный меч
Необходимый уровень: 40
Физ. урон: +32
Шанс добычи: +0.5%

Меч из демонита, закалённый в лаве загробного мира. Вмещает в себе тринадцать душ погибших демонов, которые когда-то давно командовали войском нечисти.

Пустой слот
Пустой слот
Пустой слот

Цена: 3,140

ПКМ: надеть.

Короткий меч тринадцати душ

Эпический
Одноручный меч
Необходимый уровень: 40
Физ. урон: +32
Шанс добычи: +0.5%
Физ. сила: +4
Выносливость: +4

Гравировка: *В кровавых небесах пылает огненный дракон.*

Меч из демонита, закалённый в лаве загробного мира. Вмещает в себе тринадцать душ погибших демонов, которые когда-то давно командовали войском нечисти.

Пустой слот
Пустой слот
Пустой слот

Цена: 3,140

ПКМ: надеть.

Для того, чтобы нанести гравировку на снаряжение, необходимо найти специальную табличку с гравировкой и принести её ювелиру. Каждая гравировка добавляет свой уникальный набор характеристик.

РЕДКОСТЬ ПРЕДМЕТОВ

Среднее зелье здоровья

Обычный

Зелье

Необходимый уровень: 8

Здоровье: +20

Восстанавливает определённое количество здоровья.

Цена: 3

Alt + ЛКМ: разделить стак.

ПКМ: применить.

Форма: "Меч тринадцати душ"

Эпический

Другое

С помощью этой формы можно создать особую экипировку.

Цена: 834

Лунный гриб

Редкий

Материал

Питается лунным светом, от чего и сам начинает светиться, как луна. Ведьмы любят использовать этот гриб для приготовления особых зелий – в основном оборотных – но зачастую он служит хорошим ингредиентом и для других эликсиров.

Цена: 12

Длинный меч Белого демона

Легендарный

Двуручный меч

Необходимый уровень: 60

Физ. урон: +70

Шанс добычи: +2%

Легендарное оружие Белого демона.

Пустой слот
Пустой слот
Пустой слот

Цена: 6,130

ПКМ: надеть.

Нагрудник командира

Уникальный

Нагрудник

Необходимый уровень: 20

Физ. защита: +7 Маг. защита: +6

Шанс добычи: +0.4%

Элитная экипировка для командиров гильдии.

Пустой слот

Цена: 670

ПКМ: надеть.

В мире игры много вещей разной редкости. Чем выше редкость предмета, тем больше он ценится. Редкость вещей в порядке возрастания:

Обычный

Редкий

Уникальный

Эпический

Легендарный

ТИПЫ ПРЕДМЕТОВ

От типа предмета зависит то, как с ним можно взаимодействовать, или какой эффект он даёт от применения.

Зелье: Можно использовать раз в 20 секунд. Самый простой пример эффекта – восстановление здоровья. Также есть зелья, которые повышают характеристики персонажа на определённое время или дают другой эффект.

Еда: Можно использовать раз в 10 секунд. Еда имеет такие же свойства, как и зелья.

Материал: Из этих предметов создаётся экипировка и другие вещи.

Оружие: Важный элемент экипировки, повышающий урон персонажа. В зависимости от выбранного оружия зависит стиль игры. Можно носить одно из трёх типов:

- одноручный меч
- двуручный меч
- магический артефакт

Одноручный меч имеет самый низкий урон и самую высокую скорость атаки, двуручный меч – самый высокий урон и самую низкую скорость атаки. Магический артефакт атакует магией и наносит урон примерно средний между одноручным и двуручным мечом.

Броня: Важный элемент экипировки, повышающий защиту персонажа. В зависимости от выбранной брони зависит стиль игры. Можно выделить четыре типа брони:

- латная (высокая физическая защита)
- тканевая (высокая магическая защита)
- кожаная-физическая (средняя защита + физический урон)
- кожаная-магическая (средняя защита + магический урон)

Бижутерия: У каждого предмета бижутерии могут быть свои уникальные характеристики. Всего есть четыре типа бижутерии:

- кольцо
- браслет
- амулет
- кулон перевоплощений

Кольцо, браслет и амулет имеют те же характеристики, что и броня, а кулон перевоплощений заменяет внешний вид магии персонажа. Бижутерия создана таким образом, чтобы компенсировать недостачу характеристик брони.

Используемое: Предметы этого типа могут иметь самые разные назначения, такие как телепортация или повышение характеристик персонажа.

ОБМЕН

С некоторыми жителями мира можно обмениваться различными предметами. В основном с помощью обмена можно получать разные награды за выполнение ежедневных заданий, если собрать нужное количество требуемых предметов.



Некоторые особенно редкие предметы можно получить только с помощью обмена.

ТОРГОВЛЯ

У многих жителей мира можно купить самые разные предметы. Чертежи мощной экипировки покупаются только за изумрудные и алмазные монеты, которые можно получить по ходу прохождения сюжета или за особо сложные задания.



Также торговцам можно продавать ненужные предметы или разные ценности, перетаскив их в зелёную область продажи.

ПРИЧЁСКИ

В некоторых поселениях мира можно найти цирюльника, который за определённую плату согласится изменить причёску.



КОНСОЛЬ РАЗРАБОТЧИКА

Консоль создавалась по ходу разработки игры для тестирования разных функций, и было решено оставить её в релизе для любителей играть с читами. Для того, чтобы открыть консоль, необходимо набрать команду **/console** в чате.



Item: Открывает базу предметов. Предмет можно добавить в инвентарь, кликнув ПКМ по иконке.

Player: Кнопки с разными свойствами, такими как добавление характеристик или открывание окон.

Quest: Открывает базу квестов. Квест можно добавить, кликнув по его ID.

System: В этом разделе можно менять сложность игры и сбрасывать счётчик отката расходников.

Target: Показывает информацию о выделенной цели, имеет несколько кнопок взаимодействия с ней.

Craft: Открывает базу рецептов изготовления.

World: Имеет несколько кнопок для взаимодействия с локацией.

КАРТЫ СУНДУКОВ

Долина шахтёров



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

Заброшенная шахта



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

Волшебный лес



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

Пространство хаоса



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

Резиденция гильдии



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

Подземелье гильдии



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

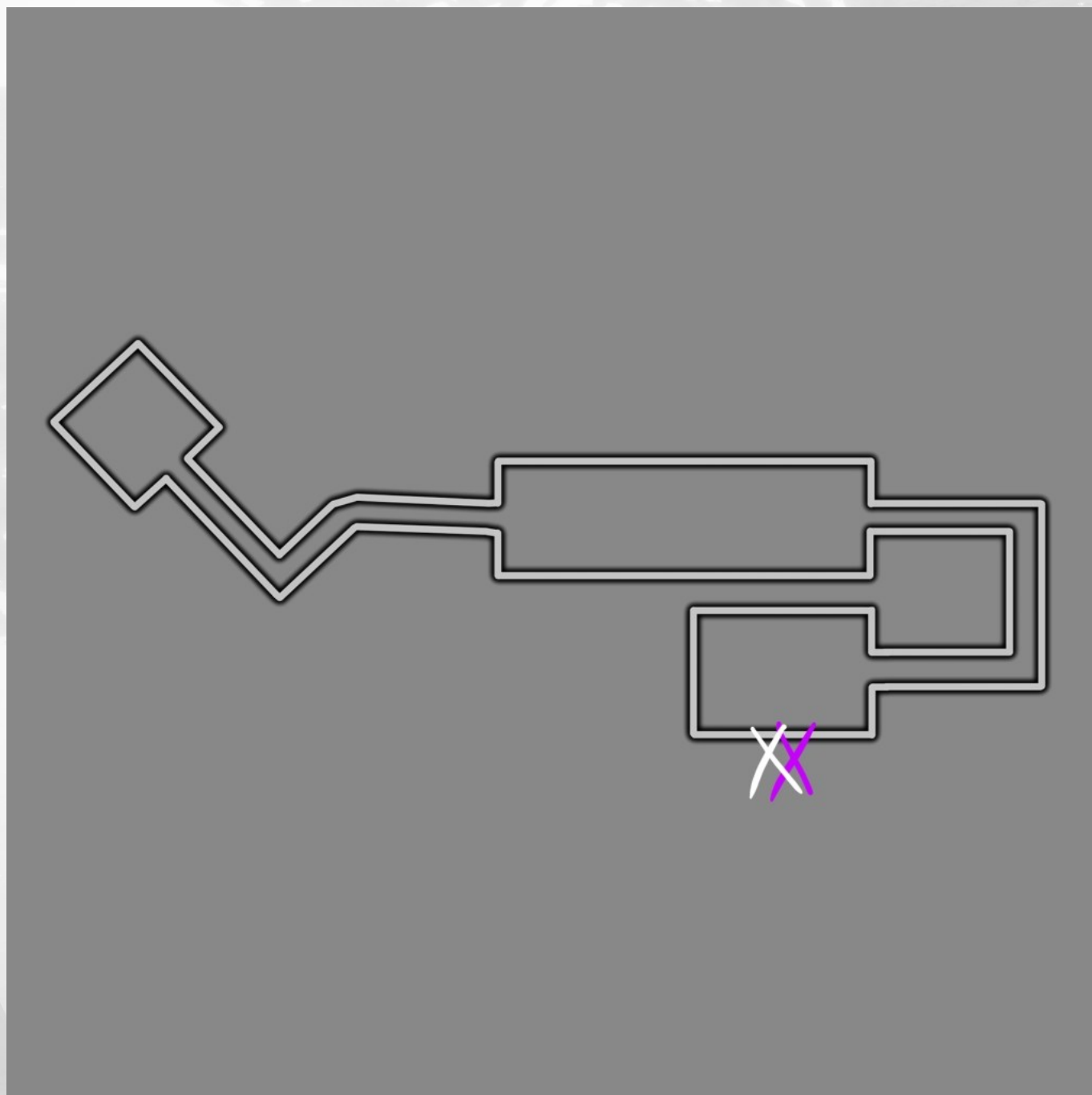
Гильдейский лес



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

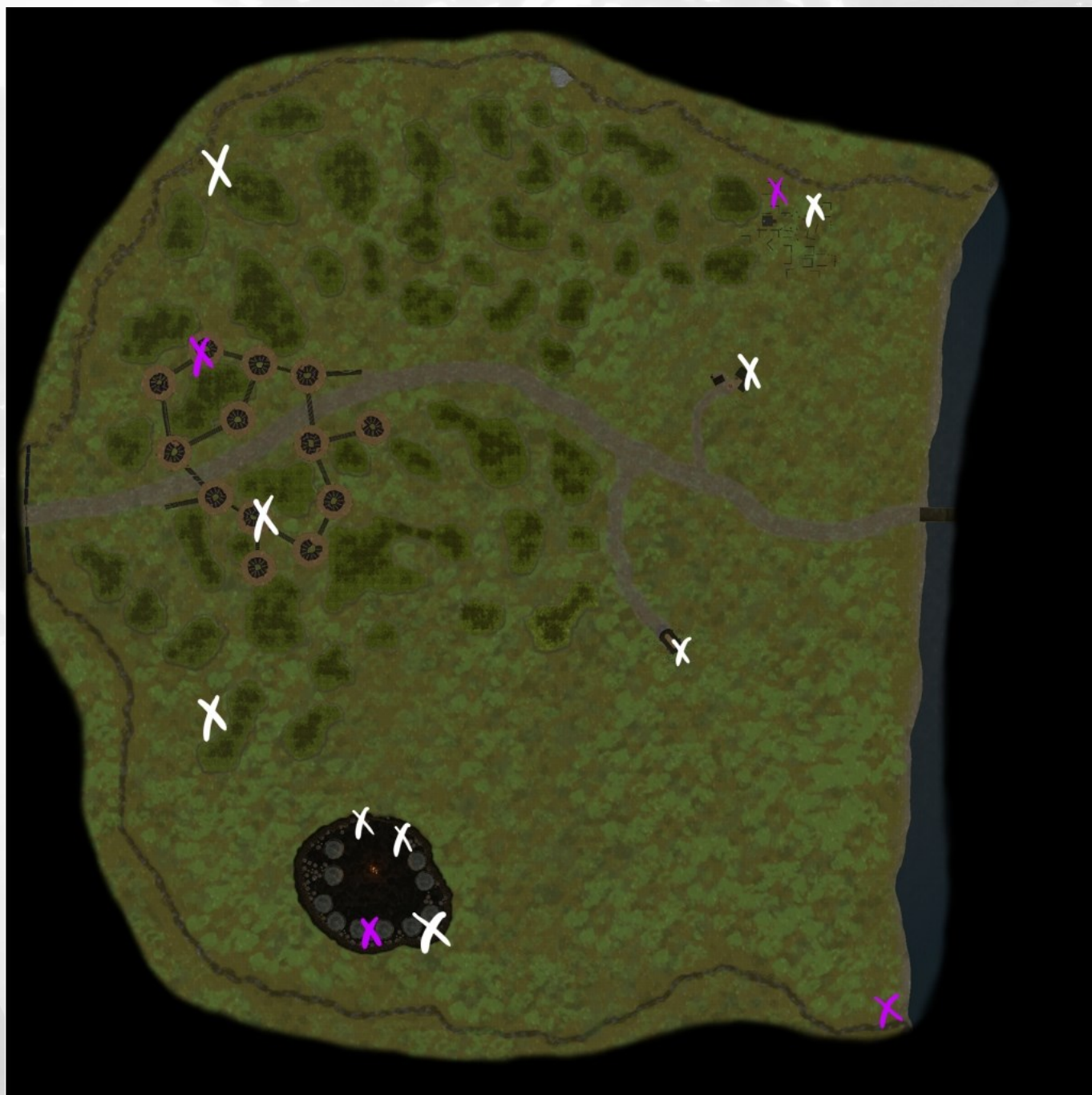
Гробница непролитых слёз



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

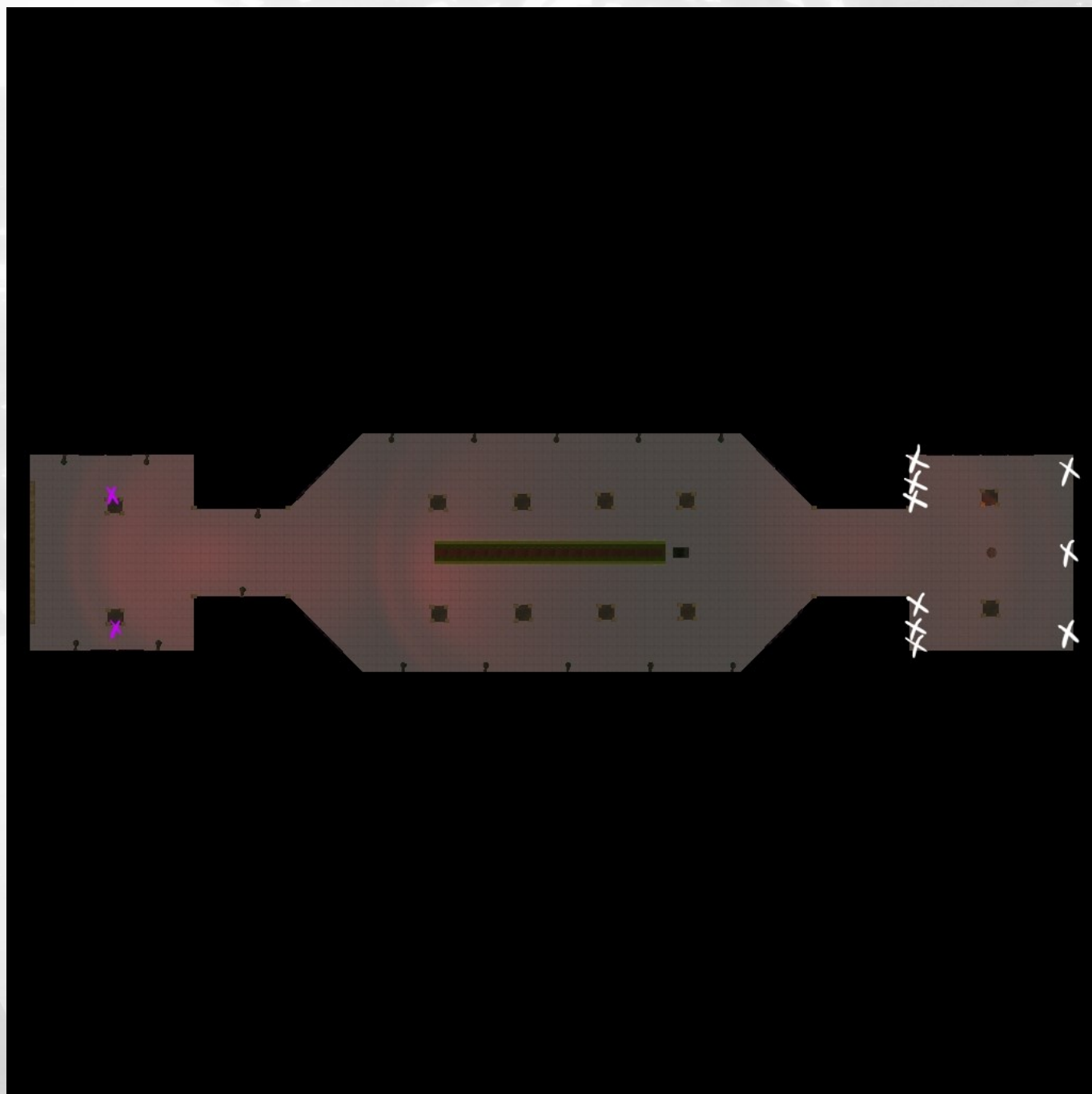
Сильфидские топи



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

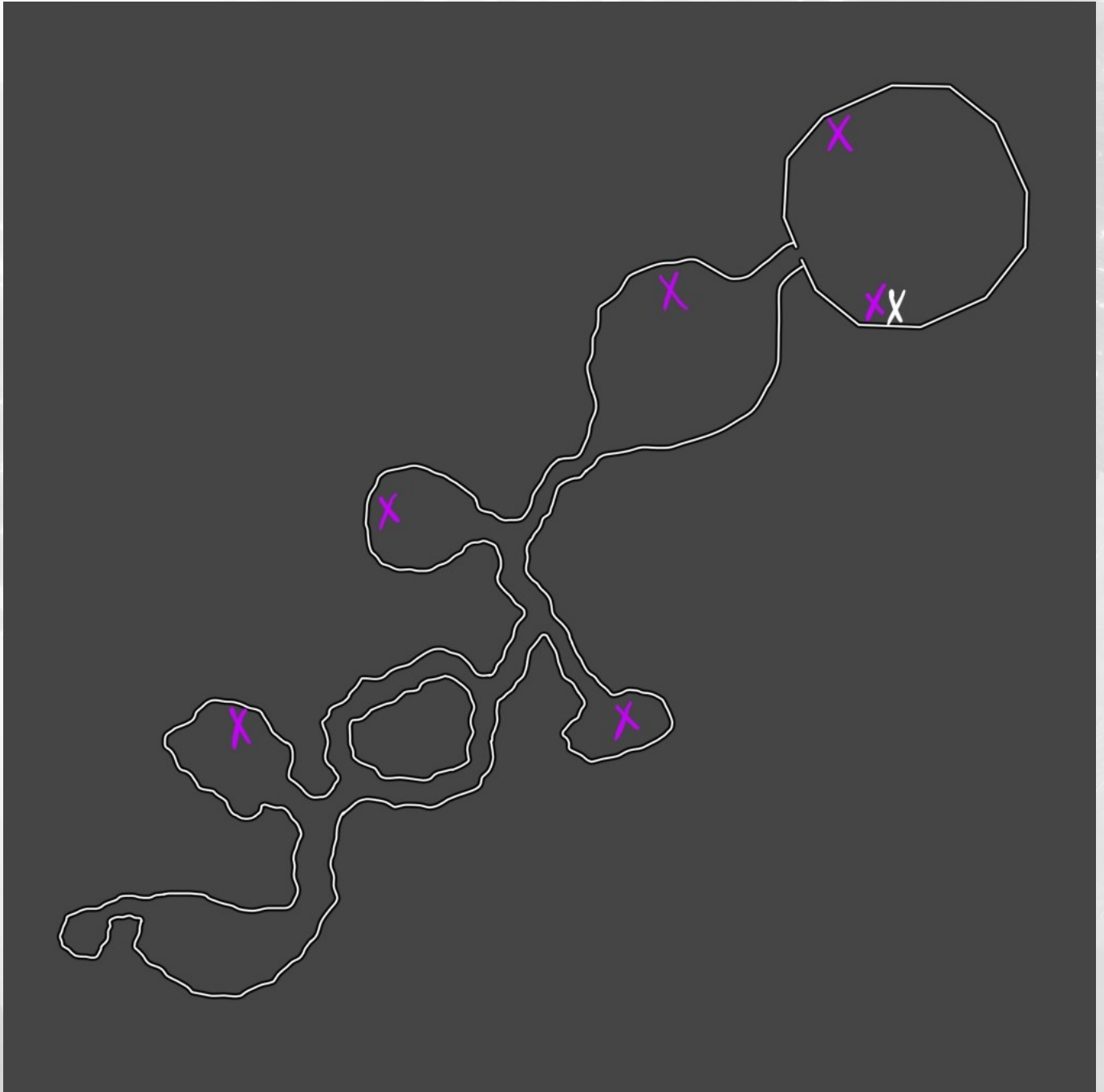
Убежище Белого демона



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

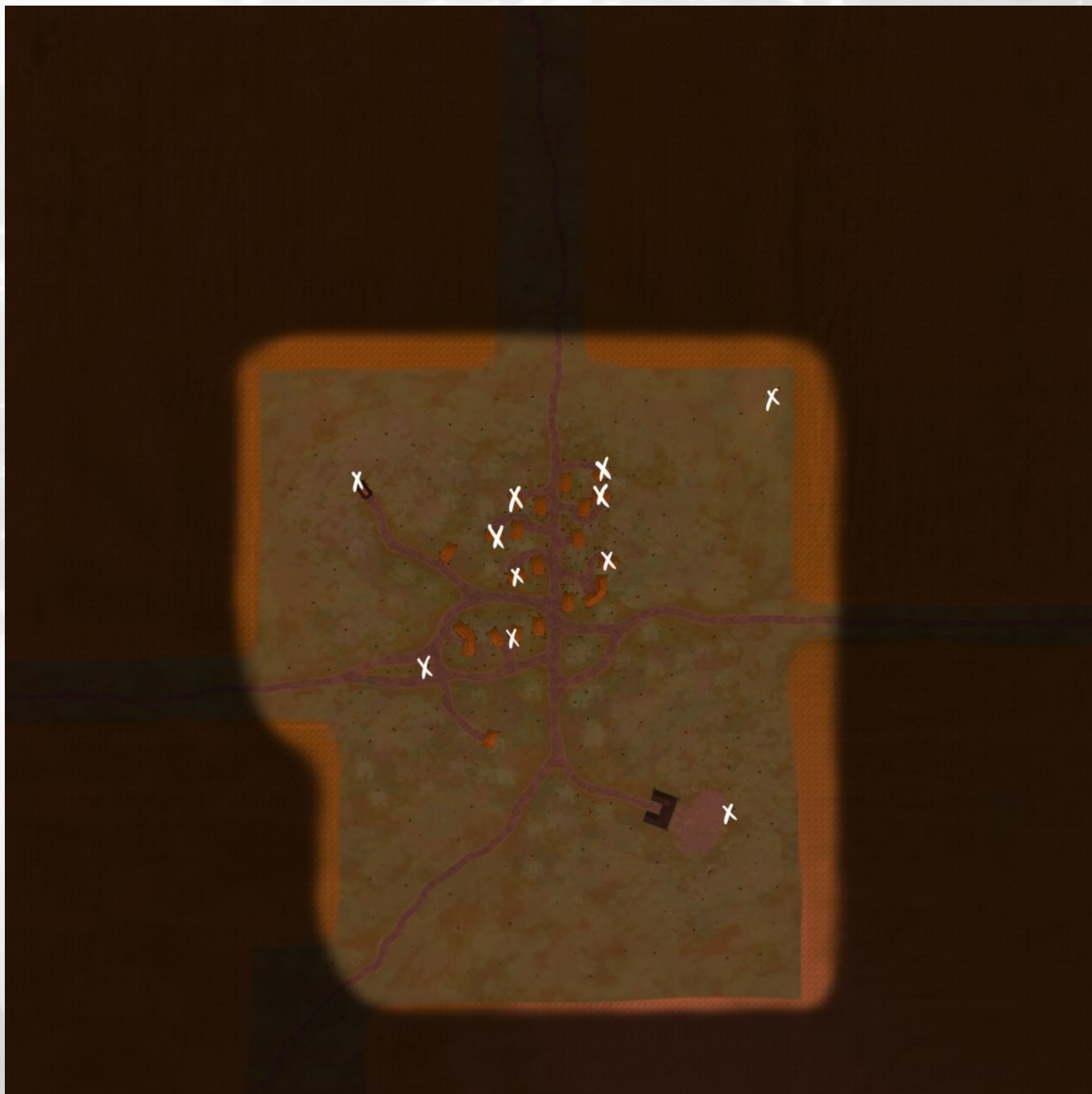
Пещера на болотах



✕ Обычный сундук

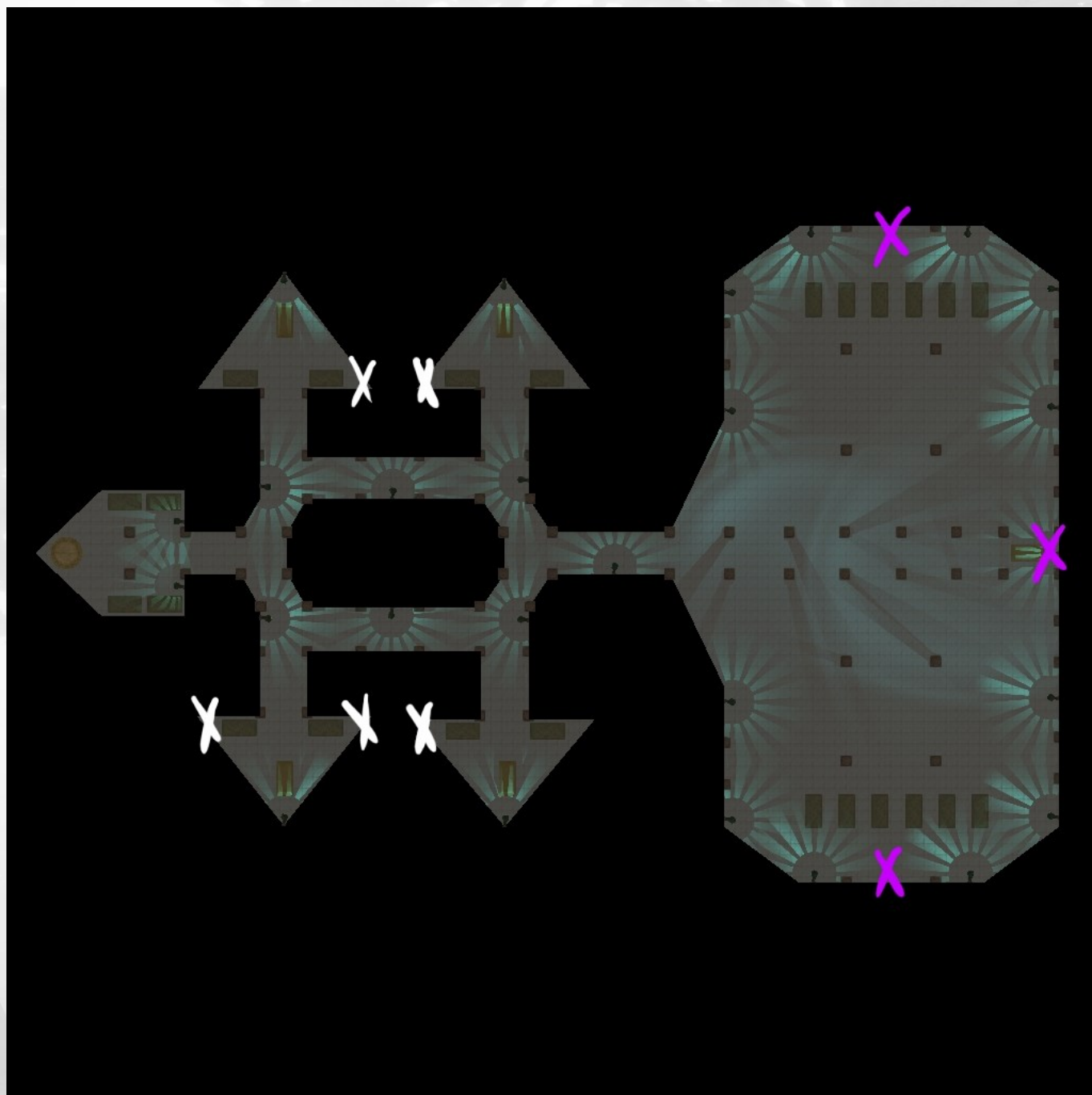
✕ Сундук с божественной монетой

Деревня в Раине



X Обычный сундук

Гробница чёрной души



✕ Обычный сундук

✕ Сундук с божественной монетой

ВОЛШЕБНЫЙ РОЯЛЬ

Если найти волшебный рояль и принести ему ноты, он сможет их сыграть. Ноты для рояля можно обменивать за разные предметы или купить у жителей мира.



Ноктюрн №1: Можно обменивать у Собираательницы листьев в Гильдейском лесу за кленовые листья.

Ноктюрн №2: Можно обменивать у Майора гильдии в Долине шахтёров за медные монеты.

Ноктюрн №3: Можно обменивать у Исследовательницы монет в Долине шахтёров за янтарные монеты.

Светлая таверна: Можно купить у Имрага в Зале совещаний за изумрудные и алмазные монеты.

Демоническая битва: Можно купить у Волшебного рояля в Цитадели Белого демона за изумрудные и алмазные монеты.



Manual for “Silver Cats” game.

Game version: v1.2

© 2020 Silver Cats. All rights reserved.

Font “Kyiv Type” created by © Dmitry Rastvortsev.

Game Website: <https://silvercatsgames.wixsite.com/home>