



SILVER CATS ПОСІБНИК

ЗМІСТ

ВСТУП	3
ІСТОРІЯ.....	4
Епоха богині Апі.....	4
Епоха Раїна	6
Епоха фельтів.....	7
Епоха Білого демона.....	8
ОСНОВНЕ.....	11
ХАРАКТЕРИСТИКИ	11
НАВИЧКИ	13
ЗАВДАННЯ.....	17
ВИГОТОВЛЕННЯ.....	22
ЗАГОСТРЕННЯ	23
ІНКРУСТАЦІЯ	24
ГРАВІЮВАННЯ	25
РІДКІСТЬ РЕЧЕЙ	26
ТИПИ РЕЧЕЙ.....	27
ОБМІН	28
ТОРГІВЛЯ	29
ЗАЧІСКИ	30
КОНСОЛЬ РОЗРОБНИКА.....	31
МАПИ СУНДУКІВ.....	32
Долина шахтарів	32
Занедбана шахта.....	33
Чарівний ліс.....	34
Простір хаосу.....	35
Резиденція гільдії	36
Підземелля гільдії	37
Гільдійський ліс	38
Гробниця непролитих сліз.....	39
Сильфідські драговини.....	40
Сховище Білого демона.....	41
Печера на болотах	42
Село в Раїні	43
Гробниця чорної душі.....	44
ЧАРІВНИЙ РОЯЛЬ	45

ВСТУП

Колегія дослідників гільдії рада вітати тебе в світі пригод, герою. Ця книга з'явилася в результаті численних праць авантюристів і вчених, які збирали знання про наш світ звідусіль по крихтах. Окрему подяку висловлюємо авантюристам і героям, які поділилися порадою або рідкісними знахідками, здобутими в своїх мандрах.

Даний посібник допоможе легко встати на шлях героя всім бажаючим. Крім історії світу тут зібрані знання про розвиток здібностей, поліпшення спорядження, різні секрети, навички і просто різні рідкості.

Ласкаво просимо в світ таємниць і загадок, герою! Колегія дослідників бажає тобі вдачі у мандрах.

ІСТОРІЯ

Епоха богині Апі

Давай-но розглянемо найдавнішу епоху, високоповажний читач, про яку відомо нашій колегії. Ніхто не знає, коли вона почалася, адже ця епоха, наважимося помітити, повністю належить богам і іншим стародавнім істотам світу цього. Епоха названа в честь богині Апі – вищій ланці в пантеоні богів – і по праву вважається самою таємничою і небезпечною епохою серед інших. У дослідників прийнято починати її обчислення з нульового року, а закінчувати 300. На превеликий жаль з того часу не залишилося жодної знахідки, яку ми могли б описати, а сама богиня Апі говорить про своє минуле неохоче. Про що нам відомо точно, так це про те, що раса людей тоді тільки починала зароджуватися, і записів про це майже не зберіглося. Боги в той час людей майже не помічали і займалися своїми справами, розвиваючи власний побут і культуру.

Варто врахувати, вельмишановний читачу, що релігія в нашому світі практично відсутня. Люди називають богів богами тому, що останні мають можливість управляти всесвітом, хоча на справі це окрема раса істот, як ті ж люди або перевертні, але сама древня і найсильніша. Десь у світі були різні об'єднання та громади, які шанують богів, але наша колегія має мало відомостей про них.

Багато богів живуть серед людей і до цього дня. Наприклад, їх сильнішество богиня Рубін, а також їх мудрійшество богиня Сапфір зустрічаються в багатьох містах і поселеннях світу. Високоповажні богині стежать за світовим порядком і балансом сил. Богиня Рубін, або як її ще називають – богиня сили, – покровителька воїнів і героїв, лицарів і воїнів, усіх найсильніших і найхоробріших світу цього. За виконання складних завдань богиня може обдарувати авантюриста особливою енергією для підвищення фізичної сили і витривалості. Богиня Сапфір – покровителька магів, чаклунів, дослідників і всіх наймудріших нашого світу – може обдарувати мандрівника енергією для підвищення магичної сили і інтелекту.

Але ми відхилилися від основної теми, вельмишановний читачу, а саме від епохи богині Апі. Ходять легенди, що в цю епоху зароджувалася не тільки раса людей, але також раса демонів, ангелів і перевертнів. Епоха богині Апі покрита мороком таємниці, і все ж нашим героям вдалося дізнатися важливі деталі про те, як зароджувалися стародавні раси.

Демони і ангели – найдавніша раса в світі після богів. Що демон, що ангел – це одна і та ж істота, однак має різний світогляд і різний

спосіб життя. На превеликий жаль, ангелів вкрай мало в нашому світі. Ангели охоче допомагають всім живим істотам своєю цілющою магією або мудрою порадою, але в битвах не беруть участь.

Маленький демон може народитися від пари дорослих демонів, а маленький ангел від пари дорослих ангелів. Що виходить від змішаних пар – ніхто не знає. Живуть вони дуже довго, і колегиї невідомо жодного випадку смерті демона або ангела від старості. Від хвороб і війн – так, але дуже схоже, що вони самі не знають, скільки їм судилося прожити.

Існує думка, що ангели і демони ведуть вічну битву. Це не зовсім так. Швидше, скажімо, ангели і демони мають розбіжності з приводу того, яким повинен бути наш світ, а тому іноді справа доходить до бійки або війни. Але є багато випадків дружби демонів і ангелів. Кажуть, у давнину був випадок, коли демон багато років підвищував свою карму і зміг стати ангелом, але це більше схоже на чутки.

Якщо ангели охоче допомагають всьому живому в нашому світі, то демони більш нейтральні. Вони живуть в потойбічному світі і рідко його залишають. Їх не цікавить ні політика, ні проблеми живих або мертвих, однак через буйний норів демона легко залучити до війни.

В даний момент, вельмишановний читачу, йде битва між людьми і демонами, про причини якої ми розповімо в наступних розділах.

Епоха Раїна

Епоха Раїна названа в честь країни, яка тоді була найсильнішою і багатою. У давнину цю країну називали раєм або райською землею, іноді навіть батьківщиною ангелів, що в корені не вірно, а зараз назва трансформувалася і скоротилася. Раїн славився майстрами ювелірної справи, пшеницею відмінної якості, мистецтвом, культурою та досить розвиненим законодавством. Це була батьківщина творців різних мистецтв, як художніх і музичних, так і бойових і магічних. Багаті на види ландшафти притягували туристів з усього світу. Кажуть, що жителі Раїна самі по собі були людьми небаченої краси, хоч оцінка і суб'єктивна. Багато хто хотів жити в Раїні, проте стати громадянином країни міг тільки той, хто народився на її території. Втім, отримати право на проживання не становило жодних проблем при наявності справи, що приносить певний ліміт прибутку. Даний ліміт точно не можна назвати в наш час. Суми варіюються від десяти тисяч монет до мільйона. Очевидно, отримати право проживання в країні могли тільки заможні купці, які мають подібні доходи, а отже і здатні платити високі податки.

Не будемо заглиблюватися в подробиці політики і економіки, а поговоримо про більш приземлені речі. Літочислення епохи починається у 301 і закінчується в 700 році. Цілих чотири сотні років країна процвітала і накопичувала своє багатство, поки демони не розв'язали війну між собою, від чого зі світу мертвих у світ людей відкрився розлом, який споганив своєю згубною енергією все живе в окрузі. Раїну не пощастило, і в 700 році розлом відкрився майже в центрі країни. Країна пала, і ті, кому вдалося вижити, назавжди втратили можливість використовувати магію стихій, як, наприклад, магію вогню або води. Замість цього вони могли використовувати виключно магію демонів, яка була занадто сильна для простих смертних. Ті, хто не міг впоратися з нею, вмирали страшною смертю, а ті, кому вдалося приборкати її, стали вигнанцями для всього світу.

Однак війна людей з демонами почалася набагато пізніше, і до її початку ні демони, ні люди один з одним не контактували. Через розлом могли проходити мерці з потойбічного світу і різна погань, що влаштовує заворушення в світі людей, проте це були хвилі швидше стихійні, ніж організовані.

Епоха фельтів

Епоха фельтів названа в честь одного народу людей, який славився майстерністю передбачати майбутнє. У ті смутні часи люди боялися майбутнього і хотіли знати наперед, яка доля чекає світ, адже погань з розлому ставала все сильніше і сильніше. Фельти заробляли на життя передбаченнями і кочували з місця на місце, подорожуючи різними країнами. Літочислення епохи починається у 701 і закінчується в 750 році.

По правді кажучи, високоповажний читач, колегія не може назвати точні факти про цей народ. Особливості та деталі його життя покриті загадкою. Це дуже скритний народ, вони не розголошують своїх таємниць, а майстерність передбачення допомагає їм залишатися в стороні від світових турбот. Втім, за ті сорок дев'ять років, присвячених епосі фельтів, цей народ дуже допоміг світу своїми прогнозами. Фельти досить часто залишали трикутні моноліти з передбаченнями в самих різних місцях світу, де мала відбутися та чи інша подія. Ці моноліти служили нагадуванням людям, що живуть поблизу. Наприклад, вельмишановний читачу, такий моноліт стоїть у лісі нашої гільдії. Він пророкує про вторгнення Білого демона – одного з найсильніших демонів – на нашу територію. Зупинити демона нам не вдалося, але вивести жителів з околиць ми змогли, що дозволило уникнути зайвих жертв.

Наприкінці епохи фельтів, а саме в 750 році, почалася війна людей з демонами, яка триває донині. Народ фельтів був і так скритний до неможливості, а в 750 році, коли було передбачено початок цієї війни, вони зовсім зникли. Наші дослідники знаходять залишки їхньої життєдіяльності по всьому світу, але жодного фельта з тих пір видно не було.

Епоха Білого демона

З великим сумом заявляємо, дорогий читачу, що епоха названа на честь призвідника війни між людьми і демонами. Для початку варто розібратися в ієрархії демонів, щоб можна було детальніше розібрати причину війни.

Найголовніший демон серед всіх, а точніше демонеса, – її величність Володарка потойбічного світу. Судячи з давніх сувоїв, Володарка була завжди байдужа до світу людей. Вона не виходить на контакт з людьми і до цього дня, хоча гільдія досить часто посиляла їй запрошення в наш світ. Варто врахувати, що Володарка завжди зберігала нейтралітет, і у початку війни між людьми і демонами її звинуватити не можна. За відомостями наших розвідників, зараз Володарка намагається всіма силами зупинити війну між демонами в потойбічному світі.

Наступним в ієрархії демонів йде головний помічник Володарки – Білий демон. Він і є ініціатором війни, яка почалася спочатку в потойбічному світі між демонами, а потім перекинулася на світ людей. Білий демон, сп'янілий жаданням влади, зібрав військо зі своїх послідовників і напав на Володарку потойбічного світу з метою захопити її трон. Так почалася війна між демонами, яка триває з 701 року до цього дня. Білий демон за допомогою обману і підлості зміг усунути інших помічників Володарки, проте навіть за допомогою цілої армії не зміг убити її. Володарка застосувала стародавню магію, відому тільки їй, і знищила майже всю армію Білого демона. Ходять чутки, що саме через її магію порушився баланс світобудови і був відкритий розлом з потойбічного світу в світ людей. За іншими чутками розлом відкрився через сильну магію Білого демона – дуже деструктивну магію, що змінює склад тканини світобудови. Зараз вже неможливо визначити, як був відкритий цей розлом.

Після помічників Володарки йдуть командири армій. Їх імена згадувати не має сенсу, адже гільдія періодично розправляється з ними, і на місце старих командирів приходять нові.

Після командирів йдуть звичайні солдати демонів. Солдати діляться на воїнів, магів і вбивць. Воїни носять важку броню і мають нелюдську силу, маги використовують магію демонів, а вбивці володіють смертоносними мистецтвами бою, про які людям мало що відомо.

Отже, у 701 році відбулася перша битва між демонами. Білий демон ввів своє військо в цитадель Володарки і в той же день його позбавився. Однак демон не здався і поклав початок затяжній війні:

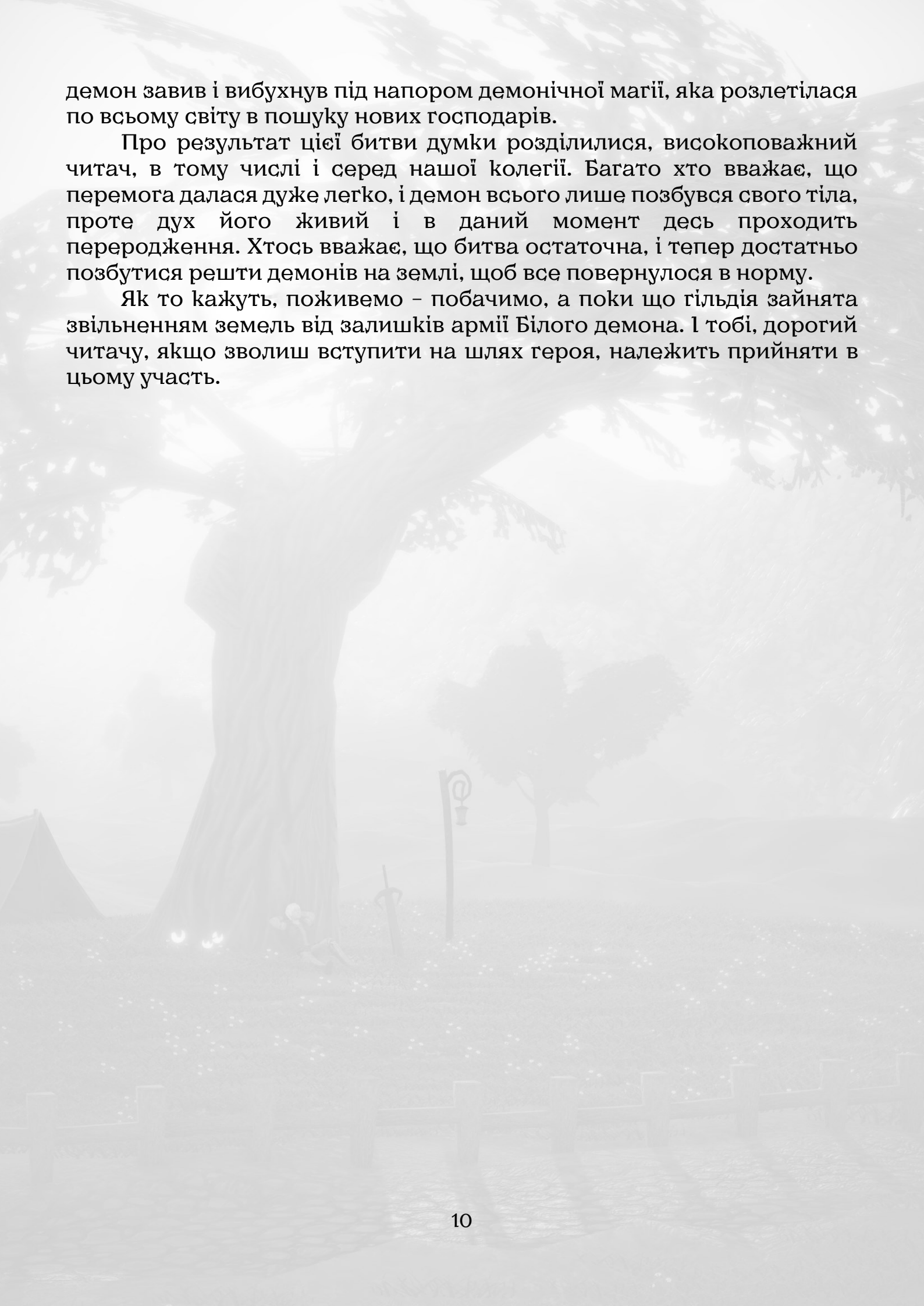
його поплічники у всіх куточках потойбічного світу почали сіяти хаос, і військо Володарки донині намагається їх втихомирити.

У 706 році стало зрозуміло, що Білому демоні не перемогти у цій війні. Багато поплічників відвернулися від нього, і сила його армії стала слабшати, в той час як Володарка раз у раз перемагала. У цей нещасливий рік нашому злому ворогові, високоповажний читач, довелося бігти з потойбічного світу і сховатися у світі людей. Він не зважав на людей і раніше, а коли побачив величезну різницю в силі, прийняв рішення захопити наш світ і побудувати в ньому свою державу. Білий демон зібрав невелику частину своєї армії і почав спалювати міста і села людей, раз по раз захоплюючи територію навколо розлому. Демони бажали тільки територію та її багатства, і нічого більше. Вони не брали полонених і не йшли на переговори. У той же рік, дорогий читачу, люди усвідомили, що допомоги чекати нізвідки. Так з'явилася гільдія «Срібні коти», яку створила наша головнокомандувач, майстер Жозефіна, у віці шістнадцяти років. Тоді це був зовсім невеликий загін із шести людей, уродженців Раїна, які прийняли рішення будь-що-будь звільнити світ людей від демонів і закінчити цю війну. Загін заповнив папери, підписані княгинею півночі, і отримав офіційний статус гільдії.

Спочатку люди вступали до нас неохоче. Багато хто вважав уродженців Раїна поганню, адже ті володіли магією демонів. І на превеликий жаль, магія демонів фарбувала волосся своїх господарів у білий, що було неможливо приховати від пильного ока. Також уродженці Раїна не могли користуватися магією стихій. Це був скрутний час для народу Раїна, який став вигнанцем у всьому світі.

Однак часи змінювалися, і в 713 році Білий демон зібрав своє військо, щоб напасти на гільдію, яка вела проти нього партизанську війну. Гільдія на той час мала багато друзів серед різних рас світу, і її армія обчислювалася тисячами воїнів. На нашому боці боролися перевертні, ельфи, гноми, големи і велетні, феї і різні духи – усі, кому була не байдужа доля світу. Особливо в тій битві постраждали перевертні і люди, що боронили кордон між Раїном і Князівством півночі. Наші народи дружні і донині, а багато перевертнів займають в гільдії високі посади. Втім, варто згадати і гномів, які допомагали у війні своїми винаходами, і ельфів з відмінною медициною, і багатьох інших.

У 714 році особливий загін під проводом нашого майстра зробив диверсію і напав на Білого демона тоді, коли той намагався провести якийсь ритуал і був найбільш вразливий. Маги гільдії телепортували його в Раїн – в нашу пастку – і почалася легендарна битва гільдії з Білим демоном. Три дні і три ночі билися вони без сну і відпочинку, поки невідомий герой в гущі подій не завдав останній удар. Білий



демон завив і вибухнув під напором демонічної магії, яка розлетілася по всьому світу в пошуку нових господарів.

Про результат цієї битви думки розділилися, високоповажний читач, в тому числі і серед нашої колегії. Багато хто вважає, що перемога далася дуже легко, і демон всього лише позбувся свого тіла, проте дух його живий і в даний момент десь проходить переродження. Хтось вважає, що битва остаточна, і тепер достатньо позбутися решти демонів на землі, щоб все повернулося в норму.

Як то кажуть, поживемо – побачимо, а поки що гільдія зайнята звільненням земель від залишків армії Білого демона. І тобі, дорогий читачу, якщо зволиш вступити на шлях героя, належить прийняти в цьому участь.

ОСНОВНЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики персонажа визначають результат бою з суперником. Підвищуючи характеристики, персонаж стає сильнішим і витривалішим, а отже зможе битися з більш сильним супротивником. При підвищенні рівня персонажа до фізичної сили, магічної сили, інтелекту і витривалості додається 1 очко.



Фізична і магічна шкода – це кількість шкоди, яка завдається супротивнику в залежності від обраної зброї. Шкода, що наноситься супротивнику, зменшується в залежності від його захисту.

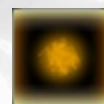
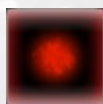
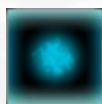
Фізичний і магічний захист зменшує шкоду, одержувану персонажем. Це сумарні характеристики всього одягненого спорядження. Також захист можна підвищити, якщо вивчити спеціальні навички.

Фізична сила збільшує фізичну шкоду персонажа, а **магічна сила** – магічну шкоду. Також магічна сила збільшує кількість мани, яка віднімається при кожній магічній атаці.

Витривалість підвищує максимальне здоров'я персонажа, а **інтелект** – максимальну ману.

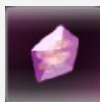
Характеристика «**шанс здобичі**» збільшує шанс отримати трофей з супротивника. Цей відсоток додається до базового відсотку системи. Наприклад, якщо системний відсоток випадання предмета дорівнює 1%, а характеристика «шанс здобичі» дорівнює 10%, ці відсотки підсумовуються, і предмет вже може випасти з шансом 11%.

Фізичну і магічну силу, а також інтелект і витривалість можна підвищити рідкісними предметами – енергіями. Ці предмети можна отримати, виконуючи сюжет або складні завдання.



Сапфірна енергія підвищує магічну силу, **рубінова** енергія – фізичну силу, **аметистова** енергія підвищує інтелект, а **бурштинова** – витривалість. Енергії можна створювати, якщо знати їхні рецепти.

Також є шанс отримати випадкову енергію з **кристалу світобудови**.



Перерозподілити характеристики можна за допомогою особливого зілля, і тільки в тому випадку, якщо рецепти енергій вивчені.



НАВИЧКИ

Всі навички персонажа пасивні. Залежно від вивченої навички, персонаж отримує особливі властивості і можливості. Навички можна отримати за виконання особливих завдань, або ж прочитавши спеціальні книги.



Некромантія: Дозволяє витягувати душі з переможених супротивників. Також за допомогою душі можна воскресити мертвого супротивника або NPC. Душі використовуються для створення потужного спорядження. Навичка відкривається по ходу проходження сюжету.

Торговець: Виручка від продажу предметів підвищується на 10%. Навичку можна отримати, якщо врятувати торговця з полону Ослабленого демона.

Монстр: Завдяки цій навичці монстри не нападають першими, адже приймають персонажа за свого. Навичку можна отримати в Печері на болотах, перевіривши одну легенду разом з Дослідником печери на болотах.

Хист: Одержуваний досвід збільшується на 8%. Отримання навички стане доступним у Атея в Резиденції гільдії, якщо виконати завдання на порятунок учня Командира гільдії.

Збирач: З ймовірністю 7% при збиранні ресурсів додається ще одна штука. Для того, щоб отримати навичку, необхідно принести Червоній відьмі 100 місячних грибів.

Техніка богомола: Швидкість атаки підвищується на 40%. Книгу з навичкою можна придбати у Кота-бібліотекара в Просторі хаосу.

Техніка гепарда: Швидкість бігу підвищується на 25%. Книгу з навичкою можна придбати у Кота-бібліотекара в Просторі хаосу.

Техніка тисячі щитів: При отриманні шкоди з ймовірністю 2% активується імунітет до пошкоджень на 12 секунд. Книгу з навичкою можна придбати у Кота-бібліотекара в Просторі хаосу.

Техніка берсерка: З ймовірністю 35% захищає від втрати свідомості. Книгу з навичкою можна придбати у Кота-бібліотекара в Просторі хаосу або знайти у скрині.

Техніка кровавого вампіра: При кожному ударі з ймовірністю 2% відновлюється 60% здоров'я. Книгу з навичкою можна придбати у Кота-бібліотекара в Просторі хаосу.

Техніка енергетичного вампіра: При кожному ударі з ймовірністю 2% відновлюється 60% мани. Книгу з навичкою можна придбати у Кота-бібліотекара в Просторі хаосу.

Техніка чорного ніндзі: При кожній атаці з ймовірністю 2% наноситься критичний удар, який відразу вбиває супротивника. Книгу з навичкою можна придбати у Зберігача гільдійської бібліотеки в Підземеллі гільдії.

Техніка Білого демона: З ймовірністю 7% сила Білого демона обманює смерть, створюючи підроблене тіло. При цьому відновлюється половина здоров'я і активується імунітет до пошкоджень на 12 секунд. Книгу з навичкою можна придбати у Зберігача гільдійської бібліотеки в Підземеллі гільдії.

Одноручний меч 1рів.: +10% до шкоди, якщо використовується одноручний меч. Книгу з навичкою можна обміняти за зелений криштал у Дослідника печери на болотах в Печері на болотах.

Одноручний меч 2рів.: +15% до шкоди, якщо використовується одноручний меч. Книгу з навичкою можна придбати у Командира гільдії в Резиденції гільдії.

Одноручний меч 3рів.: +20% до шкоди, якщо використовується одноручний меч. Книгу з навичкою можна придбати у Атея в Резиденції гільдії, якщо виконано завдання на порятунок учня Командира гільдії.

Дворучний меч 1рів.: +10% до шкоди, якщо використовується дворучний меч. Книгу з навичкою можна обміняти за зелений кришталю у Дослідника печери на болотах в Печері на болотах.

Дворучний меч 2рів.: +15% до шкоди, якщо використовується дворучний меч. Книгу з навичкою можна придбати у Командира гільдії в Резиденції гільдії.

Дворучний меч 3рів.: +20% до шкоди, якщо використовується дворучний меч. Книгу з навичкою можна придбати у Орі в Залі нарад, якщо виконано сюжетне завдання в Підземеллі гільдії.

Магічний артефакт 1рів.: +10% до шкоди, якщо використовується магічний артефакт. Книгу з навичкою можна обміняти за зелений кришталю у Дослідника печери на болотах в Печері на болотах.

Магічний артефакт 2рів.: +15% до шкоди, якщо використовується магічний артефакт. Книгу з навичкою можна придбати у Командира гільдії в Резиденції гільдії.

Магічний артефакт 3рів.: +20% до шкоди, якщо використовується магічний артефакт. Книгу з навичкою можна придбати у Майстра гільдії Жозефіни в Залі нарад.

Фізичний захист 1рів.: +5% до фізичного захисту. Книгу з навичкою можна обміняти за срібні монети гільдії у Майора гільдії в Долині шахтарів.

Фізичний захист 2рів.: +7% до фізичного захисту. Книгу з навичкою можна придбати у Кравця майстра в Залі нарад.

Фізичний захист 3рів.: +10% до фізичного захисту. Книгу з навичкою можна придбати у Кравця майстра в Залі нарад.

Магічний захист 1рів.: +5% до магічного захисту. Книгу з навичкою можна обміняти за срібні монети гільдії у Майора гільдії в Долині шахтарів.

Магічний захист 2рів.: +7% до магічного захисту. Книгу з навичкою можна придбати у Кравця майстра в Залі нарад.

Магічний захист 3рів.: +10% до магічного захисту. Книгу з навичкою можна придбати у Кравця майстра в Залі нарад.

Витривалість 1рів.: +5% до витривалості. Книгу з навичкою можна обміняти за бурштинові монети у Дослідниці монет в Долині шахтарів.

Витривалість 2рів.: +10% до витривалості. Книгу з навичкою можна придбати у Богині Рубін в Долині шахтарів або в Резиденції гільдії.

Витривалість 3рів.: +20% до витривалості. Книгу з навичкою можна придбати у Зберігача гільдійської бібліотеки в Підземеллі гільдії.

Інтелект 1рів.: +5% до інтелекту. Книгу з навичкою можна обміняти за бурштинові монети у Дослідниці монет в Долині шахтарів.

Інтелект 2рів.: +10% до інтелекту. Книгу з навичкою можна придбати у Богині Сапфір в Долині шахтарів або в Резиденції гільдії.

Інтелект 3рів.: +20% до інтелекту. Книгу з навичкою можна придбати у Зберігача гільдійської бібліотеки в Підземеллі гільдії.

Мисливець за рідкостями: +1% до шансу здобичі. Книгу з навичкою можна обміняти за унікальні реліквії у Мандрівного авантюриста в Гільдійському лісі.

Мисливець за скарбами: +3% до шансу здобичі. Книгу з навичкою можна обміняти за епічні реліквії у Мандрівного авантюриста в Гільдійському лісі.

Мисливець за реліквіями: +6% до шансу здобичі. Книгу з навичкою можна обміняти за легендарні реліквії у Мандрівного авантюриста в Гільдійському лісі.

ЗАВДАННЯ

Виконуючи завдання, персонаж заробляє гроші і досвід. За деякі завдання можна отримати різні предмети або вивчити навички. Всього є п'ять типів завдань:



Сюжет: В нагороду даються рідкісні предмети, основний досвід для розвитку персонажа, відкриваються нові локації і можливості, а також видозмінюється ігровий світ.



Прихований сюжет: В нагороду даються рідкісні предмети, відкриваються різні можливості і трохи видозмінюється світ.



Отримання навички: Нагорода за виконання – вивчення навички.



Щоденний: В нагороду дають досвід і гроші, а також предмети для обміну. Щоденні завдання оновлюються щоранку о 4:57 згідно з ігровим часом.



Побічний: Найпоширеніший вид завдань. Зазвичай це завдання на вбивство монстрів або збір предметів. Побічне завдання можна виконати тільки один раз.

ВИГОТОВЛЕННЯ

Найпотужніше спорядження можна отримати, виготовивши його самостійно. Деякі матеріали для виготовлення можна купити у NPC, деякі добути з монстрів, розкиданих по всьому світу, а самі рідкісні матеріали добуваються тільки в підземеллях. Чим вище рідкість виготовленого предмета, тим важче дістати для нього матеріали.



Виготовлення спорядження, а також особливого зілля і їжі, необхідне для проходження гри на високій складності. Для проходження гри на низькій складності достатньо купувати спорядження у торговців.

Для того, щоб виготовити будь-яку річ, необхідно спочатку вивчити її рецепт або креслення. Рецепти і креслення рідкісних речей можна придбати за смарагдові або алмазні монети. Ці монети можна отримати, виконуючи особливо складні завдання.

ЗАГОСТРЕННЯ


Загострення спорядження - дуже важливий фактор для проходження гри на високій складності. Високий рівень загострення підвищує характеристики спорядження, за рахунок чого персонаж стає сильнішим.

Короткий меч тринадцяти душ

Епічний
Одноручний меч
Необхідний рівень: 40
Фіз. шкода: +32
Шанс здобичі: +0.5%

Меч із демоніта, загартований в лаві потойбічного світу. Вміщує в собі тринадцять душ загиблих демонів, які колись давно командували військом погані.

Порожня комірка
Порожня комірка
Порожня комірка

Вартість:  3,140

ПКМ: вдягнути.

+10 Короткий меч тринадцяти душ

Епічний
Одноручний меч
Необхідний рівень: 40
Фіз. шкода: +60
Шанс здобичі: +0.5%

Меч із демоніта, загартований в лаві потойбічного світу. Вміщує в собі тринадцять душ загиблих демонів, які колись давно командували військом погані.

Порожня комірка
Порожня комірка
Порожня комірка

Вартість:  3,140

ПКМ: вдягнути.

Максимальний рівень загострення: +10. Надбавка до характеристик спорядження розраховується у відсотках, і чим вище характеристики спорядження, тим більше буде надбавка від загострення. Гострити спорядження можна у коваля за допомогою особливого каміння.

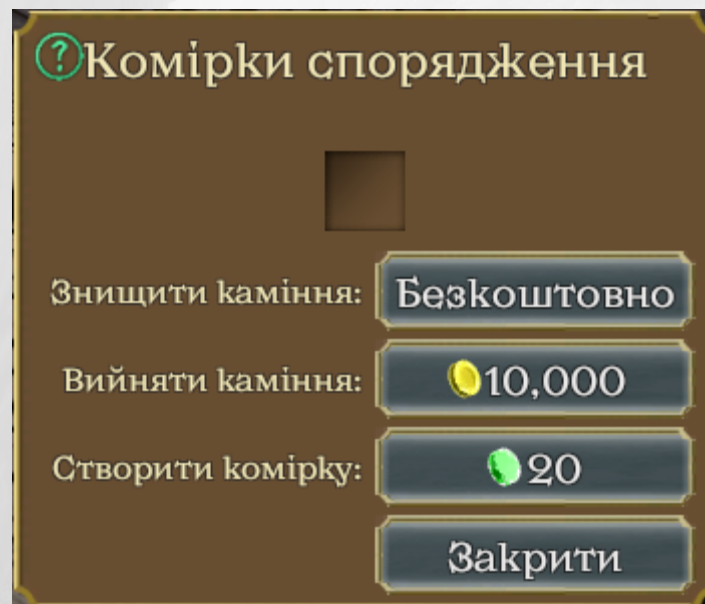


ІНКРУСТАЦІЯ

Інкрустація – не менш важливий спосіб підвищити характеристики спорядження. Спеціальне каміння для інкрустації додає характеристики в залежності від каменю. Каміння можна вплавити тільки в тому випадку, якщо в спорядженні є вільні комірки.



Вплавити каміння, а також створити спорядженню комірки можна у ювеліра.



ГРАВІЮВАННЯ

Гравіювання спорядження – теж важливий фактор, необхідний для проходження гри на високій складності. На відміну від загострення, гравіювання підвищує основні характеристики персонажа, такі як фізична сила, магічна сила, інтелект и витривалість.

Короткий меч тринадцяти душ

Епічний
Одноручний меч
Необхідний рівень: 40
Фіз. шкода: +32
Шанс здобичі: +0.5%

Меч із демоніта, загартований в лаві потойбічного світу. Вміщує в собі тринадцять душ загиблих демонів, які колись давно командували військом погані.

Порожня комірка
Порожня комірка
Порожня комірка

Вартість: 3,140

ПКМ: вдягнути.

Короткий меч тринадцяти душ

Епічний
Одноручний меч
Необхідний рівень: 40
Фіз. шкода: +32
Шанс здобичі: +0.5%
Фіз. сила: +4
Витривалість: +4

Гравіювання: У кривавих небесах палає вогняний дракон.

Меч із демоніта, загартований в лаві потойбічного світу. Вміщує в собі тринадцять душ загиблих демонів, які колись давно командували військом погані.

Порожня комірка
Порожня комірка
Порожня комірка

Вартість: 3,140

ПКМ: вдягнути.

Для того, щоб нанести гравіювання на спорядження, необхідно знайти спеціальну табличку з гравіюванням і принести її ювеліру. Кожне гравіювання додає свій унікальний набір характеристик.

РІДКІСТЬ РЕЧЕЙ

Середнє зілля здоров'я


Звичайний

Зілля

Необхідний рівень: 8

Здоров'я: **+20**

Відновлює певну кількість здоров'я.

Вартість:  3


ПКМ: застосувати.

Форма: "Меч тринадцяти душ"

Епічний

Інше

За допомогою цієї форми можна створити особливе спорядження.


Вартість:  834

Місячний гриб

Рідкісний

Матеріал

Харчується місячним світлом, від чого і сам починає світитися, як місяць. Відьми люблять використовувати цей гриб для приготування особливого зілля - в основному оборотного - але найчастіше він служить гарним інгредієнтом і для інших еліксирів.

Вартість:  12

Довгий меч Білого демона

Легендарний

Дворучний меч

Необхідний рівень: 60

Фіз. шкода: +70


Шанс здобичі: +2%

Легендарна зброя Білого демона.

Порожня комірка

Порожня комірка

Порожня комірка

Вартість:  6,130

ПКМ: вдягнути.

Нагрудник командира

Унікальний

Нагрудник


Необхідний рівень: 20

Фіз. захист: +7 Маг. захист: +6

Шанс здобичі: +0.4%

Елітне спорядження для командирів гільдії.

Порожня комірка

Вартість:  670

ПКМ: вдягнути.

У світі гри багато речей різної рідкості. Чим вище рідкість речі, тим більше вона цінується. Рідкість речей в порядку зростання:



ТИПИ РЕЧЕЙ

Від типу речі залежить те, як з нею можна взаємодіяти, або який ефект вона дає від застосування.

Зілля: Можна використовувати раз в 20 секунд. Найпростіший приклад ефекту – відновлення здоров'я. Також є зілля, які підвищують характеристики персонажа на певний час або дають інший ефект.

Їжа: Можна використовувати раз в 10 секунд. Їжа має такі ж властивості, як і зілля.

Матеріал: З цих предметів створюється спорядження й інші речі.

Зброя: Важливий елемент спорядження, що підвищує шкоду персонажа. Від обраної зброї залежить стиль гри. Можна носити одну з трьох типів:

- одноручний меч
- дворучний меч
- магічний артефакт

Одноручний меч має найнижчу шкоду і найвищу швидкість атаки, дворучний меч – найвищу шкоду і найнижчу швидкість атаки. Магічний артефакт атакує магією і завдає шкоду приблизно середню між одноручним і дворучним мечем.

Броня: Важливий елемент спорядження, що підвищує захист персонажа. Від обраної броні залежить стиль гри. Можна виділити чотири типи броні:

- латна (високий фізичний захист)
- тканинна (високий магічний захист)
- кожана-фізична (середній захист + фізична шкода)
- кожана-магічна (середній захист + магічна шкода)

Біжутерія: У кожної речі біжутерії можуть бути свої унікальні характеристики. Всього є чотири типи біжутерії:

- каблучка
- браслет
- амулет
- кулон перевтілень

Каблучка, браслет і амулет мають ті ж характеристики, що й броня, а кулон перевтілень замінює зовнішній вигляд магії персонажа. Біжутерія створена таким чином, щоб компенсувати нестачу характеристик броні.

Використовуване: Речі цього типу можуть мати найрізноманітніші призначення, такі як телепортація або підвищення характеристик персонажа.

ОБМІН

З деякими жителями світу можна обмінюватися різними речами. В основному за допомогою обміну можна отримувати різні нагороди за виконання щоденних завдань, якщо зібрати потрібну кількість необхідних речей.



Деякі особливо рідкісні предмети можна отримати тільки за допомогою обміну.

ТОРГІВЛЯ

У багатьох жителів світу можна купити найрізноманітніші речі. Креслення потужного спорядження купується тільки за смарагдові і алмазні монети, які можна отримати по ходу проходження сюжету або за особливо складні завдання.



Також торговцям можна продавати непотрібні речі або різні цінності, перетягнувши їх в зелену область продажу.

ЗАЧІСКИ

У деяких поселеннях світу можна знайти цирульника, який за певну плату погодиться змінити зачіску.



КОНСОЛЬ РОЗРОБНИКА

Консоль створювалася по ходу розробки гри для тестування різних функцій, і було вирішено залишити її в релізі для любителів грати з чітами. Для того, щоб відкрити консоль, необхідно набрати команду **/console** у чаті.



Item: Відкриває базу предметів. Предмет можна додати в реманент, клацнувши ПКМ по іконці.

Player: Кнопки з різними властивостями, такими як додавання характеристик або відкривання вікон.

Quest: Відкриває базу квестів. Квест можна додати, клацнувши на його ID.

System: У цьому розділі можна змінювати складність гри і скидати лічильник відкату витратників.

Target: Показує інформацію про виділену ціль, має кілька кнопок взаємодії з нею.

Craft: Відкриває базу рецептів виготовлення.

World: Має кілька кнопок для взаємодії з локацією.

МАПИ СУНДУКІВ

Долина шахтарів



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

Занедбана шахта



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

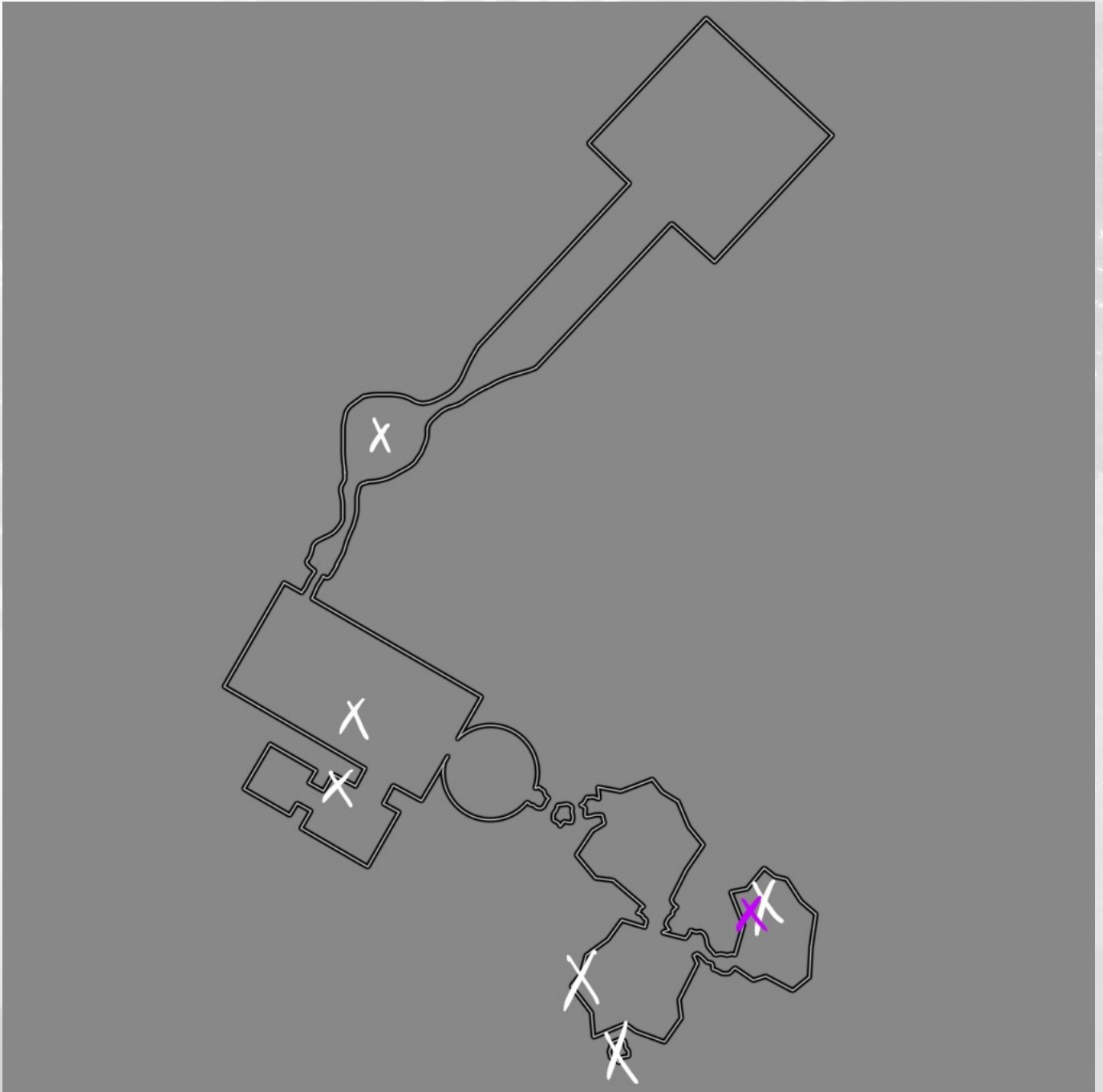
Чарівний ліс



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

Простір хаосу



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

Резиденція гільдії



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

Підземелля гільдії



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

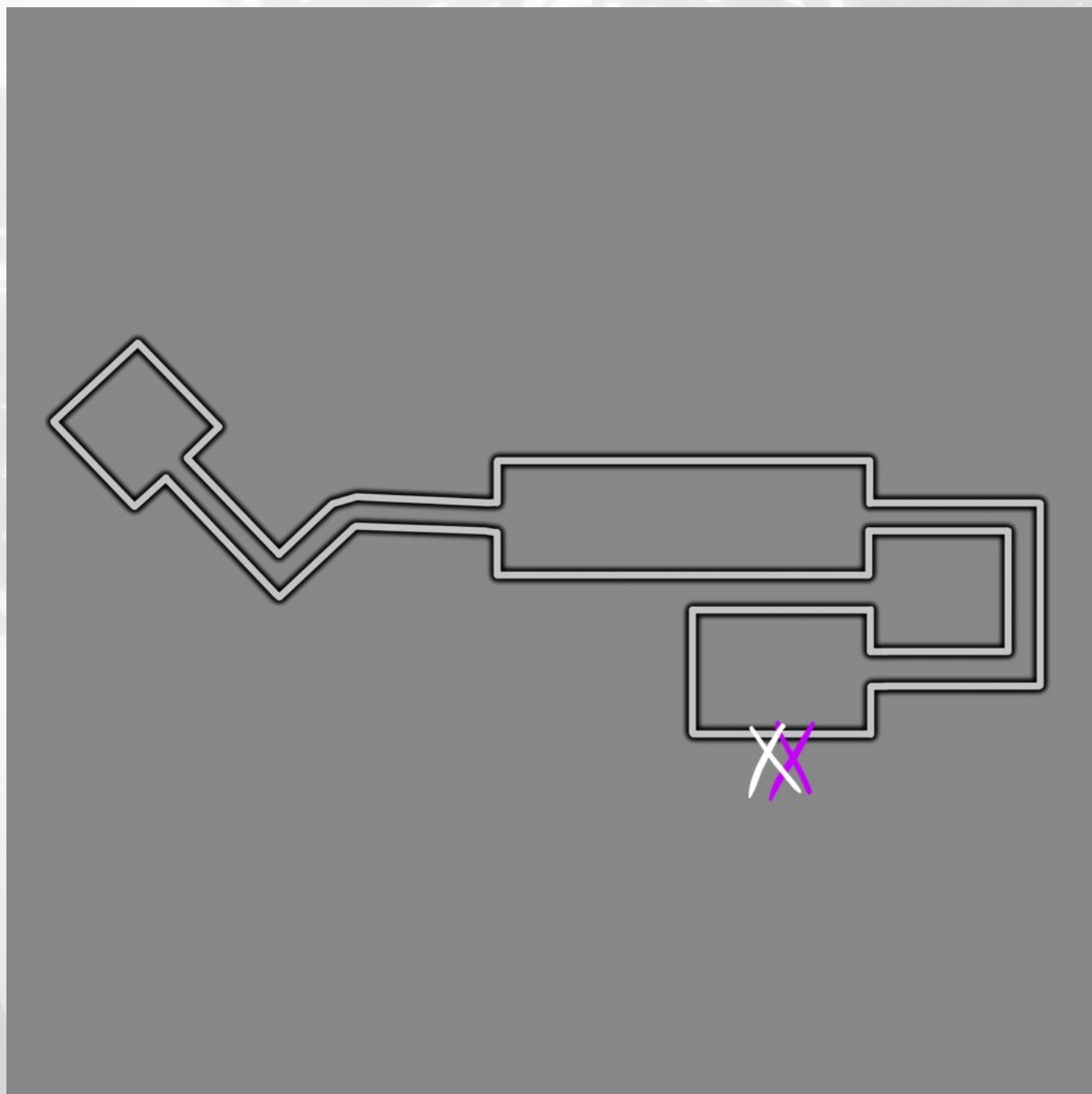
Гільдійський ліс



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

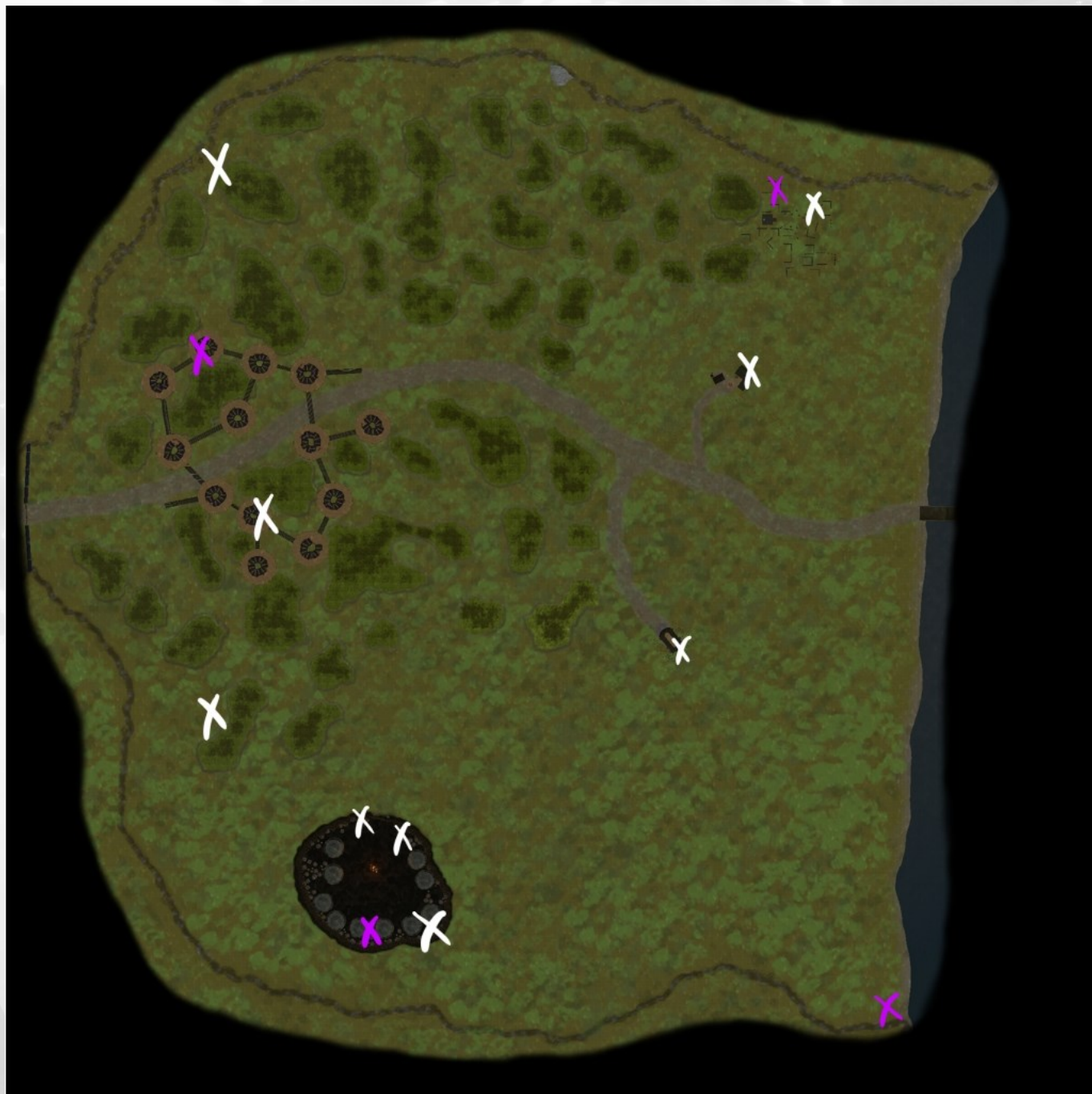
Гробниця непролितих сліз



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

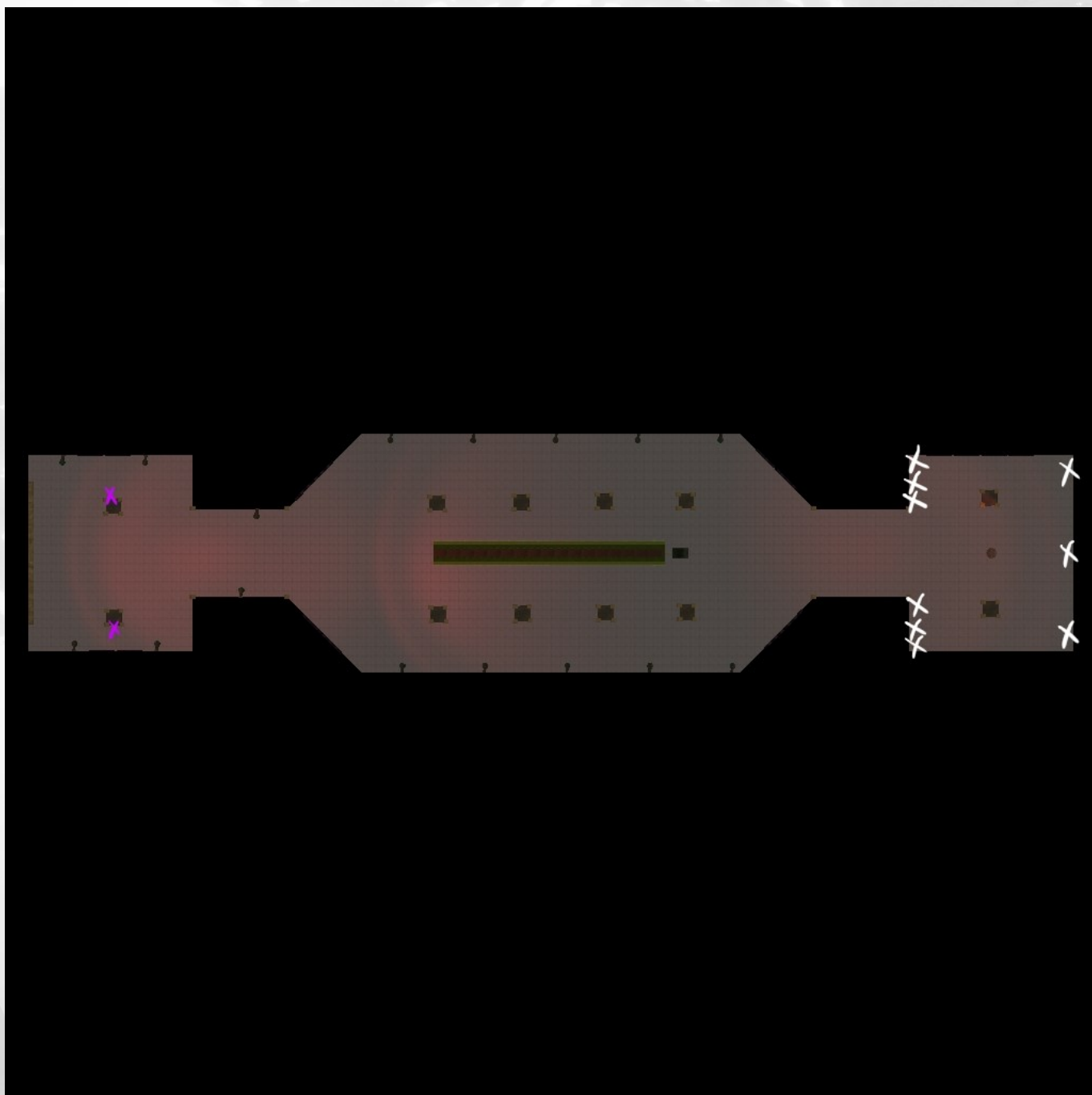
Сильфідські драговини



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

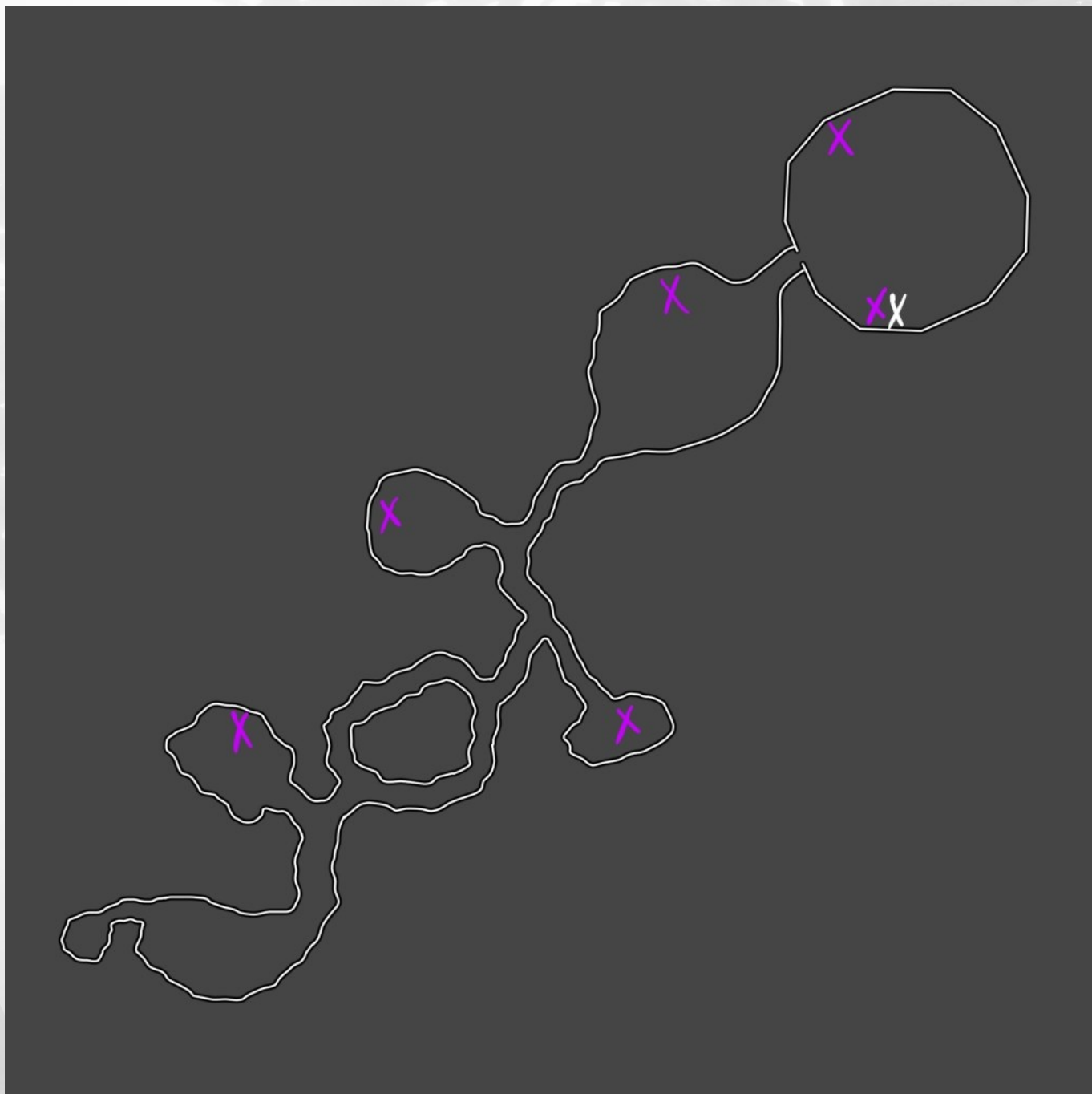
Сховище Білого демона



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

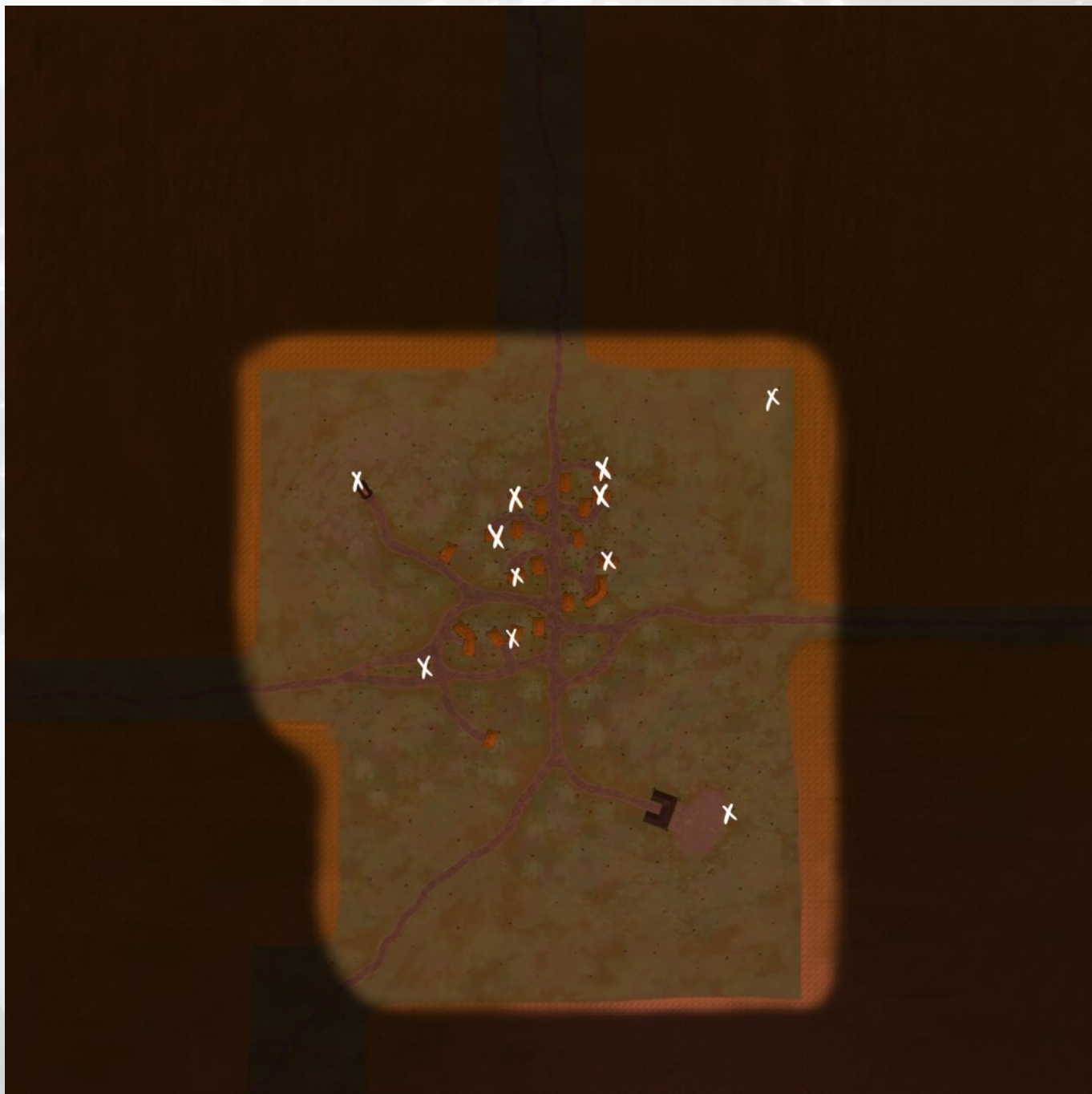
Печера на болотах



✕ Звичайний сундук

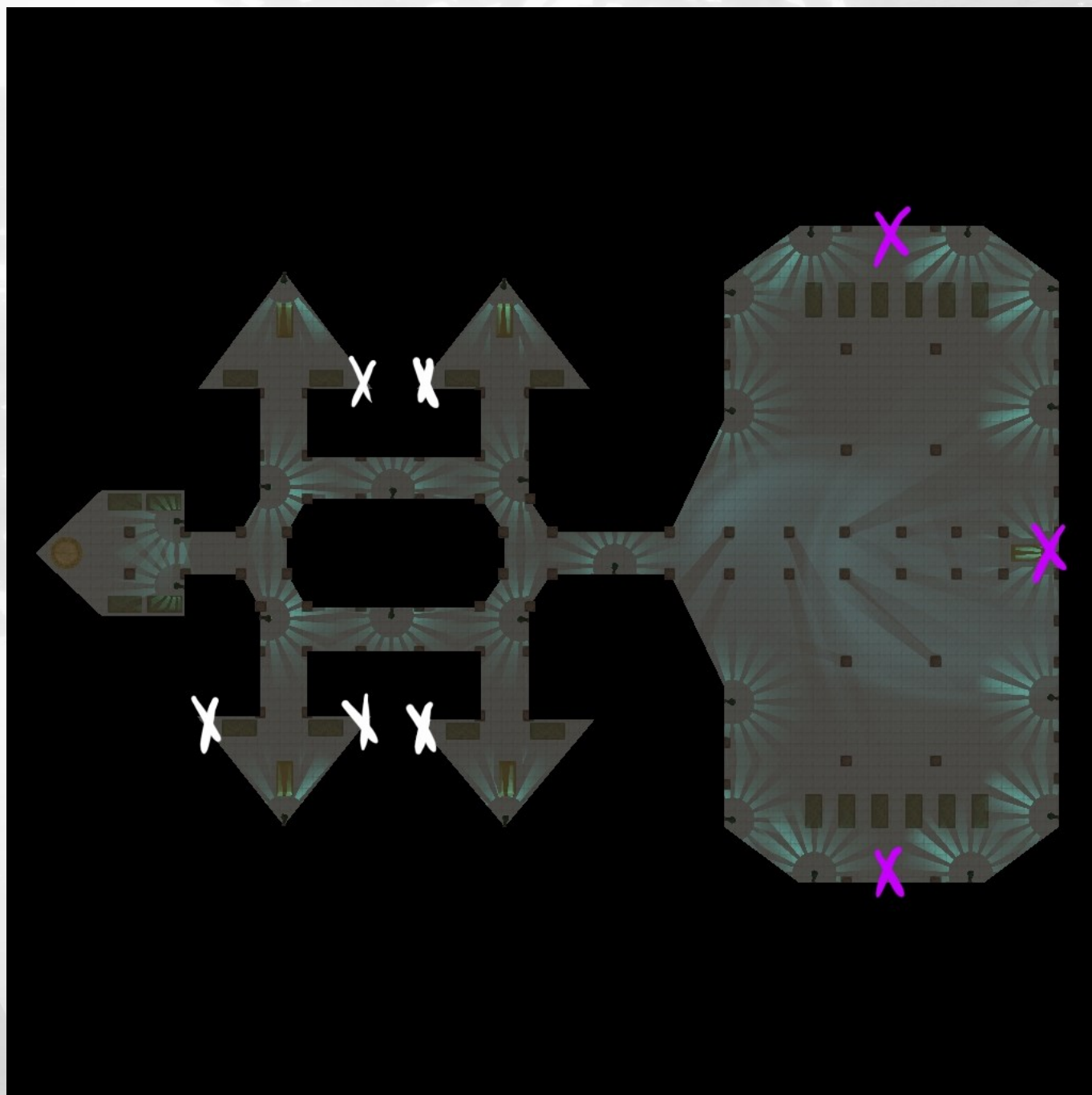
✕ Сундук з божественною монетою

Село в Раїні



✕ Звичайний сундук

Гробниця чорної душі



✕ Звичайний сундук

✕ Сундук з божественною монетою

ЧАРІВНИЙ РОЯЛЬ

Якщо знайти чарівний рояль і принести йому ноти, він зможе їх зіграти. Ноти для рояля можна обміняти за різні предмети або купити у жителів світу.



Ноктюрн №1: Можна обміняти у збирачки листя в гільдійському лісі за кленове листя.

Ноктюрн №2: Можна обміняти у Майора гільдії в Долині шахтарів за мідні монети.

Ноктюрн №3: Можна обміняти у Дослідниці монет в Долині шахтарів за бурштинові монети.

Світлий шинок: Можна купити у Імрага в Залі нарад за смарагдові і алмазні монети.

Демонічна битва: Можна купити у Чарівного рояля в Цитаделі Білого демона за смарагдові і алмазні монети.



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>