

Alchemy Advanced – особенности

Оглавление:

- [1 Меню сохранения и настройки](#)
- [2 Рецепты](#)
- [3 Загрузка\Сохранение рецептов – Записная книжка алхимика](#)
- [4 Стандартные рецепты](#)
- [5 Использование зелий в качестве ингредиентов](#)
- [6 Промежуточные зелья](#)
- [7 Использование одного ингредиента несколько раз](#)
- [8 Варение зелий партиями](#)
- [9 Отображение оборудования и навыков](#)
- [10 Фильтр ингредиентов](#)
- [11 Автофильтры](#)
- [12 Рафинаторы](#)
- [13 Эффекты от навыка «Алхимия»](#)
- [14 Скриптовые эффекты](#)
- [15 Вес зелий](#)
- [16 Цена зелий](#)
- [17 Длительность эффектов зелий](#)
- [18 Сила эффектов зелий](#)
 - [18.1 «Чистая» сила эффектов](#)
 - [18.2 Бонусы от алхимического снаряжения и навыка «Алхимия»](#)
 - [18.3 Окончательная длительность и сила](#)

1 Меню сохранения и настройки

Настройка мода осуществляется через встроенное в игру меню. Чтобы попасть в него, зайдите в меню создания зелий и щелкните по кнопке «Настройки». Все настройки разбиты по группам. При наведении курсора мыши на настройку в правой части меню вы сможете увидеть название внутриигровой переменной, отвечающей за эту настройку. Чтобы изменить настройку, выберите ее в списке и щелкните по одной из кнопок управления настройками снизу. Числовые значения изменяются при помощи клавиш «+» и «-». Многие настройки имеют специальное значение, которое отключает опцию, отвечающую за данную настройку. Отключение производится нажатием кнопки «Отключить». Почти все настройки можно сбросить на стандартное значение, для этого выберите нужную вам опцию и нажмите кнопку «Сбросить».

Чтобы настроить мод через консоль, вам необходимо набрать в ней:

```
Set RshAlchQuestAlchemy.SETTING NAME to VALUE
```

- где NAME – название переменной (отображается справа при наведении курсора мыши на один из элементов меню настройки), а VAULE – значение. Это нужно для тех случаев, когда увеличивать/уменьшать числовые значения кнопками «+» и «-» - слишком долго. Не стоит изменять заблокированные в меню настройки через консоль, это может привести к фатальным последствиям.

Учтите, что часть настроек изменить невозможно (например, максимальное кол-во ингредиентов в зелье и т.п.).

2 Рецепты

Рецепты, добавленные в Alchemy Advanced, включают в себя следующую информацию:

- Список четырех ингредиентов, входящих в зелье. Учтите, что в Alchemy Advanced ингредиентом может считаться даже другой рецепт или зелье. Подробности – ниже.
- Список убранных рафинатором эффектов.
- Название ингредиента и зелья, которое должно получиться.
- (Опционально) Максимальная длительность эффектов зелья, см. главу №17.

Меню варки зелий позволяет редактировать или варить зелья по рецептам

3 Загрузка\Сохранение рецептов – Записная книжка алхимика

Пустой рецепт создается при первом открытии меню создания зелий. Кнопки «Сохранить» и «Загрузить», внизу меню создания зелий, дают игроку доступ к коллекции сохраненных им рецептов.

Схема сохранения и загрузки рецептов едва ли отличается от схемы загрузки и сохранения файлов в программах. Есть два способа загрузить рецепт: «Загрузить копию» и «Редактировать». При нажатии кнопки «Редактировать», после загрузки рецепта, все изменения в этом рецепте, которые вы сделаете, автоматически сохранятся. Вам не нужно будет снова нажимать кнопку «Сохранить» - всё произойдет автоматически. При нажатии кнопки «Загрузить копию» изменения, сделанные вами, не будут сохраняться. При нажатии кнопки «Сохранить» рецепт сохранится в новый слот.

Новый вид алхимического снаряжения, записные книжки, были введены в игру для ограничения кол-ва возможных сохраненных рецептов и сохранения баланса. Чем больше у вас записных книжек, тем больше рецептов вы сможете сохранить. «Качество» книжек тоже влияет на кол-во возможных сохраненных рецептов. Если у игрока будет больше рецептов, чем ему позволяет количество книжек в инвентаре, то часть рецептов будет скрыта от игрока до тех пор, пока у него не появится достаточное количество книжек, либо пока он не удалит часть рецептов. Записные книжки были добавлены в лут и в продажу торговцам. К примеру, книжки продают в магазине «Позолоченный графин».

4 Стандартные рецепты

Стандартные рецепты – новый вид предметов. Это рецепты, которые игрок сможет найти в игровом мире и с их помощью сварить зелья. Они хранятся в инвентаре игрока, а не в записных книжках.

Данный вид рецептов пока ещё не включен в игру (включен лишь механизм подгрузки подобных рецептов), функция оставлена в качестве ресурсов для других модов.

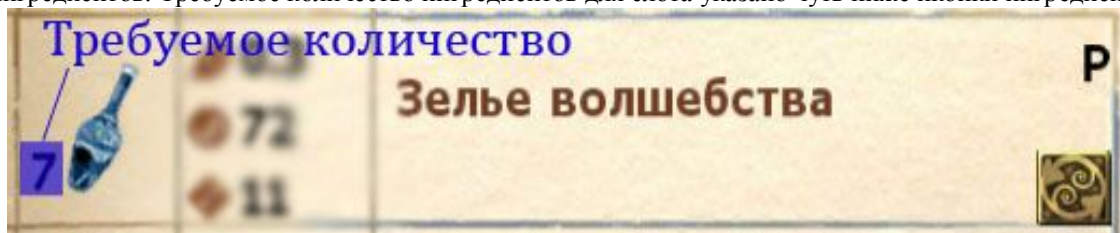
5 Использование зелий в качестве ингредиентов

Помимо стандартных ингредиентов зелья тоже можно использовать в качестве оных. Как и в случае с обычными ингредиентами, сила и стоимость зелий не имеет значения, основное значение имеют лишь эффекты.

Для заполнения одного слота под ингредиент вам потребуется несколько бутылок с зельями (это было сделано для сохранения баланса):

Кол-во требуемых зелий в слоте = $\text{RECIPE_PTN_INGRED_MULT} / (\text{базовый уровень навыка «Алхимия»})$

Базовое значение настройки $\text{RECIPE_PTN_INGRED_MULT}$ (множитель количества зелий, используемых в качестве ингредиентов) равно 200, при базовом уровне навыка «Алхимия» 75 вам понадобится 3 зелья на слот для создания зелья. Если выставить значение этого модификатора равным «-1», то вы не сможете использовать зелья в качестве ингредиентов. Требуемое количество ингредиентов для слота указано чуть ниже иконки ингредиента:



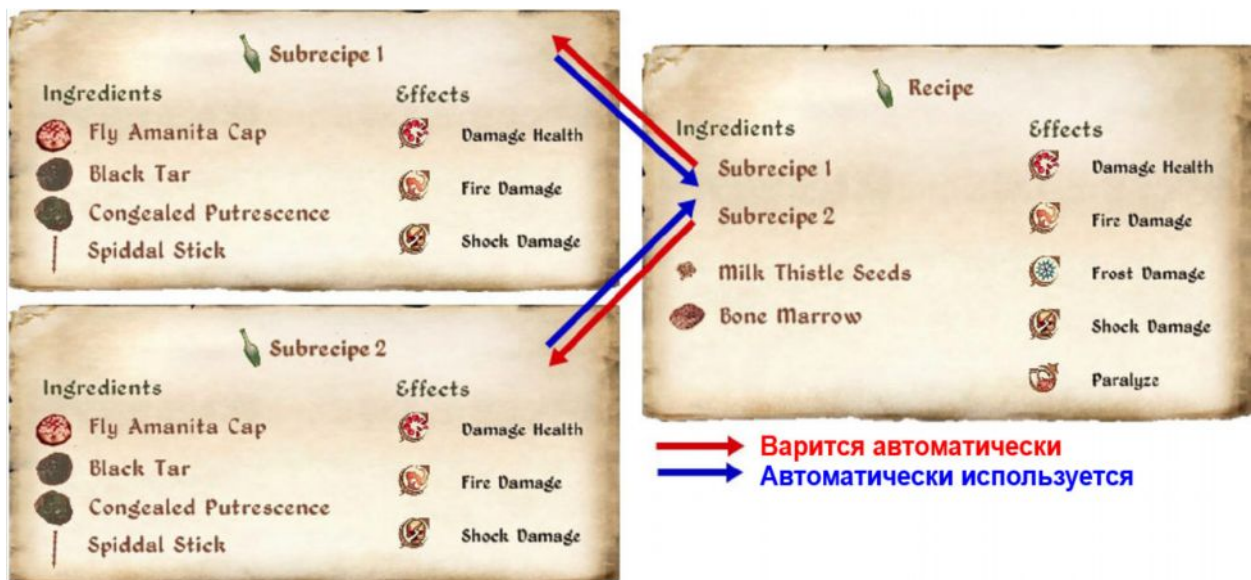
Как правило, эта функция используется в двух случаях. В первом случае - при «переварке» зелий, найденных в луте, опытными алхимиками, что делает эффекты зелий более сильными. Учтите, что после «переварки» зелий их цена очень сильно падает.

Во втором случае - для выделения эффектов из ингредиентов в «промежуточные» зелья, которые будут сварены в одно, более мощное. К примеру, в Oblivion с SI невозможно создать яд с эффектом паралича, повреждения здоровья и всеми тремя видами элементарного урона одновременно. Теперь вы сможете создать зелья, в которых будет часть требуемых вам эффектов, а затем включить эти зелья в свое. Подробнее на картинках ниже:



6 Промежуточные зелья

Промежуточные зелья — это ярлыки мгновенного использования зелий в качестве ингредиентов для других зелий (см. главу 5). При варке по рецепту, включающего промежуточные зелья, сначала будут автоматически вариться промежуточные зелья, а затем из них будут вариться конечные:



Промежуточные зелья тоже могут включать в себя еще набор промежуточных зелий. В итоге, при достаточном количестве вложенных друг в друга зелий можно достичь любых эффектов в любом количестве в рамках одного конечного зелья.

Сохраненные рецепты тоже могут быть использованы в качестве промежуточных зелий, просто выберите их в соответствующем меню. Чтобы удалить или изменить промежуточное зелье в составе основного, вам нужно кликнуть по нему мышью. Рецепты с промежуточными зельями подлежат и сохранению, и загрузке.

7 Использование одного ингредиента несколько раз

В оригинальном Oblivion невозможно несколько раз использовать один и тот же ингредиент в одном зелье. С Alchemy Advanced вы сможете использовать один ингредиент в нескольких слотах одновременно, но лишь после изменения одной из специальных настроек Alchemy Advanced (по умолчанию ее значение равно 1).

Учтите, что всё это не влияет на промежуточные зелья, каждое из которых вполне может иметь одинаковые ингредиенты с другим промежуточным зельем.

8 Варка зелий партиями

В меню алхимии был добавлен новый ползунок, отвечающий за количество зелий, которое вы собрались приготовить. В оригинальном Oblivion за раз вы могли сварить лишь одну бутылку с зельем. Теперь вы можете варить любое количество зелий за один раз, если, разумеется, у вас хватит ингредиентов. Учтите, что опыт за каждое сваренное зелье добавится только после варки всей партии, а повышение навыка «Алхимия» во время варки не будет влиять на качество зелий, сваренных в этой партии.

Максимальное количество зелий в одной партии – 100 (по умолчанию). Вы можете изменить это ограничение при помощи меню настройки, но учтите, что управляться с ползунком вам станет довольно неудобно.

9 Отображение оборудования и навыков

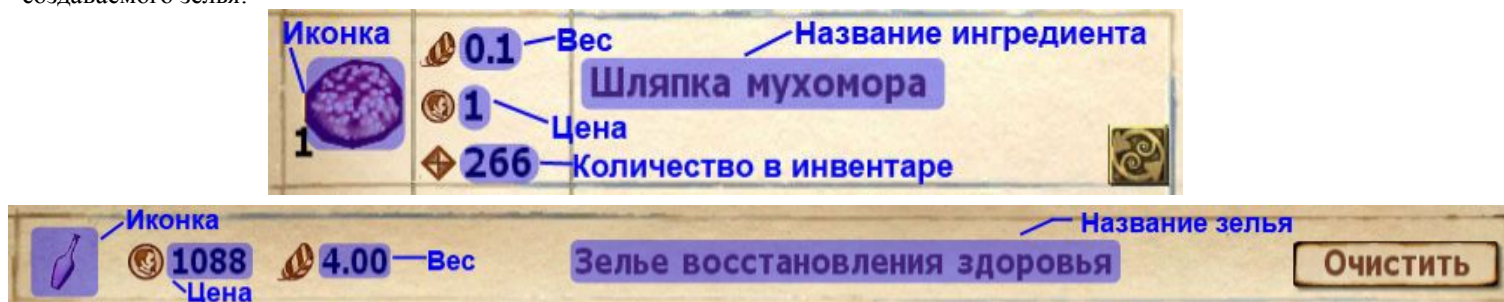
Под иконкой каждого вида алхимического оборудования (в инвентаре игрока) указана его сила. Для записных книжек и рафинаторов таким же образом указано текущее количество сохраненных рецептов/удаленных эффектов. При наведении курсора мыши на аппарат будет показано его название.

Базовый и «эффективный» (измененный Удачей игрока) уровень навыка «Алхимия» указаны по центру панели аппаратов:



Вес и стоимость каждого ингредиента указывается слева от названия ингредиента, то же самое касается и

создаваемого зелья:



10 Фильтр ингредиентов

Как правило, у игроков-алхимиков в инвентаре постоянно находится очень много ингредиентов, и подобрать подходящий по эффектам ингредиент порой бывает довольно сложно. Для облегчения поиска ингредиентов и был создан фильтр. Фильтр ингредиентов содержит в себе следующие условия для поиска:

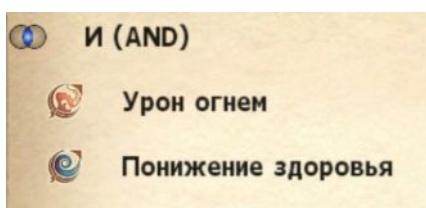
- **И (AND)** – ингредиент должен содержать все нижеперечисленные эффекты
- **ИЛИ (OR)** – ингредиент должен обладать хотя бы одним из нижеперечисленных эффектов
- **Исключающее ИЛИ (XOR)** – ингредиент должен обладать нечетным количеством нижеперечисленных эффектов (используется для ситуаций вида “тот, либо другой, но не все вместе”)
- **НЕ-И (NAND)** – ингредиент не должен обладать хотя бы одним из эффектов
- **НЕ-ИЛИ (NOR)** – ингредиент не должен обладать ни одним из указанных эффектов
- **НЕ исключающее ИЛИ (NXOR)** – ингредиент должен обладать четным количеством эффектов из перечисленных

Чтобы сменить оператор, выберите его в списке и щелкните по кнопке «ИЛИИИсключающее ИЛИ\НЕ-И\НЕ-ИЛИ\НЕ исключающее ИЛИ».

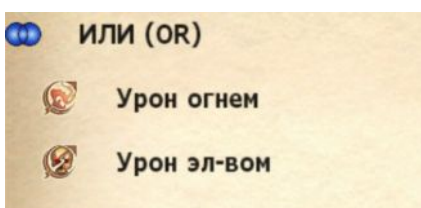
Тег НЕ к определенному эффекту подключается при нажатии кнопки «НЕ», отключается при помощи кнопки «Убрать НЕ».

У некоторых эффектов (вроде “Повысить навык” или “Скриптовый эффект”) могут быть дополнительные настройки фильтров, их можно изменять при помощи кнопок внизу.

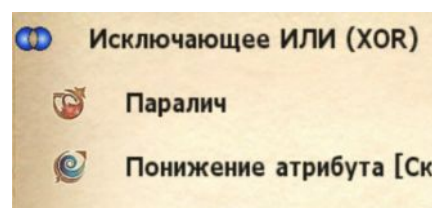
Также, возможно создать условие-субфильтр – другой оператор со своим списком условий.



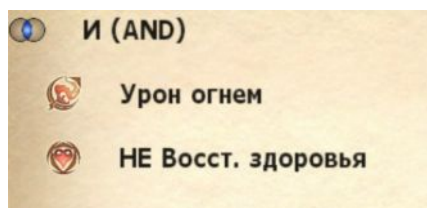
Урон огнем **И** понижение здоровья



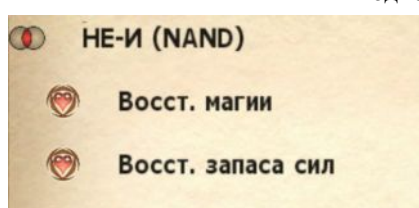
Или урон огнем, или урон эл-вом, или оба эффекта сразу



Либо паралич, либо понижение атрибута, но не оба эффекта одновременно



Урон огнем, но не восстановление здоровья



Восстановление магии, но не восстановление запаса сил, или наоборот, или не один из этих эффектов



Паралич **И** любой из
элементальных эффектов

11 Автофильтры

Доступно два вида автофильтров:

Автофильтр «По рецепту» показывает только те ингредиенты, которые содержат хотя бы один ингредиент из тех, что уже есть в текущем зелье. Этот фильтр присутствует и в стандартном Oblivion. Чтобы воспользоваться этим фильтром, кликните мышью по слоту, где закончились ингредиенты и нажмите кнопку «По рецепту».

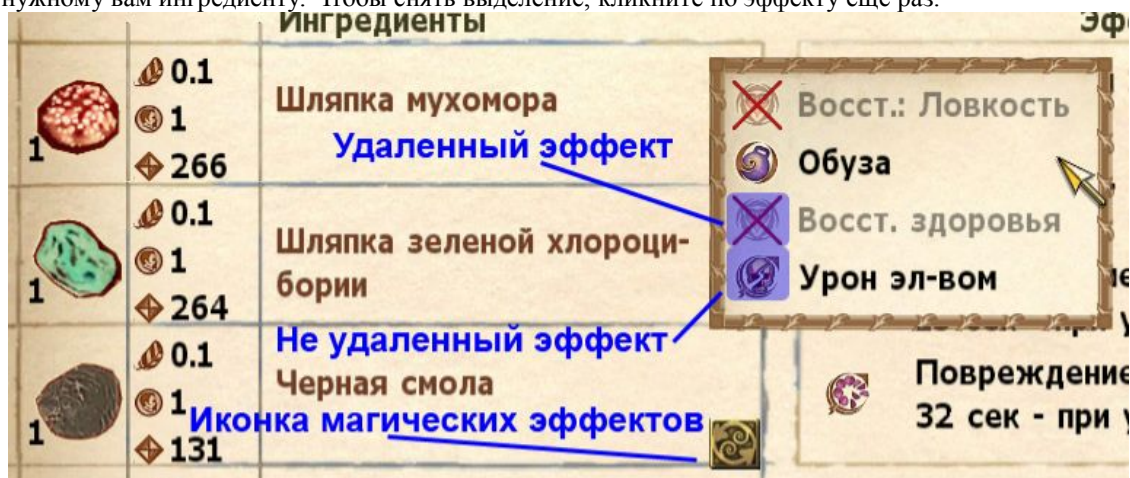
Автофильтр «По ингредиентам» показывает те ингредиенты, что: а) имеют все эффекты, от выбранного ингредиента, берутся лишь эффекты, которые будут в конечном зелье, б) не имеют одинаковых эффектов с другими ингредиентами в зелье, эффекты лишь те, которых нет в финальном. Требуется для поиска замены закончившимся ингредиентам. Чтобы воспользоваться этим фильтром, кликните мышью по слоту, где закончились ингредиенты и нажмите кнопку «По ингредиентам».

Настройка действие автофильтра при запуске (INGSEL_AUTOFILTER) позволит вам автоматически управлять автофильтром при входе в меню выбора ингредиента. По умолчанию, значение этой настройки равно -1, что означает, что фильтр не будет сбрасываться. При значении данной настройки 0, фильтр будет сбрасываться при каждом входе в меню выбора ингредиентов, при значении 1 – будет автоматически ставиться фильтр «По рецепту».

12 Рафинаторы

Рафинаторы – новый вид алхимических аппаратов. Они позволяют удалять лишние для вас эффекты из ингредиентов. Кроме того, мастера-алхимики могут использовать их для того, чтобы добавлять для зелий с одним эффектом вторые, третьи и четвертые эффекты от ингредиента.

Чтобы удалить эффект из ингредиента, кликните по иконке «Магические ингредиенты», затем в появившемся окне кликните по нужному вам ингредиенту. Чтобы снять выделение, кликните по эффекту ещё раз.



Чем сильнее рафинатор, который вы используете, тем больше ненужных вам эффектов вы сможете убрать. Рафинаторы были добавлены в лут и торговцам, как и записные книжки.

13 Эффекты от навыка «Алхимия»

Для навыка «Алхимия» уровнем до Мастера стандартные настройки Oblivion *iMagicMaxPotionsNovice ... iMagicMaxPotionsMaster* определяют количество видимых игроком эффектов у ингредиентов. При уровне Алхимии до 25 доступен лишь один эффект, за каждый новый уровень мастерства игрок может видеть на 1 эффект больше. И так до уровня Мастера, где игрок может видеть до 5 эффектов у одного ингредиента.

Alchemy Advanced расширяет этот аспект для случаев, когда базовый навык Алхимия выше 100 (доступно только с Elys' Skill Uncapper и другими подобными модами). Игрок сможет видеть на один эффект больше за каждое кол-во уровней навыка Алхимия выше 100, равное значению настройки `INGRED_EFF_SKILL`. По умолчанию значение этой переменной равно 25, то есть при навыке «Алхимия» равном 175 игрок сможет увидеть 8 эффектов. Вот полная формула расчета видимых эффектов, если игрок является мастером в алхимии:

Кол-во видимых эффектов = *iMagicMaxPotionsMaster* + `INGRED_EFF_SKILL` * (Уровень навыка «Алхимия» - *iMagicMaxPotionsMaster*)

Чтобы сделать *все* эффекты видимыми на уровне мастера, выставьте значение `INGRED_EFF_SKILL` на 0 (рекомендуется для тех, кто не использует Elys' Uncapper и т.п.).

14 Скриптовые эффекты

Два скриптовых эффекта считаются идентичными (в случае варки зелий), если они используют один и тот же скрипт. Учтите, что разные ингредиенты могут использовать эффекты с разными названиями и отрицательным эффектом, но с одинаковым скриптом. При варке зелий со скриптовым эффектом название и «враждебность» эффекта будет взята из эффекта в первом ингредиенте. Все скриптовые эффекты в конечном зелье будут иметь силу и длительность равными 1 и не будут влиять на цену зелья.

В зависимости от того, как был написан скрипт эффекта, при употреблении сваренных зелий могут появиться непредсказуемые последствия. Таким образом, несмотря на то, что Alchemy Advanced позволяет создавать зелья со скриптовыми эффектами, пользы от этого мало.

15 Вес зелий

Вес сделанных игроком зелий является суммой веса всех ингредиентов, использованных в нем. Однако вес не может быть ниже значения настройки «минимальный вес зелья» (`POTION_WEIGHT_MIN`, настраивается в меню) и быть выше значения настройки «максимальный вес зелья» (`POTION_WEIGHT_MAX`).

$$(\text{Окончательный вес зелья}) W = \begin{cases} \text{POTION_WEIGHT_MIN} & \text{AvgWeight} \leq \text{POTION_WEIGHT_MIN} \\ \text{POTION_WEIGHT_MAX} & \text{AvgWeight} \geq \text{POTION_WEIGHT_MAX} \\ \text{AvgWeight} & \text{в других случаях} \end{cases}$$

Значение по умолчанию для обеих настроек - 0.1 (при данных настройках каждое зелье будет весить по 0.1 ед.). Если значение `POTION_WEIGHT_MIN` будет выставлено на 0.0, то минимальный порог веса зелий будет отключен. Для отключения максимального порога веса вам нужно будет изменить значение переменной `POTION_WEIGHT_MAX` на -1.0 (либо использовать кнопку отключения снизу).

16 Цена зелий

Игровая настройка *fPotionGoldValueMult* (стандартное значение - .45) используется для автоматического подсчета цен для *всех* зелий, включая зелья, сваренные не игроком. Для сваренных игроком зелий Alchemy Advanced тоже использует переменную `POTION_GOLD_MULT` (множитель стоимости зелий относительно стандарта) и общую магическую «стоимость» всех эффектов для вычисления стоимости зелья:

$$(\text{Базовая стоимость зелья}) G_{\text{Raw}} = fPotionGoldValueMult * \text{POTION_GOLD_MULT} * \sum_{\text{Эффектов}} (\text{Магическая стоимость эффектов})$$

Стандартное значение переменной `POTION_GOLD_MULT` - 0.5. При установке этого значения на -1.0, формула расчета стоимости будет браться [из оригинальной алхимической системы Oblivion \(англ.\)](#)

Конечная цена зелья будет находится в пределах переменных `POTION_GOLD_MIN` и `POTION_GOLD_MAX` (минимально и максимально возможная стоимость зелья): G_{Raw}

$$(Цена зелья) G = \begin{cases} \text{POTION_GOLD_MIN} \\ \text{POTION_GOLD_MAX} \\ G_{\text{Raw}} \end{cases} \quad \begin{matrix} G_{\text{Raw}} \leq \text{POTION_GOLD_MIN} \\ G_{\text{Raw}} \geq \text{POTION_GOLD_MAX} \\ \text{в других случаях} \end{matrix}$$

17 Длительность эффектов зелий

Для эффектов зелий, имеющих силу и длительность, сила (M) соотносится к длительности (D), как:

$$M = \text{POTION_EFFECT_DUR_MULT} * f\text{PotionT1MagMult} * f\text{MagicDurMagBaseCostMult} * D$$

Настройки *fPotionT1MagMult* и *fMagicDurMagBaseCostMult* по умолчанию равны 2.5 и 0.1, соответственно, *POTION_EFFECT_DUR_MULT* (модификатор соотношения сила\время для эффектов) по умолчанию равен 1.0. Таким образом, по стандарту длительность эффекта в 4 раза больше его силы. Возможно, для тех, кто использует стандартные формулы вычисления силы зелий, формула будет иной – подробнее см. в главе 18.

Игрок может самостоятельно выбрать «максимальную» длительность эффекта зелий, используя ползунок. Эффекты с разной силой и длительностью будут пересчитаны под новую длительность вместе с силой эффектов. Эффекты, у которых отсутствует сила, но присутствует длительность, будут убраны при слишком большом увеличении времени. Эта опция увеличивает разнообразие изготавливаемых зелий. Например, можно сварить очень мощные, но быстро заканчивающиеся зелья, или наоборот – слабые, но их будет хватать на долгое время и т.п. Учтите, что для баланса в целом сила зелий была слегка уменьшена (см. главу 18).

Ползунок длительности позволяет изменять длительность между максимальной и минимальной настройками. По стандарту это 15 и 240 секунд. При выставлении этих ограничений на 0, ползунок пропадет.

18 Сила эффектов зелий

Формулы *Alchemy Advanced* для сваренных зелий в общих чертах похожи на [стандартные алхимические формулы](#), но они очень разнятся в деталях. То, какие формулы будут использованы, зависит от значения переменной *RECIPE_PTN_RSHEFFECTS*: стандартное значение равно 1 - означает использование формул из мода, значение, равное 0, возвращает стандартные формулы.

По сравнению со стандартными эти алхимические формулы ослабляют эффекты, имеющие и длительность и силу, и усиливают эффекты, имеющие только длительность или силу. Яды становятся немного сильнее. В общем, формулы расчета силы эффектов из *Alchemy Advanced* делают баланс создания зелий похожим на баланс создания заклинаний и зачарований.

18.1 “Чистая” сила эффектов

Сила эффекта определяется тремя базовыми факторами. Первый из них – «чистая» сила эффекта. Она зависит от количества ингредиентов, имеющих данный эффект, и от того, на каком месте в ингредиенте стоит эффект (первый эффект или второй эффект и т.д.). Формула расчета базовой силы S_{raw} эффекта:

$$(\text{Модификатор слота}) X_{\text{slot}} = \text{INGRED_EFF_SLOTBASE} + \text{INGRED_EFF_SLOTMULT} * \text{Номер слота}$$

$$S_{\text{Raw}} = \text{INGRED_EFF_BASE} + \text{INGRED_EFF_MULT} * \sum X_{\text{slot}}$$

Таким образом, чем больше в зелье ингредиентов с одинаковыми эффектами, тем сильнее этот эффект (не как в оригинальном *Oblivion*). Кроме того, каждый эффект в ингредиенте сильнее, чем последующий.

По умолчанию, настройки, взятые в формуле, равны:

INGRED_EFF_BASE (базовая сила эффекта)	0.3
INGRED_EFF_MULT (дополнительная сила эффекта за дополнительный ингредиент)	0.35
INGRED_EFF_SLOTBASE (базовое значение `чистой` силы эффекта)	1.0
INGRED_EFF_SLOTMULT (модификатор `чистой` силы за номер слота)	-0.1

Некоторые примеры базовой силы при использовании стандартных настроек (уровень навыка «Алхимия» - Мастер):

Первый эффект в одноингредиентном зелье	0.65
Четвертый эффект в одноингредиентном зелье	0.35
Первый эффект в первом ингредиенте, третий во втором	0.8
Второй эффект у всех четырех ингредиентов	1.3

При значении настройки *INGRED_EFF_SLOTMULT* равной 0 у всех эффектов будет одинаковый «фактор слота». Если значение настройки *INGRED_EFF_MULT* равно 0, то у всех эффектов в зелье будет одинаковая «чистая» сила.

18.2 Бонусы от алхимического снаряжения и навыка «Алхимия»

Самой запутанной (и забавной) частью в стандартных алхимических формулах являются бонусы за использование кальцинаторов, реторт и перегонных кубов, поскольку в стандартном Oblivion расчет бонусов производится *после* расчета длительности и силы каждого эффекта. Alchemy Advanced же вычисляет бонус до общего подсчета силы и длительности зелья, притом бонус вычисляется как еще один фактор силы зелий – *Sbonus*:

$$X_{mrt} = fPotionMortPestleMult * (\text{сила ступки и пестика})$$

$$X_{cal} = (fMagicCostScale * fTICM + fTICD) * APP_CALC_MULT * (\text{сила кальцинатора})$$

$$X_{RA} = (fMagicCostScale * (fTIRM - fTIAM) + fTIRD - fTIAD) * APP_OTHER_MULT$$

$$S_{bonus} = (\text{Эффек. навык} + X_{mrt}) * \left(1 + X_{cal} + X_{RA} * \begin{cases} (\text{сила реторы}) & \text{положит. эффект у зелья} \\ -(\text{сила реторы}) & \text{отриц. эффект у зелья} \\ (\text{сила перегонного куба}) & \text{отриц. эффект у яда} \\ -(\text{сила перегонного куба}) & \text{положит. эффект у яда} \end{cases} \right)$$

Эффективный навык - навык «Алхимия», модифицированный удачей. Стандартные значения настроек APP_CALC_MULT (модификатор бонуса за использование кальцинатора) и APP_OTHER_MULT (модификатор бонуса за использование других алхимических приборов) - 2.5 и 0.5, соответственно. В формулах *fTICM* и т.п. являются сокращенными названиями некоторых игровых настроек:

fTICM	fPotionT1CalMagMult
fTICD	fPotionT1CalDurMult
fTIRM	fPotionT1DurMagMult
fTIRD	fPotionT1DurDurMult
fTIAM	fPotionT1AleMagMult
fTIAD	fPotionT1AleDurMult

18.3 Окончательная длительность и сила

Окончательная сила эффекта *M* и длительность *D* рассчитываются по следующей формуле:

$$M^{fMagicCostScale} * D = \frac{S_{raw} * S_{bonus} * POTION_EFFECT_MULT}{(\text{базовая маг. стоим. эффекта}) * fMagicDurMagBaseCostMult}$$

Дано:

- У эффектов с базовой стоимостью эффекта 0 (например, скриптовые эффекты) $M = D = 1$
- У эффектов с отсутствующей длительностью $D = 1$
- У эффектов с отсутствующей силой $M = 1$
- У эффектов, имеющих и силу, и длительность:

$$M = POTION_EFFECT_DUR_MULT * fPotionT1MagMult * fMagicDurMagBaseCostMult * D$$

- Если задано максимальное ограничение по длительности эффектов, то, $D < \text{'максимальной длительности'}$ (см. главу 17)
- По умолчанию, значение POTION_EFFECT_MULT (общий модификатор силы эффекта) равно 0.8. Это значение может быть изменено для изменения силы всех сваренных игроком зелий. В особенности те, кто не использует Elys' Skill Uncapper должны задуматься об усилении зелий на высоких уровнях игрока.