



**БОЛЬШАЯ  
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ**  
о рыбалке, фермерстве и кулинарии

ИЗДАНИЕ 1.0

# ПРЕДИСЛОВИЕ

Игровые сервера **Votive Roleplay** насыщены множеством уникальных и тонко настроенных систем, повышающих вовлечение и погружение в ролевую игру. Добыча ресурсов и материалов ощутимо отличается от обычного опыта игры в Minecraft, поэтому мы решили подробно рассказать о всех особенностях и секретах. Этому и посвящено данное руководство.

Среди самых заметных особенностей, можно выделить следующее:

- Смена времён года, влияние сезонов на флору и фауну.
- Ограниченный срок годности пищи.
- Многие действия требуют наличие у персонажа соответствующего навыка (Подробнее см. **Система классов**).
- 250+ новых или измененных предметов, 140+ рецептов.
- Новые виды растений и рыбы, измененная рыбалка.

Обратим внимание, что для корректного отображения игровых объектов и текстур, важно **правильно настроить** ресурсы игры. Порядок имеет значение.

Наш проект - это плод работы талантливых энтузиастов, жертвующих своим отдыхом и свободным временем чтобы сделать игру лучше. Приглашаем всех кто разделяет наши ценности, присоединиться к команде проекта, оставив заявку [здесь](#).

## Команда разработки:

- **Orphey** - глава разработки
- **Weexshreem** - разработчик
- **The Rat King** - разработчик
- **peach** - помощь с дизайном и оформлением данной энциклопедии
- **VinishkoWatlyWeet** - разработчик (1 часть обновления)
- **CompleMade** - разработчик (1 часть обновления)
- **Matushka Zebra** - разработчик (1 часть обновления)

А так же благодарность пользователям форума, которые оставляют конструктивные предложения по улучшению различных аспектов и команде тестирования. Особая благодарность **Talion** и **Yusha**.

## Условные обозначения



- СРОК ГОДНОСТИ ПРОДУКТА. УКАЗЫВАЕТСЯ В РЕАЛЬНЫХ ДНЯХ



- ЭФФЕКТ "СЫТОСТЬ". УКАЗЫВАЕТСЯ В РЕАЛЬНЫХ МИНУТАХ



- ЛЕТНИЙ СЕЗОН



- ВЕСЕННИЙ СЕЗОН



- ОСЕННИЙ СЕЗОН



- НАВЫК "ПОВАР"



- "ЭТО ВАЖНО!"



- НАСЫЩЕНИЕ. ЧЕМ СЫТНЕЕ БЛЮДО - ТЕМ ПОЗЖЕ НАЧНЁТ ВОЗВРАЩАТЬСЯ ЧУВСТВО ГОЛОДА.



- ГОЛОД.

# ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Глава 1. Добыча ингредиентов**

1.1 Растения .....	<b>3</b>
1.2 Животные и монстры .....	<b>4</b>
1.3 Минералы .....	<b>5</b>

## **Глава 2. Земледелие**

2.1 Простые культуры .....	<b>6</b>
2.2 Сложные культуры .....	<b>7</b>
Влажность .....	<b>8</b>
Угрозы и вредители .....	<b>9</b>

## **Глава 3. Рыболовство**

3.1 Рыба и места обитания .....	<b>10</b>
3.2 Ловля рыбы .....	<b>11</b>
3.3 Рыболовные снасти .....	<b>12</b>
3.4 Наживки .....	<b>13</b>

## **Глава 4. Зимний сезон**

Температура .....	<b>14</b>
-------------------	-----------

## **Глава 5. Кулинарная книга**








5.1 Простые рецепты .....	<b>16</b>
5.2 Приправы .....	
5.3 Шашлык и колбаски .....	<b>17</b>
5.4 Сало .....	
5.5 Каши .....	<b>18</b>
5.6 Рис .....	
5.7 Картофель в мундире .....	<b>19</b>
5.8 Супы. Варка в котле .....	<b>20</b>
5.9 Консервации .....	<b>21</b>
5.10 Сдобная выпечка .....	<b>22</b>
5.11 Сладкая выпечка .....	<b>23</b>
5.12 Пицца .....	<b>25</b>
5.13 Разное .....	<b>26</b>





# ГЛАВА 1. ДОБЫЧА ИНГРЕДИЕНТОВ







Практически все ресурсы, используемые в различных рецептах, можно самостоятельно найти в мире. Большинство ресурсов выпадает при разрушении листвы, травы и убийстве животных. Часть экзотических ресурсов, в силу климатических ограничений игровой зоны, может оказаться эксклюзивом в ассортименте торговцев.















## 1.1 Растения









Обычные, встречающиеся повсеместно кусты, трава, листва. Являются источником фруктов, ягод, ингредиентов для создания приправ. Для сбора растений не требуются никакие особые навыки.

 трава
 перец
 пшеница
 капуста
 гротдорская капуста
 чеснок
 помидор
 кукуруза

 папоротник
 фасоль
 мята
 имбирь

 раск. папоротник
 имбирь
 черника
 малина
 боярышник
 ежевика

 высокая трава
 перец
 пшеница
 капуста
 гротдорская капуста
 чеснок
 помидор
 кукуруза
 имбирь
 мята
 черника
 малина
 боярышник
 ежевика

 листва
 семена винограда
 слива
 рябина
 груша
 яблоко
 апельсин
 вишня

## 1.2 Животные и монстры

Разнообразная фауна является главным источником высоко питательной пищи. Для охоты на диких зверей не требуется особый навык, в отличие от их разведения на ферме.

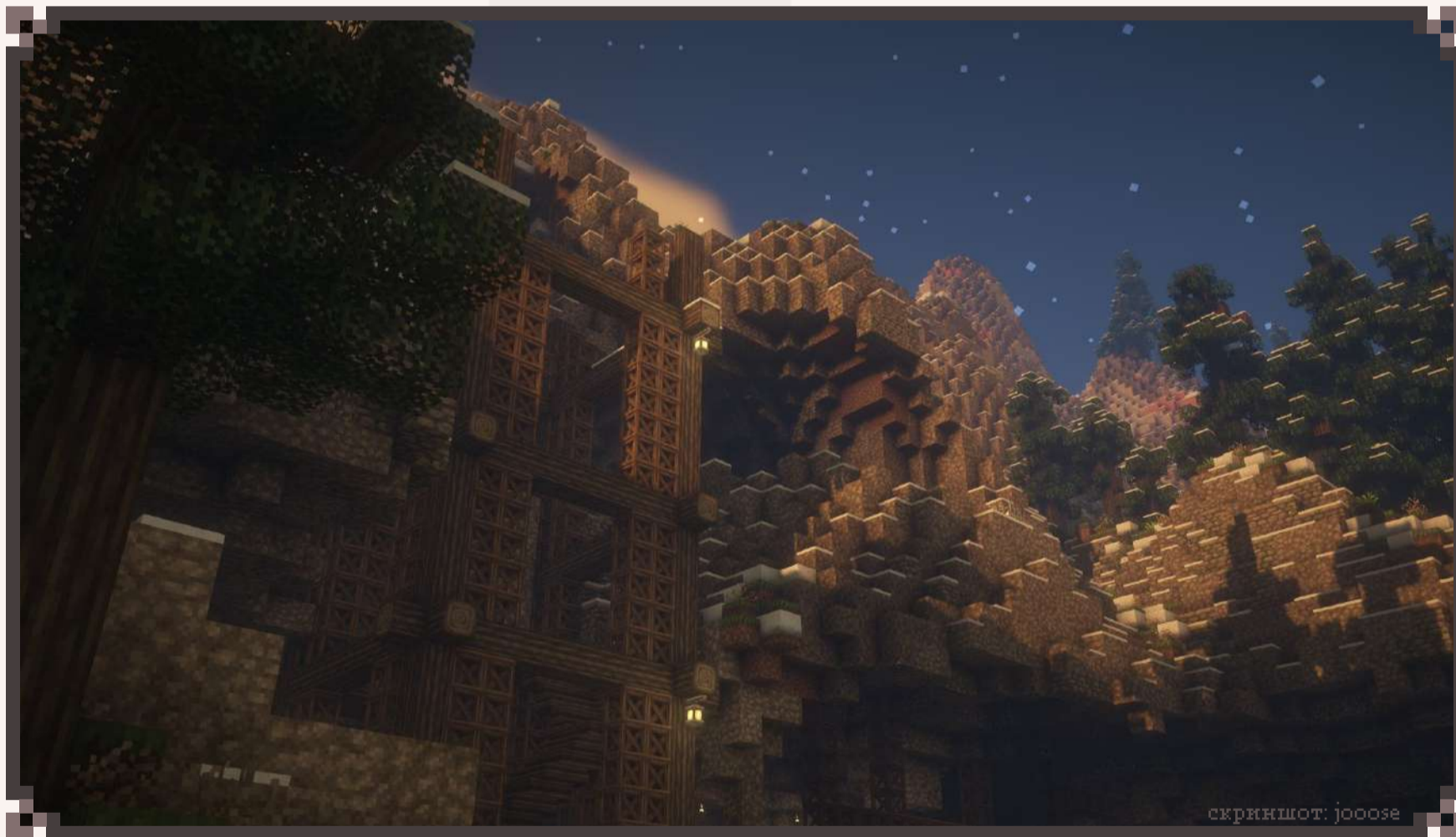
Из монстров и прочей неживности можно выбить ценные материалы.

	<ul style="list-style-type: none"><li> ГОВЯДИНА 1-3 шт</li><li> КОЖА 0-2 шт</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li> треска 1 шт</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li> Баранина 1-3 шт</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li> лосось 1 шт</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li> СВИНИНА 1-3 шт</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li> тропич. рыба 1 шт</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li> крольчатина 1 шт</li><li> шкура 0-1 шт</li><li> лапка 0-1 шт</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li> осьминог 1 шт</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li> курятина 1 шт</li><li> перо 0-2 шт</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li> СВИНИНА 4-6 шт</li><li> КОЖА 1-3 шт</li><li> МЯТА 0-2 шт</li><li> КОСТЬ 1-3 шт</li><li> точ. камень I 1-2 шт</li><li> имбирь 0-2 шт</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li> лосось 0-2 шт</li><li> треска 0-2 шт</li></ul>		

## 1.3 Минералы

Единственный на данный момент полезным минералом - является **галит**. Найти его можно в особой локации - **Каменоломня**. Добывая блоки кальцита в данной локации, есть вероятность получить осколок данного минерала. Его можно переработать с помощью точила, благодаря чему добывается соль.

Для добычи галита необходим навык **Добытчик I** или выше. Для переработки осколка галита на точиле - навыки не требуются.



-2307, -2990

# ГЛАВА 2. ЗЕМЛЕДЕЛИЕ

Чтобы обеспечить себя и своих товарищей постоянным источником пищи, крайне необходимо освоить земледельческое ремесло. Умея выращивать максимально широкий спектр культур, Вы обеспечите себя ингредиентами для огромного количества рецептов.

## 2.1 Простые культуры

К таким относятся уже привычные пшеница, морковь, картофель и прочие обыкновенные растения. Они не привередливы к почве и растут практически везде, достаточно лишь вскопать грядку и обеспечить её постоянным источником влаги. Вместе с тем, они не станут расти ни при каких условиях в зимний сезон.

 Для взаимодействия с грядками требуется навык “Земледелец”


 картофель	  	
 морковь	  	
 пшеница	  	
 свекла	  	
 арбуз	  	
 тыква	  	

## 2.2 Сложные культуры




Данные растения будут в новинку начинающему фермеру. Сложность в их выращивании состоит в том, что каждая культура может обладать своими особенностями и требованиями.

В первую очередь, Вам понадобятся семена, которые можно найти в траве либо приобрести у торговцев.

Затем, необходимо создать специальную грядку, подходящую только для сложных типов растений.

 Для взаимодействия с грядками требуется навык "Земледелец"




 грот. капуста	  	
 капуста	 	
 помидор	  	
 чеснок	  	
 виноград	  	
 перец	  	
 морф. фрукт	 	
 ананас	 	
 огурец	  	
 кукуруза	  	



# Влажность

Каждый отдельный блок грядки имеет индивидуальный коэффициент влажности. Изначально, он равен нулю. Максимальное значение - 5. Нахождение грядки рядом с источниками воды само по себе увлажнять грядку не будет. С помощью **ведра воды** либо **лейки**, необходимо повышать влажность почвы, тем самым уменьшая вероятность пересыхания рассады.

Определить влажность конкретного участка грядки можно с помощью специального индикатора при поливе либо использования влагомера.

 Для крафта требуется навык "Ремесленник"



Каждый вид леек обладает такими характеристиками как ёмкость, радиус действия и эффективность.

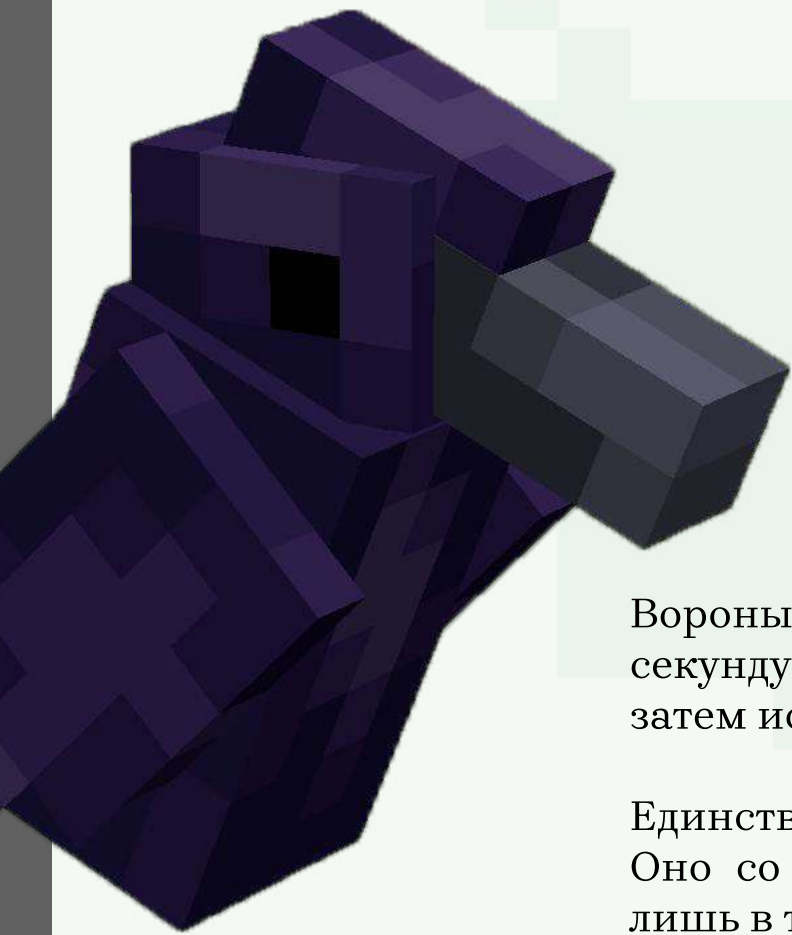
Подробнее о каждом виде можно узнать в меню /recipes

Рецепт крафта отображается только игрокам с соответствующим навыком (Ремесленник, Кузнец I, Кузнец II)

# Угрозы и вредители

Кроме пересыхания от недостатка влаги, растения могут быть подвержены некоторым другим отрицательным факторам.

На данный момент, основным вредителем (не считая других игроков) угрожающим вашим посевам и грядкам являются **вороны**.



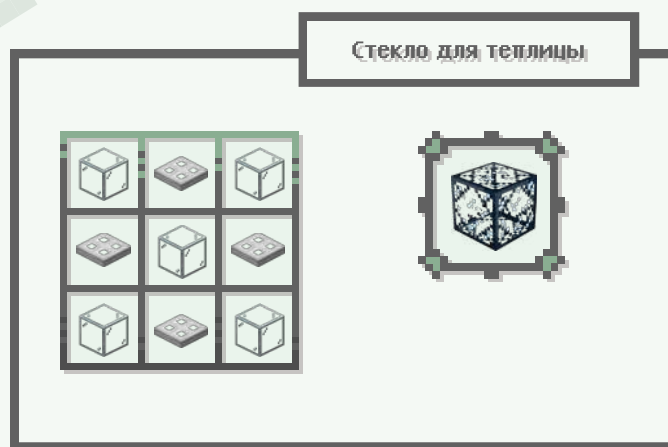
Вороны могут появиться с небольшой вероятностью в любую секунду. Они уничтожают любой приглянувшийся им куст, а затем исчезают.

Единственный способ защиты от них - **пугало**.

Оно со 100% вероятностью защитит ваши посевы, однако лишь в том **чанке**, в котором оно установлено.

Второй угрозой для растений является **мороз**. При наступлении зимнего сезона, все растения начнут разрушаться, однако сложные культуры можно защитить с помощью **теплицы**.

 Для крафта требуется навык "Кузнец II"



Кусты, растущие на расстоянии до 5 блоков под блоком теплицы, будут игнорировать требования к сезонам. Система не проверяет наличие у такой теплицы стен, однако её будет проверять администрация сервера ;)

Так же, теплица не позволит выращивать кусты в неподходящих биомах и не защищает от пересыхания и ворон.

# ГЛАВА 3. РЫБОЛОВСТВО

Океаны, реки и водоемы Флореса не обделены морской живностью и разнообразными видами рыбы. Впрочем, взять палку, намотать на неё нить с крючком и закидывать её в бочку с водой - бесполезно. Чтобы стать успешным рыбаком - необходимо тоже немного поучиться.

## 3.1 Рыба и места обитания


Можно выделить 4 категории рыбных биомов:

<p><b>Океаническая глубоководная рыба</b></p> <p>Обитает в морях, окружающих Флорес со всех сторон кроме Юга и Юго-Востока</p>	 Тунец	 Сардина	 Осетр	
<p><b>Речная рыба</b></p> <p>Более всего распространена в реках на Западе и центральной части Хакмарри</p>	 Рыба-сом	 Лосось	 Карп	 Щука
<p><b>Озёрная рыба</b></p> <p>На северо-востоке и болотах</p>	 Красный окунь	 Рыба-солнце	 Окунь	
<p><b>Экзотическая тепловодная рыба</b></p> <p>На юго-востоке</p>	 Осьминог	 Золотая рыбка	 Древopodobный	 Кефаль

С поиском рыбы может помочь специальный прибор - **ловец**. При нажатии ПКМ, прибор покажет, обитает ли рыба в месте, где Вы находитесь в данный момент.

 Для создания требуется навык "Кузнец I"



 Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes

## 3.2 Ловля рыбы

Нашли место для рыбалки? Взяли с собой удочку? Закидывайте в воду и ждите, пока пойдут пузыри. Когда они будут достаточно близко к крючку - поддевайте, но будьте на чеку! Рыба будет сопротивляться!

### I. Игра на меткость

Вам нужно сконцентрироваться и взять себя в руки в самый критический момент. Как только ползунок доберется до зелёного цвета, необходимо нажать правую кнопку мыши чтобы поймать рыбу.

**Улов близко, спокойно!**



**ФИОЛЕТОВЫЙ!**



Другая вариация этой игры - когда появляется ползунок с разными цветами. Нажать ПКМ нужно в момент, когда ползунок добежит до секции с цветом, указанным над ползунком.

### II. Игра на удержание

Вам нужно двигать рыбу нажатием клавиши "Shift" в движущейся зелёной области в течение определенного периода времени, чтобы удалось выловить рыбу.



### III. Перетягивание каната

Рыба будет бороться. Тяните, чтобы улов не сбежал, только не порвите леску! Нужно зажимать клавишу "Shift".



## 3.3 Рыболовные снасти

Успех рыбалки зависит не только от навыков рыбака, а так же и от его экипировки. Для активации наживки - держите её в левой руке в момент забрасывания крючка.

### Обыкновенная удочка

Фактически является простой палкой с нитью и крючком. Если повезёт - что-нибудь да поймает. Стандартный крафт, не требующий особых навыков.

### Любительская

Сделана из хороших материалов. Прочная леска позволяет держать рыбу на крючке ощутимо дольше. Повышенный шанс улова, увеличено время зацепа, уменьшена скорость мини-игр.

### Сельская

Самая простая конструкция и материалы. Неплохая прочность. Повышенный шанс улова, по сравнению с обычной удочкой.

### Профессиональная

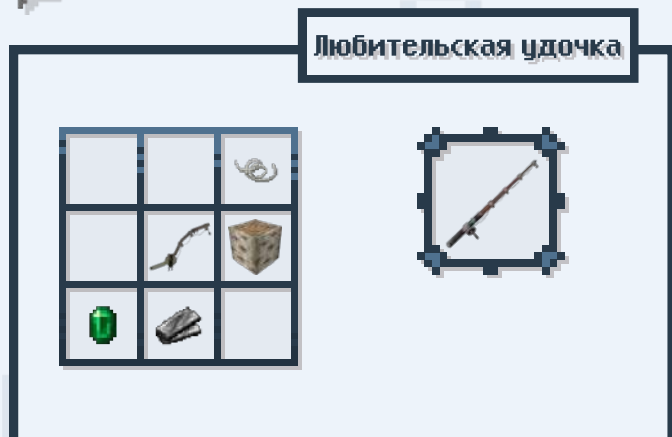
Самый лучший инструмент, который можно найти. Отличная прочность и качество материала. Рыба будет в восторге! Увеличены бонусы от всех предыдущих уровней удочек + шанс вылова сокровищ.



! Для создания требуется навык "Кузнец I"



! Для создания требуется навык "Кузнец II"



! Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes



## 3.4 Наживки

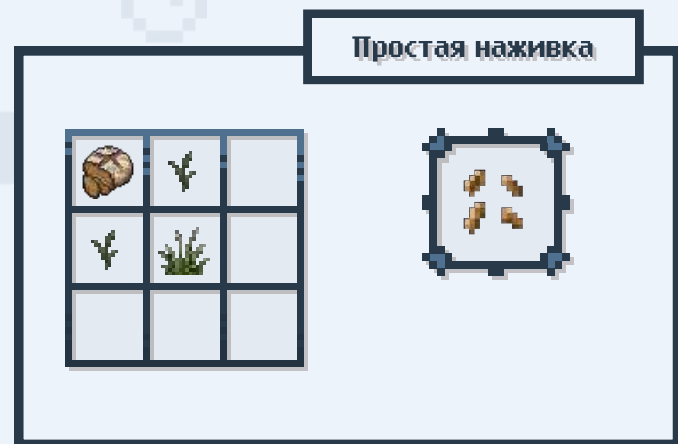
Удочка без наживки - как пиво без закуски!

Для активации наживки, достаточно взять её в левую руку перед использованием удочки.

### Простая наживка

Привлекает живой улов своим аппетитным видом.

Повышается вероятность улова рыбы. Уменьшается вероятность улова других категорий.

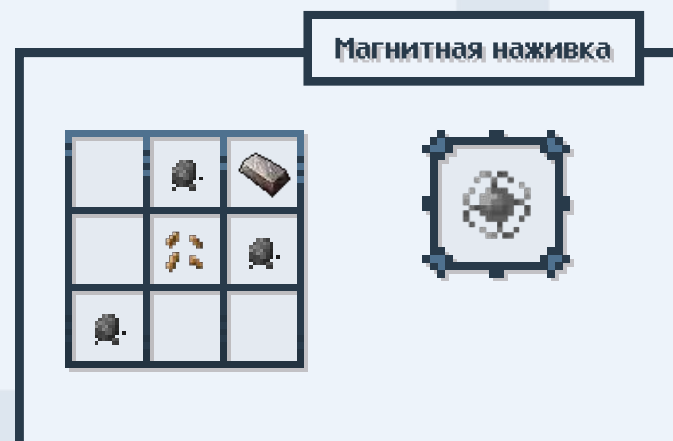


### Магнитная наживка

Подходит для искателей редкостей и сокровищ.

Уменьшает вероятность улова рыбы. Увеличивает вероятность улова других категорий.


 Для создания требуется навык "Кузнец II"



### Дикая наживка

Рыба сойдёт с ума, когда почувствует вкус данной наживки. Уменьшается время ожидания появления улова.



 Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню [/recipes](#)

# ГЛАВА 4. ЗИМНИЙ СЕЗОН

Холодное, снежное и непростое для выживания время. Данный сезон наступает примерно спустя каждые 45 реальных дней и длится около 15 реальных суток. Практически все уголки Флореса покрываются снежным ковром, а флора и фауна ощущает на себе последствия изменений климата.

- Из листвы и простых культур практически ничего не выпадает.
- Посевы на грядках разрушаются.
- Источником пищи являются запасы еды, лесные ягоды, охота, домашний скот.
- Включается система температуры.

## Температура

В зависимости от биома и условий, в которых Вы находитесь - будет изменяться Ваша температура. При достижении определённых значений, Вы почувствуете на себе различные негативные эффекты.

0°C	Прекращается естественная регенерация здоровья.
-10°C	Расход насыщения. Постоянное чувство голода.
-18°C	Вы замерзаете. Движение сковано и затруднено.
-30°C	Переохлаждение. Вы начинаете получать небольшой урон.

## Как согреться ?



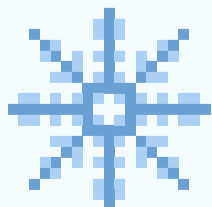
Носите тёплую одежду



Не отдаляйтесь от источников тепла



Хорошо питайтесь



Не промокайте...



...либо грейте воду

# ГЛАВА 5. КУЛИНАРНАЯ КНИГА

Данный сборник исчисляет великое множество рецептов со всех уголков Кеменлада, от самых простых закусок - до сытных и питательных основных блюд, а так же сладкой выпечки и десертов.

Хорошо приготовленная и питательная еда - залог бодрости и силы на целый день.

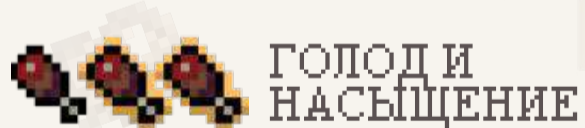
## Вводное слово

Система крафтов еды на Флоресе значительно отличается от привычной. Все стандартные рецепты отлучены либо переработаны. Баланс блюд и ингредиентов полностью изменён.

Любое блюдо восстанавливает обычные показатели голода (кусочки мяса) и насыщения (золотая обводка).

*Насыщение* - это невидимый параметр. Чем сытнее блюдо - тем позже начнёт возвращаться чувство голода.

Однако, чтобы чувствовать себя максимально комфортно - нужно готовить качественную еду, наделяющую особым **эффектом “Сытость”**. Пока эффект активен - голод практически не ощущается, даже если желудок не полон.



При наличии данного эффекта, голод практически не уменьшается, что позволяет забыть о еде на длительное время, не отвлекаясь от игры. Чем дороже крафт - тем сильнее эффект.



Так же стоит принимать во внимание, что многие предметы имеют **срок годности**, по истечению которого предмет удаляется. Срок годности истекает даже если игрок не в сети или предмет лежит в контейнере.

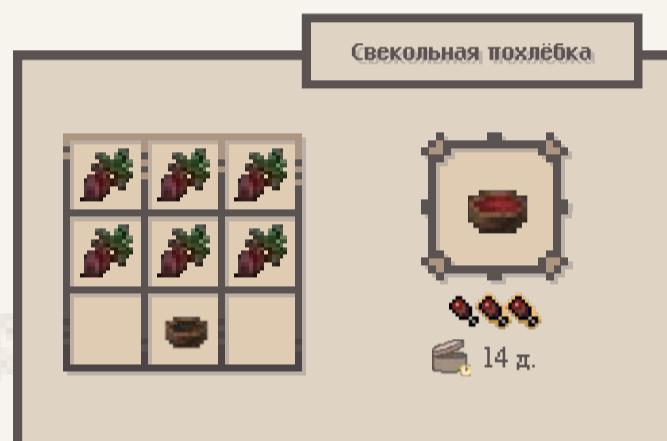
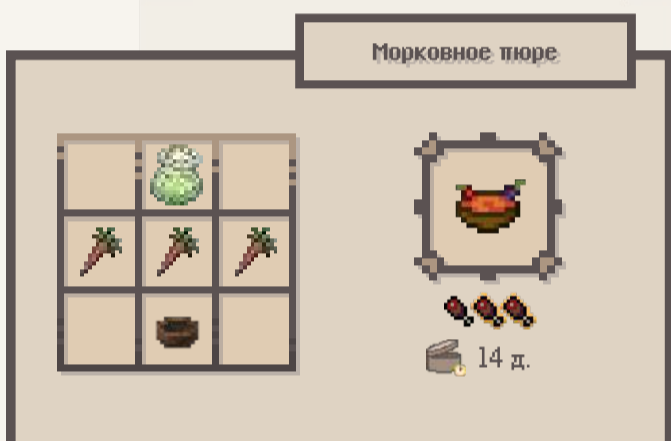
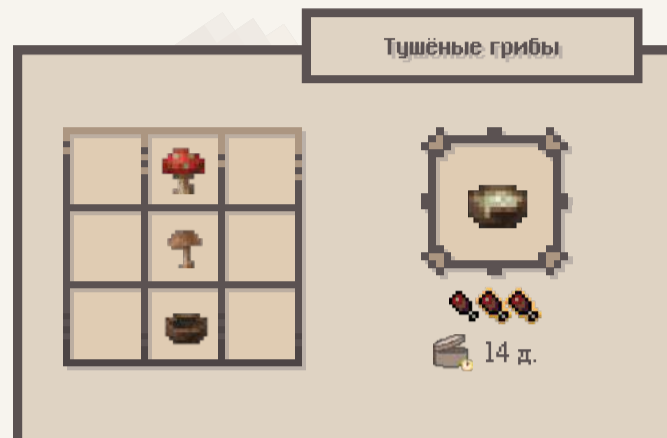
❗ Большинство рецептов требуют **навык “Повар”**. Доступные крафты отображаются в соответствующем разделе меню **/recipes**.


❗ Статус эффекта “Сытость” можно проверить в /menu - Параметры персонажа



## 5.1 Простые рецепты

Данные блюда, как правило, не требуют особых навыков для приготовления. Некоторые из них можно готовить прямо в походе. Однако не рассчитывайте, что сможете хорошо ими прокормиться.



 Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes

Практически для всех остальных блюд понадобятся различные приправы. Рекомендуется обзавестись как можно большим их количеством как можно раньше и всегда иметь запас.



СОЛЬ



ПРЯНАЯ  
СМЕСЬ

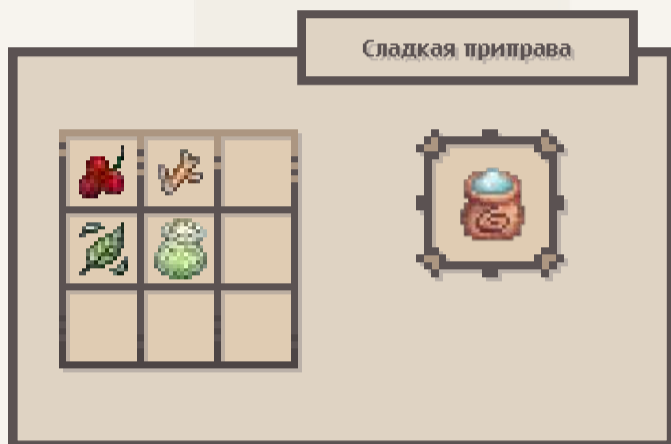
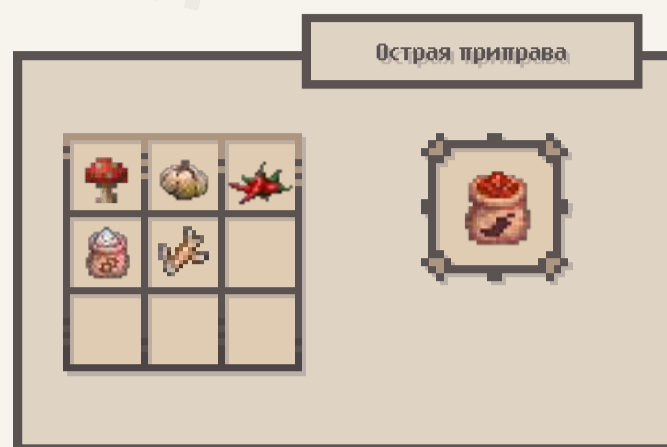
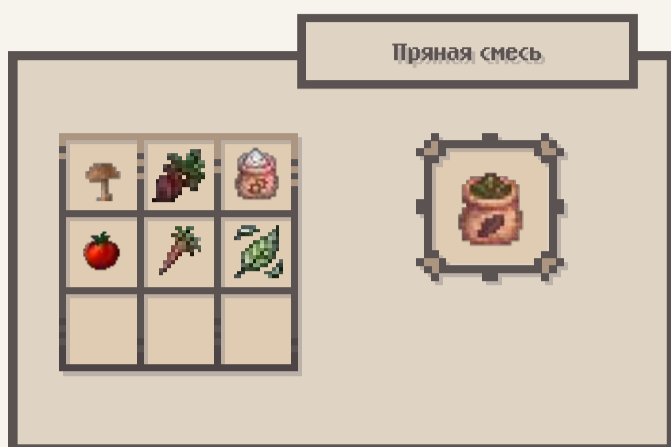


ОСТРАЯ  
ПРИПРАВА



СЛАДКАЯ  
ПРИПРАВА

## 5.2 Приправы



О добыче соли подробнее расписано в подразделе 1.3 Минералы

## 5.3 Шашлык и колбаски



В зависимости от мяса в крафте меняется и вид "Шашлыка"

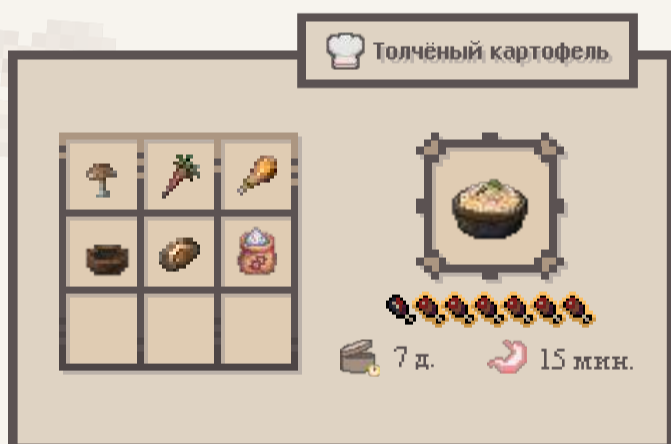


Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes

## 5.4 Сало

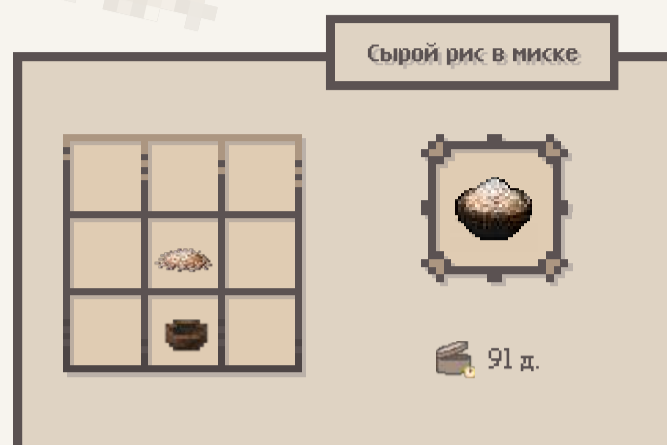


## 5.5 Каши



Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes

## 5.6 Рис



## 5.7 Картофель в мундире



Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes

## 5.8 Супы. Варка в котле


Приготовление блюд в котле требует соблюдения некоторых условий:

- Под котлом должен гореть костёр
- Котёл должен быть максимально наполнен водой

После этого, необходимо нажать Shift + ПКМ, чтобы открыть меню готовки.

Ингредиенты необходимо расположить в строгом порядке.

Процесс варки блюд может занимать разное время, в среднем это 10 минут


 Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes




 Подходит любой необычный вид рыбы

## 5.9 Консервации

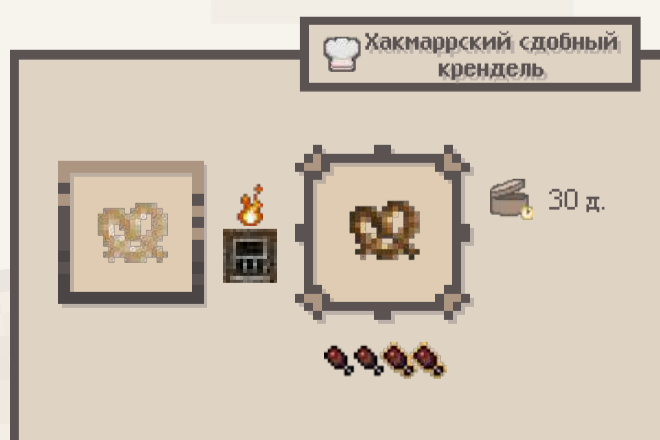
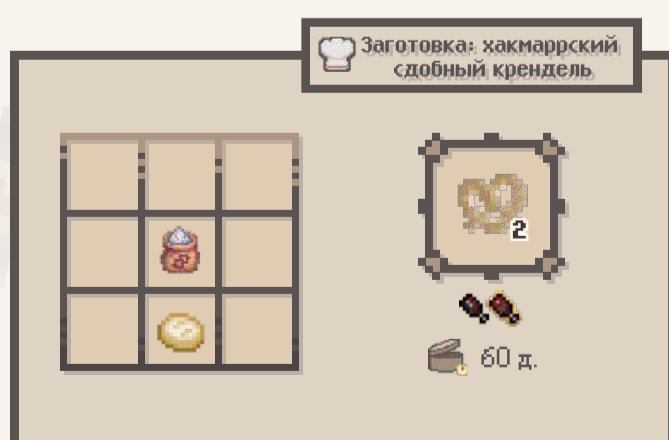
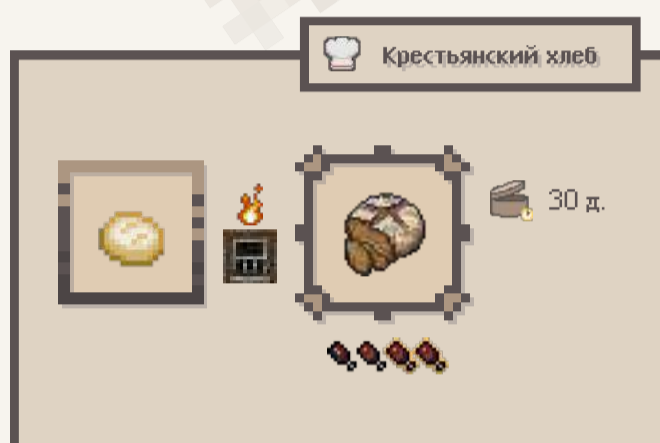
Отличный способ сделать запасы еды на зиму или в длительную экспедицию. Относительная сложность крафта компенсируется длительным сроком хранения и **возможностью многоразового использования**.


 *Время варки составляет 30 минут*



 *Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes*

## 5.10 Сдобная выпечка



 Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes

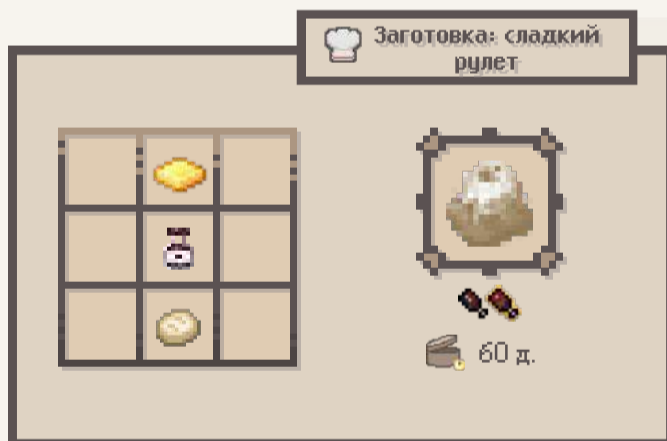
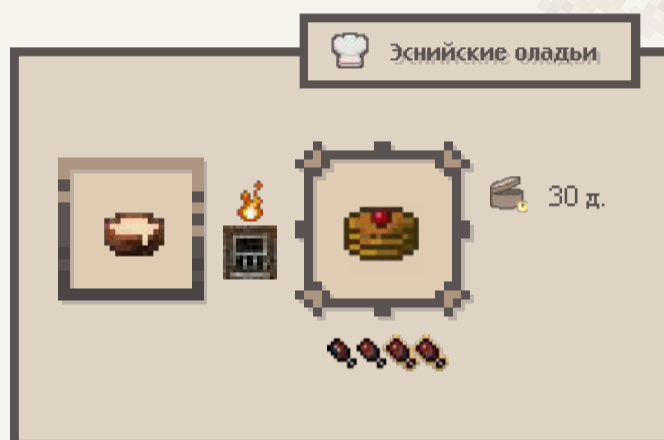
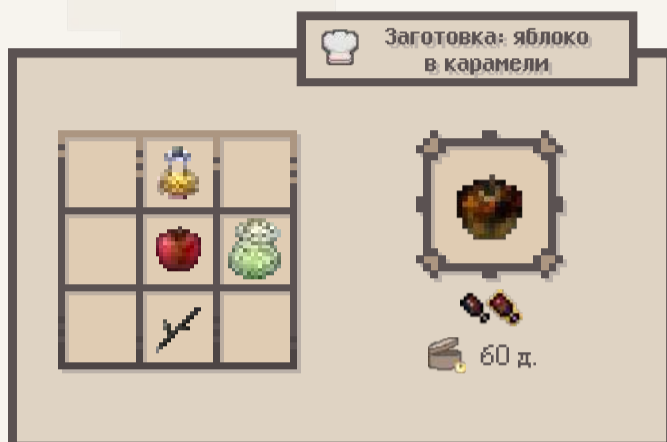
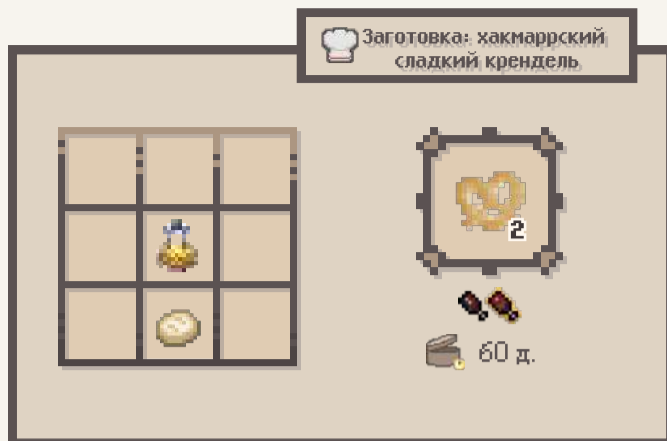
## 5.11 Сладкая выпечка

The image displays ten recipe cards for sweet baking, arranged in a grid. Each card shows the ingredients, the preparation steps, and the final product.

- Сладкое тесто** (Sweet dough): Ingredients include flour, sugar, eggs, and butter. Preparation: 30 д.
- Ягодный джем** (Berry jam): Ingredients include berries and sugar. Preparation: 91 д.
- Яблочный джем** (Apple jam): Ingredients include apples and sugar. Preparation: 91 д.
- Заготовка: ягодный пирог** (Berry pie prep): Ingredients include berries and dough. Preparation: 60 д.
- Ягодный пирог** (Berry pie): Preparation: 30 д.
- Заготовка: яблочный пирог** (Apple pie prep): Ingredients include apples and dough. Preparation: 60 д.
- Яблочный пирог** (Apple pie): Preparation: 30 д.
- Заготовка: тыквенный пирог** (Pumpkin pie prep): Ingredients include pumpkin and dough. Preparation: 60 д.
- Тыквенный пирог** (Pumpkin pie): Preparation: 30 д.

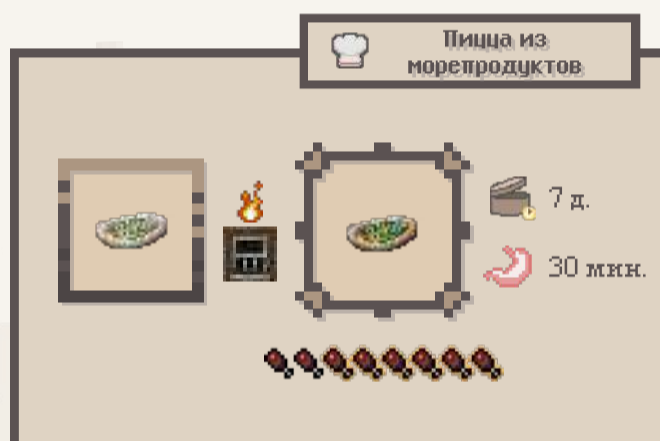
⚠ Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes




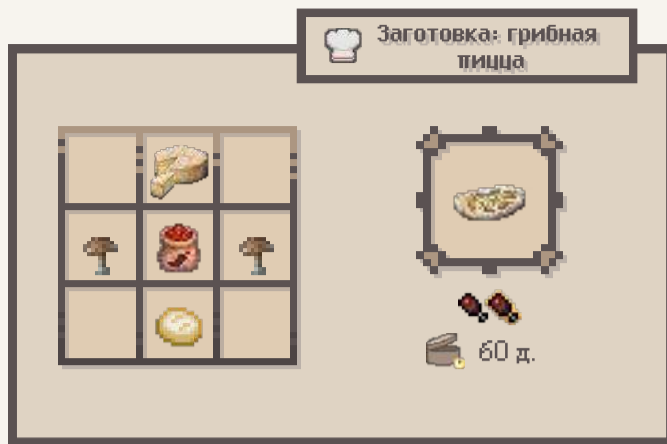


Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes

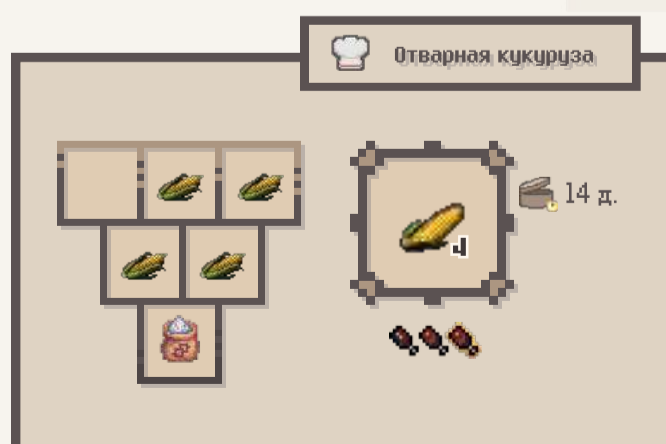
## 5.12 Пицца



 Более подробно с ингредиентами можно ознакомиться в меню /recipes



## 5.13 Разное



СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ  
VOTIVERP.COM

Copyright © 2021-2024  
Votive Role Play