

Дикие питомцы – поймай если сможешь! 13.0 [гайдик]

Вводная

Здравствуй уважаемые поклонники Сарнаута! Фанаты ПвЕ (PvE)! С одним из последних обновлений в игре появились новые питомцы, которые разбросаны по всему миру аллодов и чтобы собрать полную коллекцию необходимо вспомнить не только как обживались и устроены старые локации, но и иметь определенные умения с толикой удачи.

Чтобы начать охоту на ручных зверушек прежде всего необходимо выполнить задание, которое выдает заводчик Татьяна Дубинская (*Умойр -> Вышгород*). С выполнением задания Татьяна выдаст предметы: Сенсор жизни и Усмиритель. Предметы располагаются в сумке в кармане Редкости. Предметы можно выбросить или положить в банк. В последствии если вы выкинете их, то Татьяна Дубинская любезно вам предоставит новые.

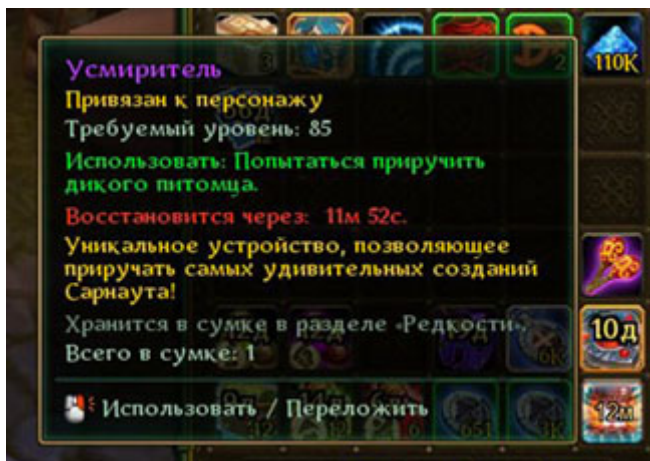


Коллекцию питомцев, которые можно приручить можно посмотреть в Гардеробе (*вкладка Гардероб -> Питомцы -> Дикие питомцы*). А места их обитания придется разведать самому или воспользоваться опытом и знаниями бывалых охотников.

Дополнительно можно отметить, что задание можно выполнить одному персонажу чтобы получить инструменты. Остальным достаточно иметь пороговый уровень и доступ к локациям.

Инструменты

Усмиритель - Итак, ваша рогатка, ваш самый главный инструмент.



С его помощью и происходит ловля питомцев. Время перезарядки – 2 часа. Однако существует ряд тонкостей:

1. Время перезарядки начинается с момента начала использования, а не по результату охотничьей операции. Таким образом нельзя допускать прерывания при использовании. Поэтому убедитесь, что:
 - между вами допустимое расстояние и нет объектов за которыми «жертва» может спрятаться;
 - не отменяйте сами использование;
 - у вас не поднят флаг и если рядом охотник с противоположной фракции;
 - нет мобов, которые могут пихнуть, толкнуть и тп;
 - вы стоите на ровной местности и не соскользнете или в процессе не слезете с транспорта
2. Время перезарядки вашей рогатки можно снять досрочно, используя Охладитель. О рациональности его использования поговорим в его описании.
3. Несмотря на то что Усмиритель находится в кармане «Редкости» время его восстановления для каждого перерождения свое что несомненно повышает интерес к охоте и соперничеству и добавляет стимула к развитию перерождений.

Мысли. Надеюсь игроделы не изменят момент с откатом для перерождений. Прыгать с аккаунта на аккаунт такое себе, а шанс найти (особенно во времена густой населенности или активных локаций) и поймать довольно низок.

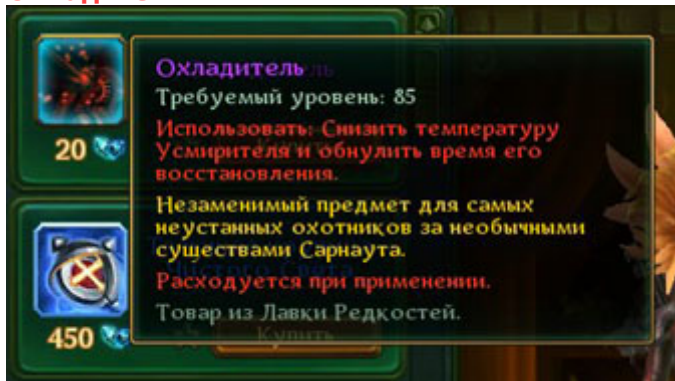
Сенсор жизни



Его место там, где вы его взяли. Ищет питомцев в некотором радиусе вокруг вас. Хорошая игрушка если бы не одно «но» и еще какое. То, что вы нашли вокруг себя **видят все**. И может случится такое что пока вы по горам по долам идете за своей находкой проезжающий мимо и ближе уже ее ловит. Еще может существовать ситуация, когда рядом два питомца и тогда либо рисковать бежать перерождаться, либо использовать Охладитель. Дополнительно следует отметить, что при использовании Сенсора жизни персонаж спешивается и перемещение при его активации также невозможно, иначе она сбивается.

Мысли. Мысль емкая и будет как сводная чуть ниже или изложена в других рассуждениях.

Охладитель



Нужен чтобы восстановить боеспособность вашей рогатки – Усмирителя.

Приобрести его можно в Лавке Редкостей (Лавка Редкостей -> Услуги -> Улучшения -> Охладитель или в поиске сверху набрать «Охладитель»).

Теперь давайте поговорим о рациональности его применения в экономическом плане. Стоит он 20 кри (15 фкри). При курсе 14 000 г за 1 кри получаем 280 000 г (210 000 г). При коэффициенте перевода кри в фкри 1,3 эквивалент в золоте последних будет 223 650 г. Стоимость старых животных при выставлении на аукцион 30-70 кри (по этой цене они худобно приобретаются, фактически поход в лабиринты 1-2 персонажами. К тому же количество игроков в игре не растет и спрос падает). Комиссия с аукциона составляет 5% т.е. аукцион забирает 21 000-49 000 г себе.

Таким образом вы потратите половину возможного заработка и при этом нет гарантий что поймаете.

Шанс на успех в ловле не повышают. Все зависит от вашей удачи.

Мысли. Цена неоправданно высока. Повышение шанса на успешную ловлю нет. В той механике что присутствует в игре покупать на взгляд автора не имеет смысла. Оптимальной стоимостью было бы 1-2 кри или 2-3 кри с повышением шанса на ловлю.

Пользовательские дополнения (аддоны)

На данный момент существует два аддона PetSearch и PetSearch2 скачать которые можно с официального сайта <https://alloder.pro>. Также планируется сделать еще 1-2 аддона на тематику ловли питомцев.

Неоспоримым преимуществом аддонов является наличие базы данных с расположением мест обитания питомцев, их мониторинг на местности, облегчение использования Усмирителя (не надо брать жертву в цель и искать в сумке рогатку) и наличие дополнительных опций, повышающих комфорт пока вы находитесь в засаде.

PetSearch – ловит питомцев до версии игры 13.0. Имеет ряд опций: таймер возрождения питомцев; статистику удачных и неудачных попыток; мигание игры на Панели задач если питомец рядом, а окно свернуто; звуковое уведомление; панель настроек.

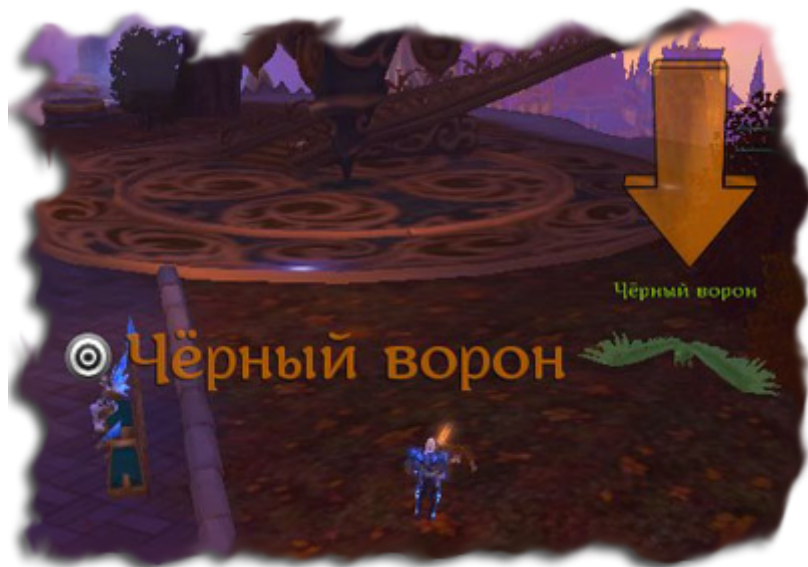
PetSearch2 – практически не отличим от PetSearch. Ловит как питомцев до версии игры 13.0, так и новых. Отличается тем что не будет таймера возрождения питомцев; статистики удачных и неудачных попыток; звукового уведомления; панели настроек. PetSearch2 при установленном/включенном PetSearch отключает/ограничивает часть своих функций чтобы не было дублирования, и они могут работать тандемом.

Если даже вы не сторонник коллекционирования и не заядлый охотник, но имеете большую сумку и часто перемещаетесь по локациям, то вам не мешает иметь в сумке Усмиритель и установленные аддоны.

Мысли. Автор очень надеется, что игроделы не изменят механику в части существования диких питомцев и их видимое состояние как для аддонов, так и для игроков без них останется прежним. Ну очень не хочется нацеплять какую-нибудь маску или останавливаться и тыкать каждые 2 см и каждые 5 секунд.

Игровой процесс

1. Итак, боевой раскрас нанесен и проверяем амуницию: Усмиритель в сумке, аддоны установлены.
2. Изучаем карты боевых действий и смотрим каким из имеющимся персонажей доступны те или иные локации, какие персонажи могут «перекрывать» локации если в случае пока ваша рогатка перезаряжается вы обнаружили кого-то. Также стоит расставить приоритеты по активности персонажей (например, персонаж которого одеваете точно будет чаще в руинах Ал-Риата, соответственно лучше сделать эту локацию подконтрольной ему).
3. Выдвигаемся в места боевых действий. Питомцы свободно бродят по миру Сарнаута поэтому с комфортной для вас периодичностью достаточно осматривать места их обитания. Если питомец где-то поблизости, то аддон поможет сконцентрировать внимание и выследить цель.
4. Занимаем удобную позицию. Заряжаем рогатку (самонаводящаяся по аддону или берем в цель и активируем правой кнопкой). Плииии!
5. Кайфуем в случае успеха или разочаровано бросаемся к следующей цели.



Совет. Если вы находитесь на карте с несколькими каналами, то проверяйте каждый. С появлением нового канала питомцы на них также появляются.

Мысли. По статистике за пару лет на старых питомцах выходило где-то одна (в случае везения две) успешная поимка в день при обходе всех питомцев по два и более кругов (т.е. поймал одного, а дальше хоть обловись...). С новыми питомцами и ажиотажем на них шанс повысился и в день довольно часто стало ловится по два питомца.

Послесловие

Автор положительно относится к наличию питомцев в игре и работе игроделов в этом направлении. Данная механика привносит разнообразие в игровой процесс и находит поддержку у игроков ПВЕ аспекта. Также выражает надежду что статья не повлияет на возможные изменения (часто такое бывает), а если такие и появятся, то будут взвешенными и продуманными.

Ну а я пошел заряжать свою рогатку. Всем удачи, успеха и позитивного настроения!

На правах рекламы. Озвученные выше и другие аддоны автора можно скачать по адресу:
https://alloder.pro/profile/687-worm...downloads_file