

Pet Battle

Figyelem! A lentebbi leírás személyes benyomások alapján jött létre, valamint az aktuális béta builden alapszik. Részben, vagy egészében változhat a lentebbi koncepció, legfőképp az egyes értékek, ill. a játékban történő megjelenésük (közkeletűbb elnevezésünk az UI). Hasonlóan, azok számára, akik saját maguk szeretnék kipróbálni az egyes részeket, érdekesebb várniuk, és nem elrontaniuk a felfedezés örömét. Mindenki más számára kellemes és hasznos olvasást!

A MoP egyik érdekes újdonsága az eddig gyűjtött petek fejlesztése, a velük való harc, és (nem utolsó sorban) kereskedés. Azaz üdvözlünk Téged a Pokemonok világában!



Az alapötlet pofonegyszerű – ha már van a játékban több, mint 150 (jelenleg, élesben) pet, amelyek elszaladgálnak körülötted, és nagynéha összebalhéznak más petekkel, akkor lehessen ezeket használni másra is. Az ötletet továbbgondolva persze nem csak a már meglévő peteket lehessen használni, hanem lehessen teljesen újakat befogni, fejleszteni, felkeresni NPC-eket, akikkel harcolni lehet (és akik szintén több pettel állnak ki ellenünk), összemérhetjük petjeinket másokéval, és ha úgy tartja kedvünk, akkor felcsapva hivatalos pet-trainernek, egy – egy alacsonyabb szintű petet megvehetünk, felfejleszthetjük, majd a kiképzett peteket eladhatjuk másoknak. Innentől megpróbálom a pet szót ritkábban használni.

Ahogy annyi minden más is, kis barátaink is accounthoz kötődnek majd – azaz egyfajta szerverek közötti pénz-mozgatást is lehetővé tesz majd a feature; ha több realmon is van pénzünk, és szeretnénk összevonni, akkor az egyik helyen megveszünk vmi combosabb, drágább jószágot, majd a másik szerveren eladjuk az AH-ban, így mozgatva át a pénzt. Emellett persze ez az altozóknak jó hír,

hisz így pl. gyorsabban lehet hozzájutni az Argentes nünükékhez, ha több karakterrel, más – mást veszünk.

Már szintezés közben megtanulhatjuk eme fontos skillt, amint elérjük az 5. szintet, így fejlődés közben is elszórakozhatunk ezzel. Mindösszesen annyit kell tennünk, hogy megkérdezzük a fővárosokban egy számunkra szimpatikus őrt, hogy merre is található a Pet Battle Trainer, majd Tőle elsajátítjuk eme skillt. Egyből egy brutális háziállatot is vehetünk, egy lv1 nyulat vagy csirkét, amelyet kiképezve később képes lesz sárkányok torkát is feltépni, és jeleskedik az élőholtak pusztításában.

A Pet Battle skill elsajátítása több lehetőséget is ad, nézzük ezeket sorjában:

- wild petek keresése
- állataink harcrendjének megszervezése
- kedvenceink fajtái, erősségi sorrendje
- wild petekkel való harc, ill. azok elejtése
- Pet Master NPC-k kihívása
- PvP Pet Battle, élő ellenfelek ellen, véletlenszerűen
- taktikák, érdekességek, jövő, értékelés

Wild petek – Hív a természet!

Amint megtanultuk a Pet Battle-t, egyből lehetővé válik, hogy a minimapon, a szokásos módszerrel, keressünk kóbor állatkákat. Ahogy járunk – kelünk a világban, szép zöld tappancsok jelennek majd meg, amelyek jelzik, hogy hol is találhatunk magunknak ellenfelet. Ha az egeret rávisszük, akkor kiírja a szintjüket, nevüket. Érdekesség, hogy jelenleg jelzi a mások által előhívott peteket is, csak épp piros karikával – ez valszeg, csak egy BUG jelenleg. Szintjüket a minimapon nem írja ki, csak akkor, ha kitargetoljuk majd a szokásos módszerrel (lásd bal oldal).



Petek harcrendje – A háború művészete

Elég hamar lehetővé válik, hogy a kezdeti, magányos Terminátor kedvencünk mellé társakat adjunk, s összeálljon a Tuti Trió. Egyrészt a petek képernyőjén átnevezhetjük a mindenféle lényeket, kedvünk szerint, s így indulhat harcba Peti, a nyúl, Rambó, a bogár és Hosszúkolbász, a kígyó. Ezekon túl szemrevételezhetjük a szóba jöhető kiskedvencek képességeit és tulajdonságait (sebesség, hp, támadás, skillek és típus), hogy megtaláljuk az ideális felállást. A jobb felső sarokban lévő ikonnal, 10 perces CD-vel felgyógyíthatjuk (ha elpusztult, akkor feltámaszthatjuk, ez esetben is max életerőre kerül) a csatákban elhullott hősöket. Ugyanígy a Stable Master is fel tudja őket gyógyítani, valamint vannak tárgyak, amelyek szintén rendbehozzák őket. A sorrend is fontos – vannak olyanok, amelyek kezdőnek sokkal jobbak, mint későbbi csatlósnak. Ha megvan a (szerintünk) ideális setup, akkor irány büntetni!



Petek fajtái – David Attenborough bemutatja

Vérengző gyilkosainkat kétféleképpen lehet csoportosítani – egyrészt típus szerint (pl. critter vagy beast), másrészt pedig előfordulás szerint (poor – common – uncommon – rare). Az első azt adja meg, hogy milyen speckókkal bír (pl. az undead-ok feltámadnak, ha leverik őket, a beast-ek többet sebeznek már sebzett ellenfelekbe), és azt, hogy mi ellen erős v. épp ellenkezőleg, mi az, ami többet sebez rajta (a crittereket a beastek fenítik, az undead-eket a critterek, stb.). Ezeket mind le lehet olvasni az adott pet típus leírásánál, ill. az action bar-on is jelzi, egy piros színű lefelé mutató nyílal, hogy ez bizony nem sokat fog az adott ellenfél ellen érni, vagy épp zölden, hogy akár 1shotolhatja is az ellenfelet. Egy beast típusú kígyónak is lehet humanoid típusú támadása, ha megfelelő szintet ér el, és azt választjuk számára, de természetesen alapból minden típus a saját fajtájának megfelelő sebzésformákkal bír. A ritkaság (azon túl, hogy mennyire könnyű megszerezni) azt is jelenti, hogy adott szinten milyen jól skálázódnak a tulajdonságai. Egy poor, vagy common

állatkának (azonos típuson belül, tehát ha mindkettő pl. beast) simán 10-15%-al is akár rosszabbak a statjai, mint egy rare-nek, így értelemszerűen ilyeneket érdemes használni, ezeket jó fejleszteni. Arról nem is beszélve, hogy a rare peteknek vannak extrább skilljei, amelyeket jobban lehet használni, és összekombinálni a többivel. Ezen túl két ugyanolyan petnek is lehetnek eltérőek a tulajdonságai – az egyik jobban támad, a másiknak több életereje van. Érdemes erre figyelni, és olyanokat elkapni, amelyek számunkra inkább megfelelőek.

Pet harc – Született gyilkosok

A pusztában kószáló peteket elég egyszerűen lehet harcra kényszeríteni – elég egy jobb egérgombbal való kattintás, és máris elkezdődik a harc! Itt egy igencsak bonyolult action bar jön fel, amelyen a pet (maximum) három képességét tudjuk használni, bónuszban cserélhetünk peteket, megpróbálhatjuk elkapni ellenfelünket (pokeball helyett ketrecel), ill. feladhatjuk a harcot. Kezdetben néha még megtörtént, hogy a harc indulásakor meghalt az összes kijelölt gladiátorunk az ellenféllel együtt, valamint voltak a világban olyan helyek (pl barlangok), ahol nem lehetett csatázni – szerencsére ezeket javították. Ennél már csak az pikánsabb, mikor valamilyen repkedő petet nézünk ki, amely 100 yardra van a talajtól, így maximum vágyakozó tekintettel nézhetjük, de ki nem hívhatjuk. Ha mégis összejön a harc, akkor az bátran kiáll ellenünk, ill. brutális kommandókn ellen, ami (remélhetőleg) földbe döngöli az okatlan pondrót. Amíg a kihívottak 4. szintűek, egyedül jönnek, később már hívnak egy havert, 15. szinten pedig még egyet, így hármásban állnak ki nagyreményű csapatunk ellen. Ez egyrészt nehezítés, másrészt pedig könnyítés számunkra, ha ritka peteket akarunk elkapni. Mivel nem csak azt lehet csapdázni, amit kihívtunk, ezért pl. akkor, ha egy magasban repkedő mihasznát akarunk befogni, akkor elég, ha keresünk a megadott területen belül egy földi ellenfelet, és reménykedünk benne, hogy a cimborák között, akiket hív magával, lesz a repkedő, akit el tudunk kapni. Erre egy szabály van csupán – ha az ellenfél életereje lecsökken a 35%-ára, akkor meg lehet próbálni elkapni. Ilyenkor rádobunk egy ketrecet, ami vagy sikerül, és a máris a miénk (egy csatában csak 1 zsákmányunk lehet) lesz, ha a csatát megnyerjük, avagy nem sikerül csapdába ejteni, és próbálkozhatunk a következő körben megint. Persze addig ellenfelünk bőszen támad minket, így sokszor egyszerűbb kivégezni az ellent (főleg, hogy magasabb szintű célpontokat ritkán lehet elfogni elsőre). Egy típusú petből (pl. nyúl) 3 lehet maximum egyszerre, többet nem lehet elfogni. Ezek lehetnek különböző szintűek, ill. pl. bogarakból is van többféle, ilyenkor csak a nevek számítanak, azaz lehet egyszerre 3 fire beetle és 3 golden beetle. Ha sikerül megnyerni a csatát, akkor csapatunk összes tagja, ami részt vett a csatában (tehát ha nem vettük elő, csak a háttérben vakargatta valamelyik csápját, akkor NEM!) kap xp-t az ellenfelekért. Ez elsősorban az ellenfelek szintjétől és számától függ, értelemszerűen több xp-t kap akkor is, ha nálánál magasabb szintű ellenfelet győzött le (ilyenkor ki is írja, hogy milyen bónuszt kaptunk). Ha valamelyiket elérte a vég, akkor nem kap xp-t, úgyhogy érdemes átváltani másikra, ha az egyik már leharcolt lett. A csatában elszenvedett sérülések felét a harc után visszagyógyulják mini ágyúöltelékünk.

Pet Battle Masterek – Mester és Margarita

A világban, a kontinenseken elszórva van néhány Pet Battle Master, akiket ha felkeresünk, akkor meg lehet velük mérkőzni. Az indító questet frakciónk fővárosában kapjuk ehhez. Ha győzedelmeskedünk, akkor egyrésztől kapunk némi jutalmat arany formájában, másrésztől valamilyen egyéb jutalmat (pórázt, amin tudjuk vezetni büszkeségeinket, vagy dézsát, amelyben megfürödhethetnek, ill kötszert, amivel fel tudjuk gyógyítani a sebesültjeinket). A Pet Battle Masterek három petet birtokolnak, értelemszerűen mindegyik le kell győzni. Elég kövér bónusz jár a ledarálásukért, viszont ha már egyszer legyőztük őket, akkor többször nem keménykednek. Sajnos alacsony szinten nem nagyon taktikáznak, és cserélgetik a peteket, hanem csak küldik őket sorban a vágóhídra, de magasabb szinten ez változik, és már némi taktikát is használnak. Alapvetően a két kontinensen lehet kezdeni az alap mesterek kihívását, amelyeket ha legyőzünk, akkor kapunk egy speciális küldetést, miszerint keressük fel és próbáljuk meg legyőzni a kontinens Grand Master Pet Battle specialistáját. Ő már jóval izmosabb, mint a többiek – míg az egyszerű Mesterek inkább a területhez igazodnak állatkáikkal, ahol megtalálhatóak (így pl. Searing Gorgen három sárkányfiókat kell móresre tanítani), a Grand Masterek válogatott hadosztályt állítanak ki. Természetesen csata előtt fel lehet mérni, hogy mivel is állunk szemben, ellenfelünk körül ott kóborolnak csatlósai, ill. el is indíthatjuk a harcot, és egyből elszaladhatunk, miután felmértük, hogy milyen ellenfelekkel is kell majd megmérkőznünk. Itt már szükség lesz elit osztagunk képességeinek finom – hangolására, hogy a megfelelő támadási formákkal vonuljunk fel. Kharazan mellett és Winterspringben van egy – egy nagymester, akiket, ha legyőzünk, akkor utána napi küldetés formájában csiszolhatjuk rajta még tudásunkat. Erre nagy szükségünk van – míg ezek a mesterek 19. szintű lényekkel bírnak, Outlanden, ahová átküldenek következő lépcsőben, már a sima mesterek is 22-24. szintű ellenfeleket kapnak elő a kalapból. Ha egy sima mestert legyőzünk, akkor kapunk egy debuffot, amely megakadályozza, hogy öt percig csatázzunk egy másik egyszerű mesterrel (a Grand Masterek tehát nem adnak ilyen debuffot, és debuff birtokában is lehet velük csatázni). Ha legyőzzük az összes kontinens nagymesterét, akkor speciális jutalomban részesülhetünk.



Harc más játékosok ellen – A Hegylakó

A petek képernyő alján van egy gomb, amivel jelentkezni lehet Pet Battle-ra más játékosok ellen. Ez igen egyszerű – sorsol egy ellenfelet, ha talált, akkor jelzi, mintha csak valamilyen dungeonba keresnénk csapatot, majd, ha épp ráérünk, akkor már küzdhetünk is. A rendszer igyekszik szintben hasonló ellenfelet választani. Csak a győzelmeket számlálja, nem lehet statisztikázni a veszített küzdelmekről, viszont itt már érdekes ellenfelekre lehet bukkanni. Több a taktikázási lehetőség is, és mégiscsak jobb egy másik játékost a földbe tiporni, mint egy kószáló AI-t. A lényeg, hogy a végén csak egy maradhat! Természetesen van rá lehetőség, hogy direktben hívjunk ki egy arra kószáló öngyilkos - jelöltet.



Érdekességek, és kitekintés a jövőbe – 28 héttel később

Nem tudom, hogy mekkora perspektíva és jövő előtt áll a rendszer. Potenciál már most van benne, és az biztos, hogy jelen állapotában még nem kihívója a PvE / PvP klasszikus párosításnak. Kis átalakítás után talán még az lehet – rendszeres versenyek, ladderek, különleges kedvencek, érdekes kombók, stb. Az biztos, hogy iszonyatosan le tud kötni a cucc – ahogy fejlődnek, egyre érdekesebb képességekre tesznek szert, egyre több lehetőségből lehet válogatni, amelyekkel egymásra épülő képesség-kombókkal ki lehet hozni egész hatékony dolgokat. Megfelelő managementtel, jutalmakkal és balance – teremtéssel teljesen jól használható rendszert lehet összehozni. Én magam addig jutottam, hogy az alap két kontinentst kitakarítottam, és Outlenden csatáztam, illetve szétnéztem Scholozarban új petek után. Remek időtöltés tud lenni, jelen állapotban talán még több kombináció is van benne, mint a karakter gearolódásában; ott megvan a 2-3 elérendő cap, majd

utána egy prio stat, és ennyi. Az biztos, hogy pl. régészkedés közben élvezetes adott esetben megszakítani a repkedést 1-1 harc erejéig. Innentől pedig pár érdekesség, stratégia, ilyesmik:

- a wild petek legnagyobb része vagy beast, vagy critter. Emiatt érdemes befogni egy repülő petet, azzal jó eséllyel indulunk az előbbi ellen harcba, amit befogva már a crittereket tudjuk büntetni. Repülő petet legegyszerűbben Ashenvale-ben találunk, itt van pár Rare lepke
- a harcoló felek közötti szintkülönbség nagyon durván számít. Ez halmazottan igaz az elején – egy kezdő, 1. szintű pettel gyakorlatilag képtelenség legyőzni egy 3. szintűt. Egy 2-3 szintnyi különbség már nagyon durván látszik, rengeteg a miss, hiába gyors aktuális harcosunk, itt ez már nem érvényesül, stb. Elvileg ezen is finomhangoltak, így már annyira durván nem számít magasabb szinten pár szintnyi különbség, de az elején ez igencsak érezhető
- az elkapott ellenfél valamivel alacsonyabb szinten kezd, amilyen szinten elfogtuk. Így több módszer is van a csapatépítésre – vagy a meglévőket fejlesztgetjük, vagy pedig egyre erősebbeket próbálunk meg befogni, és besorozni. Mindkét módszernek megvannak az előnyei – van pár lény, amelynek a képessége nem nagyon található meg másoknál (elsősorban azok, amelyeket valamilyen különleges jutalomért lehet megszerezni), így ezekről vagy lemondunk, vagy kivárjuk, amíg felfejlődik az illető
- az alapötlet az volt, hogy a petekkel szabadon lehet majd kereskedni, bizonyos határok között (a különféle, nagyon speciálisan, vagy dollárért / euróért megszerezhető peteken kívül). Ez megváltozott, mivel a Blizzard is felismerte, hogy a fejlődés élménye veszik el, ha már magas szintű vérengző vadállatokot veszünk meg alapból, amelyeket valaki ujjgyakorlatként ejt el. Így a pusztában kóborló wild peteket immár nem lehet eladni, egyedül azokat, amelyeket valamilyen módszerrel vettünk a játékon belül (pl. az Argentéseket). Ezekből viszont a magasabb szintűek is értékesíthetőek
- vannak képességek, amelyekkel a tartalékban lévő ellenfeleket is tudjuk sebezni, ill gyógyítani, valamint a felrakott dotok is szépen ketyegnek. Így pl teljesen jól működik, hogy Petit csak annyi ideig vesszük elő, amíg felpakol valami sokáig ketyegő dotot, majd már rakjuk is el
- bizonyos lényeket nem lehet elkapni, hiába lehet velük találkozni wild petek kísérelőjeként. Ilyenek pl a Blizzard Store-ból jövő kiskedvencek
- jelenleg a napi questek, amelyek ezekhez kötődnek, nem adnak se valort, sem pedig coint a Lucky Charmhoz, de elképzelhető, hogy a Pandariában lévő questek már adni fognak
- érdemes a mesterekkel minél többet küzdeni, mivel igazán sok tapasztalatot ellenük szerezhetünk. Ezért is brutális jelenleg az ugrás Azeroth és Outland között; hirtelen szükségünk lenne 3-4 szinttel magasabb lényekre, a szintlépés viszont 1200-1500 xp is ezen a szinten, míg egy sima harc alig 200-300 xp-t hoz csak a konyhára. Ellenben egy Grand Master elleni küzdelem ennek több, mint kétszerese is lehet
- elég sok képességet gyengítettek, illetve kiegyensúlyoztak – az elején néhány képesség, amely még a tartalékban lévő ellenfeleket is sebezte, könnyedén eldöntötte a harcot. Jelenleg sokkal kisebbek a sebzések, így fokozott szerepe van, hogy mely képességek

sebeznek többet, vagy épp kevesebbet az egyes ellenfeleken. Így rá vagyunk kényszerítve, hogy cserélgessük dicső harcosaink támadás - formáit, annak függvényében, mivel is kell megmérkőznünk. Hasonlóan, könnyedén össze lehet tenni olyan képesség – kombinációkat, amelyekkel egyes wild petekkel nevetve tudunk végezni, így tudjuk őket könnyen és gyorsan fejleszteni, ha ilyenekre vadászunk (pl. repülő petekkel, illetve azok képességeivel vízpartokon portyázva)

Egyelőre ennyit a Pet Battle rendszerről, remélhetőleg több kérdést válaszolt meg, mint amennyit generált. Sok sikert mindenkinek a legfőbb Pokemon mesterré válásban!



Classrun – Omnilash - Arathor