

A caça

Durante a minha (ainda) breve presença em Calypso, tenho-me apercebido de algumas coisas, que gostava de partilhar e discutir convosco. Todas os meus “pensamentos” são relativos à caça, uma vez que tem sido aí que me tenho especializado e tem sido aí que tenho tido um lucro já razoável.

Começar

Penso que aqui não existe novidade para ninguém. De qualquer forma aqui vão as dicas que me deram também a mim no início, que poderão vir a ser úteis para os iniciantes da Lusitânia:

- Obviamente que antes de se partir para a caça, temos de nos equipar. Existe um sem número de armamento (embora muito pouco disponível nos terminais), mas aqui não serei a pessoa mais indicada para dar dicas, uma vez que terei também feito algumas asneiras no que à escolha das armas diz respeito. Aparentemente o melhor para começar é comprar uma arma barata e de baixo consumo (por exemplo, a outbacko) e utilizá-la para aumentar os skills. Obviamente nesta fase não esperem lucros, mas o que não ganham em peds, ganham em skill. Acabarão por perceber que compensa. Até chegarem pelo menos aos 80 de *rifle skill*, não creio que seja necessário considerarem outra arma ou caçar algo que não Snablesnots, Fugabarkas ou Daikibas. Os nossos *skills* influenciam bastante na quantidade de estragos que fazemos e no número de tiros que falhamos, e até no alcance.
- A partir daí começa a compensar fazer um upgrade ao vosso equipamento. Aqui torna-se indispensável alguma investigação acerca das armas (ammo burn, decay, velocidade, etc). Eu pessoalmente utilizo uma Justifier MK2 equipada com scope, lasers e a201. O a201 é um amplificador que aumenta o total dos estragos por tiro, e é algo que também não compensa utilizar enquanto falharem muitos tiros, uma vez que o decay é relativamente grande. A série 200 (a201, a202,...) tem um decay menor que a série 100, por isso se alguma vez considerarem utilizar um, investiguem bem as várias peças disponíveis. Diz-se que o a106 é muito bom, mas raro e caro...
- Outra opinião pessoal: **NÃO COMPREM ARMOR nos tt!** Só serve para o estilo, mas na prática não trazem vantagem absolutamente nenhuma. Com o tempo poderão comprar, ou com sorte lootar, uma!
- **A caça a solo** é basicamente um exercício de *hit-and-run*. A primeira coisa a ter em mente é que devemos sempre ter um conhecimento profundo das capacidades do nosso avatar e do nosso equipamento. Assim torna-se mais fácil saber quando podemos começar a disparar (alcance definido pela arma e pelo nosso skill), e também quando devemos afastar-nos do mob.
- Depois é necessário ter em mente que existem diferentes tipos de criaturas, com diferentes características (velocidade, inteligência, força, etc). Algumas são muito lentas, outras chegam a ser mais rápidas que nós, por isso cuidado com o

que provocam! A maioria das criaturas ataca quando lhes acertamos ou quando nos aproximamos demasiado. Outras (mais raras), só atacam quando as atacamos primeiro, e outras ainda mais raras simplesmente fogem. Quase todas começam a fugir quando estão quase mortas.

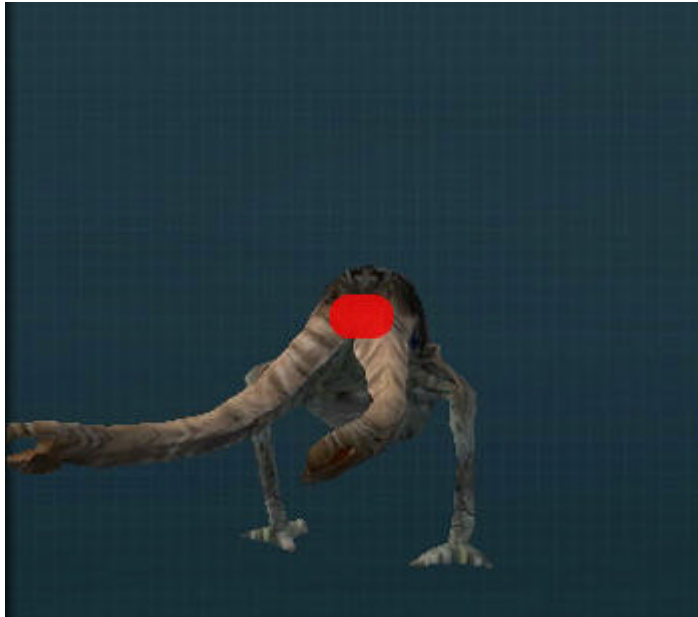
- Uma boa tática para caçar criaturas lentas consiste em assumir uma posição devidamente distante (ter em conta o alcance máximo que conseguimos com a arma e skill que temos) e começar a disparar e a andar para trás. Quando chega ao vosso limite de segurança (terão de o descobrir e ir arriscando mais com a experiência; CUIDADO COM O LAG), fujam até estarem a uma distância segura novamente. Repitam o processo até o bicho “morder o chão”, como dizem os americanos... ;)

Dicas, teorias, técnicas e táticas:

Ok, esta secção é uma compilação de técnicas, táticas e dicas que fui obtendo ou de que me fui apercebendo. Algumas poderão até não ser regra.

- Em primeiro lugar, todas as criaturas têm uma “**hit box**” invisível. Essa caixa, não é mais do que a zona em que temos de acertar para lhe provocarmos estragos e não falhar tiros. Diz-se, e eu acredito, que essa caixa fica mais pequena quando as criaturas estão a fugir. Penso que posso dizer onde se localizam essas caixas nos longus e nos snablesnots com alguma certeza (assinaladas pelo rectângulo):





Gostaria de obter algum feedback acerca disto, para eventualmente tentarmos identificar as “hit boxes” de todos os mobs...

- Existem também uma série de **táticas** para **caçar em grupo** :
 - **Bloqueio**
Esta tática exige apenas uma equipa tão pequena como 2 jogadores. Basta estar um armado. O atirador dispara. A partir desse momento a criatura começa a correr para o atirador. O segundo jogador coloca-se em frente à criatura (SEM disparar). A criatura não o atacará e, dependendo da inteligência, demorará mais ou menos tempo a tentar contorná-lo. Entretanto o atirador ganha imenso tempo para ir disparando sem ter de fugir. Os dois jogadores devem-se manter em linha com a criatura. Se a equipa for maior esta regra continua a ser verdadeira, devem estar todos alinhados com a criatura. Os atiradores podem ir revezando-se, assumindo posições mais afastadas quando a distância de segurança é ultrapassada:



- **“TWO-SHOOTERS”**

Neste caso temos dois jogadores armados, com capacidades equiparadas. Coloca-se um de cada lado da criatura e alternam os disparos. A cadência de tiros é quase contínua, e a criatura ficará baralhada na maioria dos casos, sem saber qual atacar:



Obviamente esta tática pode ser adaptado a um maior número de jogadores. A coordenação e disciplina, bem como a presença de *skills* equiparados entre os vários membros da equipa é importante.

Das táticas de que ouvi e utilizei, estas parecem-me das mais interessantes.

- É possível também **tirar partido do terreno**:

- **Cobertura**

Quando enfrentarem criaturas que utilizem ataque à distância (ranged), utilizem tudo o que vos possa oferecer cobertura. Coloquem-se atrás de rochas, utilizem as colinas para se colocarem numa posição privilegiada, enfim, tudo o que possa dificultar a criatura a acertar-vos.

- **Armadilhas**

Corram para agrupamentos de rochas (quando efectivamente constituem um obstáculo) ou quaisquer outros obstáculos. As criaturas poderão perder algum tempo a perceber como circundar esses obstáculos, permitindo-lhes acertar mais tiros antes de terem de fugir. A utilização das colinas funciona também para abrandar as criaturas que as terão de subir para chegarem até vocês.

Compilado por:

Trucidator Rebarbamus
Orgulhoso membro da Lusitania