



[Tutorial] Das Pet-System in RoM

v1.6
September 2010

von
cherryKCI
Draiochta



Inhaltsverzeichnis

In eigener Sache.....	3
Kleine Pet-Kunde.....	4
Bei Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie dieses Tutorial und erschlagen Sie Runewakers.....	5
Woher Pets kommen und was sie grundsätzlich können.....	6
<i>Pet-Fähigkeiten.....</i>	<i>6</i>
<i>Kleine Cavia-Kunde.....</i>	<i>7</i>
<i>Von Eiern und Elementen.....</i>	<i>7</i>
Ostern war gestern – Eierfarben sind wichtig.....	8
Elemente – Der Schlüssel zur Klassen-spezifischeren Unterstützung.....	9
Runen-Begleiter-Eier und ihre „Sonderstellung“.....	10
<i>Pet-Typ – Die Pet-Rasse ist eine Klasse für sich.....</i>	<i>11</i>
Wie man zum eigenen Pet kommt.....	11
<i>Die Begleiterjäger – wo und wofür.....</i>	<i>12</i>
<i>Die Übungsjagd auf der Miller-Ranch.....</i>	<i>13</i>
<i>Vom Begleiter-Ei zum Begleiter-Pet.....</i>	<i>17</i>
<i>Das Jagd-1x1 – kleine Tipps, die das Jagen leichter machen.....</i>	<i>18</i>
<i>Ich habe die Übungsjagd vergeigt – Was nun?.....</i>	<i>19</i>
<i>Wo bekomme ich einen bestimmten Pet-Typ her?.....</i>	<i>19</i>
<i>Suchtipps für das Addon Advanced Auction House.....</i>	<i>20</i>
Das Pet-Interface und seine Funktionen.....	22
Ein Pet trainieren und leveln.....	24
<i>Von Werten und Zusammenhängen.....</i>	<i>25</i>
<i>Wie man ein Pet grundsätzlich levelt.....</i>	<i>27</i>
Wie man Pets miteinander verschmilzt.....	27
Der Doppelmodus beim Verschmelzen	30
Erfahrung durch verschmelzen und Futter	30
TP über Stufenaufstieg und Tränke.....	31
Begabung erhöhen mit Trank und Verschmelzung.....	32
Attribut-Werte steigern durch Stufenaufstieg und Verschmelzung.....	33
Trainingspunkte „erschmelzen“.....	33
Pet-Skills und wie man diese steigert.....	35
Sammeln ohne zu sammeln – Training der Sammelfertigkeiten.....	37
<i>Level-Strategie – Das optimale Pet erziehen.....</i>	<i>39</i>
Schritt 1 – Die Eiersuche.....	39
Schritt 2 – Begabung maximieren.....	40
Schritt 3 – Loyalität und Sättigung erhöhen.....	40
Schritt 4 – Stufenaufstiege.....	40
<i>Begleiter-Unterhaltungen – Das Mini-Bonus-Programm.....</i>	<i>41</i>
Wie so eine Unterhaltung abläuft.....	41
Was man aus solchen Begleiter-Unterhaltungen bekommen kann.....	42
Magen-Knurren ist doof! - Futter für dein Pet.....	43
<i>Begleiterjäger und ihre Futterkiste & ItemShop.....</i>	<i>43</i>
<i>Die Miller-Ranch – Cheerleading für Hühner und mehr.....</i>	<i>45</i>
Das Goldene vom Ei – Wie man Gold-Eier farmt.....	45
Von Milch bis Rindfleisch-Spieß – noch effektiveres Futter für lau.....	47
Pets in der Ini.....	50
Das Ende, dass keines ist – Mein Dank gilt.....	51
Richtwert-Tabelle – wichtige Werte&Infos kurz gefasst.....	53
Makros – Mini-Scripte, die das Leben erleichtern.....	55
Impressum/Disclaimer/Rechtliches.....	56
Changelog.....	57

In eigener Sache

Eigentlich... ja eigentlich sollte das Ganze mal ein simpler Guide werden. Aber das wurde schnell der berühmte Schnee von gestern. Je weiter ich mich mit dem Thema der Pets auseinander setzte, desto mehr Fragen stellten sich mir, desto mehr Antworten galt es zu suchen und zu finden.

Je mehr ich die Foren durchstöberte, desto öfter stieß ich immer wieder auf elementare Dinge, die man in einem „simplen“ Guide einfach nicht vernünftig erklärt bekommt. Jedenfalls nicht, wenn man – so wie ich – einen Guide dahingehend definiert, dass er kurz und knapp das Wichtigste erklärt.

Aaaalso... tippe ich halt ein Tutorial... dachte ich so...

Okay... wenn ich mir das Endergebnis so betrachte... *HUST*... dann kann man dieses Teil wohl auch locker als Handbuch bezeichnen. Geplant war das mal ganz sicher nicht. Umso mehr hoffe ich natürlich, dass es hilfreich und gut genug geworden ist all die vielen Dinge zu klären, mit denen man sich so herum schlagen kann in Sachen Pets.

Formeln und Berechnungen?

Du wirst in diesem Tutorial weder Formeln noch Berechnungsbeispiele anhand solcher finden. Ich habe lange überlegt, ob ich solche aufnehmen sollte oder nicht und mich letztlich dagegen entschieden. Ich bin zugegebenermaßen sowieso nicht so der Formel-Freak und letztendlich sollte dieses Tutorial sich eher mit den praktischeren Dingen befassen.

Wer dennoch partout eine Formel haben möchte, dem sei folgendes Posting von *gestaltwandler* im RoM-Forum empfohlen:

<https://forum.runesofmagic.com/showthread.php?p=2250631>

Du kannst mithelfen

Es gibt noch so manches, was nicht sicher geklärt ist.

Es gibt noch Screens von Pet-Typen, die fehlen.

Es mag noch Pet-Typen geben, die gänzlich fehlen.

usw.

...und so mancher Fehler mag sich auch eingeschlichen haben, der nach einem korrigierenden Hinweis schreit.

Bei all diesen Dingen kannst du helfen. Schick mir eine PM oder poste einfach in den Thread dieses Tutorials. Ich werde mich bemühen möglichst zeitnah entsprechend zu reagieren. So neben Job, RL und meinen geliebten Gildies, die schon sehr auf mich verzichten mussten wegen diesem Projekt. ^^

Lange Rede, kurzer Sinn:

Viel Spaß beim Lesen und *möge dein Pet mit dir sein* *intonier frei nach Starwars*. ;)

Greetz cherryKCI

Kleine Pet-Kunde

Mittlerweile gibt es sozusagen ein ganzes Sortiment an Pets und gerade der Anfänger in RoM wird da eher in einem Wald von Fragezeichen aufwachen. Also klären wir doch erst Mal die Frage der verschiedenen Pets, was sie ggf. können und woher man sie bekommt (bzw. bekommen hat).

Das Zier-Pet

Dieses dient tatsächlich nur einem Zweck: Der Zierde. Es kann nichts. Es fordert nichts. Es läuft einfach nur brav überall hin mit und sieht gut aus.

Diese Art von Pets findet man im ItemShop gegen Diamanten oder Rubine. Ein paar andere stammen auch aus Boni diverser Game-Zeitschriften, wieder andere sind in den Boni der RoM-Boxen enthalten und das eine oder andere kommt auch aus Gewinnspielen, der Gamescom oder ähnlichem, nicht zu vergessen unser Freund Jonesy aus dem RoM-Roman.

Das Buff-Pet

Das Buff-Pet gibt dem Besitzer ein Mal am Tag einen temporären Buff. Größtes Manko dabei ist: Es kann auch nur ein Mal am Tag aufgerufen werden. Packt man es wieder ein oder reloggt, bekommt man es bis zum nächsten Tag nicht mehr aufgerufen. Allerdings bleibt der Buff erhalten, sofern man innerhalb der angegebenen Zeit wieder online kommt. Also nicht ganz so tragisch. ;)

Zur Zeit sind folgende Buff-Pets bekannt:

Glücksfrosch

- gibt es in rot oder grün, wobei die Farbe keine weitere Rolle spielt
- erhöht die Drop-Rate für zwei Stunden
- Geschenk von RoM an alle Spieler-Chars, die am ersten Geburtstag RoMs am 19.04.2010 mit ihren Chars einloggten.

Starker Boca (Robins Begleiter)

- ein Jungwolf in braun-weiß
- Version 1: erhöht die EP, TP und Drop-Rate um 20% für zwei Stunden pro Tag
- Version 2: erhöht die EP um 20% für zwei Stunden pro Tag
- Beide Versionen sind im Bonus-Pack der RoM-Box III - „The Elder Kingdom“ enthalten. Allerdings konnte man Version 1 nur erhalten, wenn man den Key-Code der Box bis zum 31.05.2010 einlöste. Seit dem ist nur noch Version 2 erhältlich.

Skill-Pets

Als Elf, der die Klasse Bewahrer wählt, erhält man vom Start weg einen Begleiter als Skill. Davon bekommt so ein Bewahrer im Laufe seines Char-Lebens, unter anderem auch je nach Klassenkombination, noch verschiedene dazu.

Priester-Kombinationen erhalten als Elite-Skill 50 eine Fee. Welche ist immer von der Klassenkombination abhängig.

Dies sind (bisher) auch die einzigen Pets, welche sich mittels einer Pet-Aktions-Leiste aktiv steuern lassen.

Auch andere Klassen und Klassenkombinationen erhalten hier und da mal sozusagen „Mini-Pets“. Wesen der verschiedensten Art, mit ganz spezifischen Aufgaben, die jedoch i.d.R. meist nur zwischen 15-60 Sekunden „leben“ bevor sie wieder verschwinden. Diese können nicht gesteuert werden.

Das Newbie-Pet

Wie man das bekommt, muss man wohl kaum noch erklären. Schwirrt es einem ja mit sofortiger Wirkung um die Birne, kaum das der neue Char das Licht der taboreanischen Welt erblickt hat. Interessanter ist hier wohl eher, wie man diese ominöse Lichtgestalt wieder los wird:

Bis Level 31 nur durch stetigen Rechts-Klick auf das entsprechende Ei im Rucksack. Danach das Ei wegwerfen und diesmal bleibt das dann auch weg. ^ ^

Das Begleiter-Pet

Der derzeit jüngste Spross in der Pet-Familie. Dies ist auch das Pet, dem dieses Tutorial gewidmet ist. Man kann es leveln und trainieren, es unterstützt dich mit passiven und aktiven Skills, manche können dich buffen, andere einen Mob debuffen und noch so manches mehr.

Wie man so ein Pet bekommt, wie man es levelt und trainiert, was sie so alles können und wie man das richtige Pet für einen selbst findet – dies alles versuche ich in diesem Tutorial zu klären.

Let's go! ^ ^

Bei Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie dieses Tutorial und erschlagen Sie Runewakers...

...oder anders formuliert: zwei kleine Hinweise, die man von vornherein wissen sollte.

1. Pets sind Goldschlucker!

Je nach Anspruch, den man verfolgt, und eigener Zeitinvestition nagen diese kleinen Biester gehörig an der eigenen Geldkatze (zu neu-deutsch: Portemonnaie, Geldbörse, Geldbeutel...).

Jedem RoM-Anfänger sei daher von vornherein geraten:

Übt euch vorerst in Verzicht, abgesehen vom ersten Pet, welches man tatsächlich völlig kostenfrei bekommen kann, oder begnügt euch für den Anfang mit kleineren Pets ohne diese großartig zu leveln oder zu trainieren. So profitiert ihr durchaus noch von der Unterstützung, wenn auch geringer, was aber in den unteren Leveln lange nicht so marginal ausfällt als in höheren Leveln eures Chars. Wer partout was besseres an Pet sucht, der werfe mal lieber einen Blick ins Auktionshaus. Dort findet man gerade unter den kleineren Pets (wilde, natürliche u. phantastische) durchaus öfter welche die ab 1.000/2.000 Gold Biet-Preis angeboten werden.

2. Pets nagen stetig am Geduldsfaden!

Ein Pet groß zu ziehen kann ein gewaltiges Geduldsspiel werden. Schneller geht es nur mit massiven Einsatz von Gold und stetigem durchwühlen des Auktionshauses. Wer seinem Pet auch noch das Sammeln von Materialien

beibringen will, der kommt allerdings auch mit Gold und Auktionshaus kein Stück schneller voran, sondern darf sich wahrlich gewaltig in Geduld üben.

Woher Pets kommen und was sie grundsätzlich können

Fangen wir mal damit an, was so ein Pet grundsätzlich kann bzw. könnte. Einfach mal so ein kleiner Überblick.

Pet-Fähigkeiten

Ein Pet unterstützt seinen Meister mit aktiven und passiven Skills. Die aktiven Skills kannst du nur indirekt beeinflussen über die Wahl des Pet-Typs (sozusagen die Rasse deines Pets).

Die passiven Skills legst du selbst fest, sowohl Art als auch Anzahl, und kannst diese auch nach eigenem Ermessen und Wunsch leveln.

Jedes Pet steigert über den sogenannten Assistenz-Wert die Attribute (Intelligenz, Geschick, Stärke, Ausdauer, Weisheit) des Meisters. Welche genau gesteigert werden hängt von der Art und dem Element deines Pets ab.

Element?! o.O.... Nur Geduld, dazu kommen wir gleich genauer.

Pets kämpfen mit dir gegen Mobs. Dazu bedarf es allerdings gewisser Voraussetzungen und eine Garantie ob und wie gibt es nicht.

Achtung: Unter bestimmten Voraussetzungen sucht sich ein Pet auch schon mal selbst einen Gegner wenn du im Kampfmodus bist. Das kann dann auch durchaus der Boss vor deiner Nase sein, den du eigentlich gar nicht anfassen wolltest. ABSTAND WAHREN! ^ ^

Pets kennen Level. Das nennt sich bei denen Stufen (manche Lokalisationen sind einfach nur unnötig und verwirrend) und man kann diese auch steigern.

Jedes Pet kann das Sammeln von Materialien erlernen. Es kann also Kräuter, Holz und Erz für dich besorgen. Genau wie bei dir müssen diese Fähigkeiten erst erlernt werden. Nur der Weg dahin ist ein anderer.

Jedes Pet kannst du individuell benennen. Du musst also nicht die Rasse-Bezeichnung stehen lassen, du kannst dein Tierchen auch von Anton über Fiffi und Waldi bis Zapotek benennen. Tatsächlich kannst du sogar jedem deiner Begleiter den gleichen Namen verpassen und das auch noch Char-unabhängig.

Auch ein Pet hat einen Sterbepunkt.

Stirbt der Meister, werden 3 Punkte der Loyalität und 30 Sättigung abgezogen. Die Loyalität ist dabei der schlimmere Teil, da er wichtiger und zu dem nur sehr teuer oder recht langwierig zurück zu bekommen ist.

Übrigens sind Pets ggf. recht AoE-anfällig in Inis. Es sollte schon ein gewisses Level haben bevor man es in Inis mitlaufen lässt (sofern die Performance sowieso nicht schon von vornherein Pets in der Gruppe verbietet).

Kleine Cavia-Kunde

Pets bekommt man aus sogenannten Begleiter-Eiern. Begleiter-Eier wiederum erhält man von Cavias...

Irgendwie sehe ich jetzt den einen oder anderen Elf die spitzen Ohrwuscheln aufstellen... NEIN! Hier ist nicht die Rede von den dusseligen kleinen Cavias auf eurer Insel! Sooo einfach ist die Sache nun auch wieder nicht. :P

Die Rede ist hier von *Magischen Cavias*. Davon gibt es auch noch zwei Arten:

Das Magische Cavia



Das ist sozusagen das Ideal-Standard-Cavia und wird dir am häufigsten begegnen. Dieses dropt alle Sorten Eier. **Auch** Heilige und Magische Begleiter-Eier, wenn auch nur zu einer äußerst, um nicht zu sagen verschwindend geringen Wahrscheinlichkeit.

Das Goldene magische Cavia



Das ist äußerst selten und im Spiel auf den ersten Blick kaum vom normalen Cavia zu unterscheiden. Was genau du da vor deiner Nase hast sagt dir aber immer der Titel in grün über dem Cavia.

Das besondere an diesen Cavias ist die Tatsache, dass man von ihnen mit einer deutlich höheren Wahrscheinlichkeit ein magisches oder heiliges Begleiter-Ei bekommen kann. Eine Garantie gibt es aber auch bei diesen dafür **nicht**.

Egal welches von diesen beiden Cavias du nun einfängst, sie sind die Lieferanten der Begleiter-Eier. Wie man die Tierchen nun einfängt, dazu kommen wir später.

Eine kleine Randnotiz:

Cavia ist eigentlich die lateinische Bezeichnung für Meerschweinchen (*Cavia porcellus*). Man fragt sich, ob die Damen und Herren bei Runewakers irgendwas wie die berühmt-berüchtigte Eier-legende-Wollmilchsau im Kopf hatten bei dieser Kreation... *flöt* ... wir denken mal besser nicht weiter drüber nach. ^ ^

Von Eiern und Elementen

Die Sache mit den Begleiter-Eiern hört sich ja eigentlich recht easy an:

Cavia finden, Ei raus holen, Pet haben.

Aber spätestens bei den Begleiter-Eiern wird schnell klar, dass das Pet-System ein System ist und keine Easy-Rider-Chilling AG.

Die ganze Sache fängt schon mal damit an, dass es zwei Sorten Eier gibt: *elementare Begleiter-Eier* und *Runen-Begleiter-Eier*. Die wiederum teilen sich dann auch noch in verschiedene Farben auf: 5 Farben bei den elementaren und 3 Farben bei den Runen-Eiern.

Die Farbe eines Begleiter-Eies gibt Auskunft über die Qualität des Eies und damit darüber wie stark es den Meister mit seinen Fähigkeiten unterstützen kann/wird und wie hoch die Wachstumsraten ausfallen werden.

Wachstumsraten... noch so ein Wort...

Hey... wir haben gerade erst angefangen. Schlappmachen gilt nicht. :D Wird alles noch erklärt. Also hopp: Küche traben und Kühlschrank looten. Bisschen Stärkung kann nicht schaden. ^ ^

Wer jetzt glaubt, das war es: Irrtum!

Das System kennt nämlich noch Elemente:

Wind, Wasser, Feuer, Erde, Licht, Dunkelheit oder... Nichts = nichts von alledem. Diese Elemente geben dir Auskunft darüber welche der Attribute (Stärke, Ausdauer, etc.) dein Pet unterstützt und in welcher Prioritäts-Reihenfolge.

Schon verwirrt? Fein. :D Dann klären wir das Durcheinander gleich mal auf. ^ ^

Ostern war gestern – Eierfarben sind wichtig

Fangen wir mal mit den elementaren Eiern an. Folgende Farben gibt es und sie unterstützen mit diesen Wachstumsraten:



Das „**Wilde Begleiter-Ei**“ - weiße Eier
Das kleinste Ei in der Eierfamilie.
Die Wachstumsrate dieser Eier ist immer 2,1,1.



Das „**Natürliche Begleiter-Ei**“ - grüne Eier
Die nächste Farbstufe in der Eierfamilie.
Die Wachstumsrate dieser Eier ist immer 3,2,1.



Das „**Phantastische Begleiter-Ei**“ - blaue Eier
Sozusagen das „Mittelmaß“ in der Eierfamilie.
Die Wachstumsrate dieser Eier ist immer 4,3,2.



Das „**Magische Begleiter-Ei**“ - lila Eier
Der Semi-Profi unter den Begleiter-Eiern.
Die Wachstumsrate dieser Eier ist immer 5,4,3.



Das „**Heilige Begleiter-Ei**“ - orange Eier
Ultimativ, der Profi unter den Begleiter-Eiern.
Die Wachstumsrate dieser Eier ist immer 6,5,4.

Wie vielleicht schon bemerkt werden augenscheinlich immer nur drei Attribute unterstützt. Welche Attribute nun genau direkt unterstützt werden, darüber geben uns die Elemente Auskunft, die ich gleich noch genauer erkläre.

Es ist also schon jetzt zu sehen, dass die richtige Kombination aus Farbe und Element durchaus wichtig ist – je nach eigenen Ansprüchen.

Bei den Runen-Begleiter-Eiern ist die ganze Angelegenheit schon etwas einfacher. Das Icon dieser Eier ist immer das Gleiche. Sie unterscheiden sich nur in der Schriftfarbe, die allerdings eben auch die Wertigkeit anzeigt. Hier gibt es nur drei Farben:



Blaue Runen-Begleiter-Eier

Sie sind die kleinsten Runen-Eier.

Die Wachstumsrate auf allen Attributen ist 1.

Lila Runen-Begleiter-Eier

Die mittleren Runen-Eier.

Die Wachstumsrate auf allen Attributen ist 2.

Orange Runen-Begleiter-Eier

Die höchsten Runen-Eier.

Die Wachstumsrate auf allen Attributen ist 3.

Auf allen Attributen meint auch genau das. Runen-Begleiter-Eier geben immer auf alle Attribute die gleiche Wachstumsrate je nach ihrer Eierfarbe. Hier gibt es also keine Priorität.

Ja.. aber wo macht denn da noch das Element Sinn?

Richtig. Es würde keinen mehr machen. Genau deshalb gibt es auch nur ein „Element“ bei Runen-Begleiter-Eiern, nämlich: *Nichts*. Sie haben einfach kein Element, bzw. sind sie gekennzeichnet mit dem Non-Element *Nichts*.

Elemente – Der Schlüssel zur Klassen-spezifischeren Unterstützung

Nachdem wir gerade schon das Non-Element *Nichts* geklärt haben, klären wir nun die 6 Elemente der elementaren Begleiter-Eier.

Eine kleine Anmerkung vorweg:

Welches Element für welche Klasse oder Klassen-Kombination nun das ideale ist, kann man bestens diskutieren. Im Grunde ist es eigentlich nur die Frage dessen, was ich mir von meinem Pet erwarte. Die Einen mögen ihre Hauptattribute weiter puschen, andere nutzen das Pet eher um die eher stiefmütterlich behandelte Attribute ihrer Klasse ein wenig zu unterstützen. Ein echtes Richtig oder Falsch gibt es hier im Grunde nicht, sieht man mal davon ab, dass eine Klassen-Kombi, die kein Mana braucht mit einem Mana-Pet eher Unterstützungs-Werte verschenkt.

Auf Grund dessen habe ich mich nicht auf eine Klasse bei den Elementen beschränkt, sondern eben auch jene mit angegeben, die durchaus auch von diesem oder jenem Element profitieren könnten.

Element „Feuer“ - Das M.Atk-Element

Attribut-Priorität: Intelligenz, Weisheit, Ausdauer

Geeignet vor allem für den Damage-dealenden **Magier** aber auch für **Heiler**, die ein bisschen an ihrem DMG schrauben möchten und deren Mana-Haushalt durch pimpen schon gut versorgt ist.

Element „Wasser“ - Das Mana-Element

Attribut-Priorität: Weisheit, Intelligenz, Ausdauer

Geeignet wohl vor allem für **Heiler** aber durchaus auch für **Magier**, die eher was für ihren Mana-Haushalt tun möchten.

Element „Erde“ - Das P.Atk-Element

Attribut-Priorität: Stärke, Geschick, Ausdauer

Geeignet vor allem für **Krieger**. Aber auch **Schurken, Kundis, Ritter** und **Bewahrer** können aus diesen Ei ihre Vorteile ziehen.

Element „Wind“ - Das phys. Kombi-Element

Attribut-Priorität: Stärke, Geschick, Weisheit

Interessant für jede Fighter-Kombi deren Sekundär-Klasse über Mana verfügt, das ein bisschen puschen vertragen kann.

Element „Dunkelheit“ - Das Geschick-Element

Attribut-Priorität: Geschick, Stärke, Ausdauer

Das ist wohl das ultimative Ei für jeden **Schurken** und **Kundschafter**. Es eignet sich aber durchaus auch für **Krieger** oder **Tank-Klassen**, die ein bisschen mehr Ausweichrate und Präzision gebrauchen können.

Element „Licht“ - Das Tank-Element

Attribut-Priorität: Ausdauer, Stärke, Weisheit

Alles was der **Tank** von Welt so braucht in einem Ei. Für andere **Fighter-Kombis**, deren Sekundär-Klasse über Mana verfügt und die noch an ihrer Ausdauer feilen mögen, ist dieses Ei sicher auch eine nette Alternative.

Und wieder sind wir ein bisschen schlauer, auch wenn einem die Zusammenhänge vielleicht noch nicht so ganz in den Kopf wollen.

„Wie war das mit den Wachstumsraten noch mal?“

„Geduld, mein junger Padawan, Geduld. Es wird sich noch alles finden. Ihr habt mein Wort drauf.“ :D

Runen-Begleiter-Eier und ihre „Sonderstellung“

Nun haben wir also schon mal zwei Dinge kennen gelernt, die schon die eine oder andere Überlegung wert sein könnten: Eier-Farben und Elemente.

Wozu zum Henker braucht es dann eigentlich noch Runen-Eier?

Runen-Begleiter-Eier sind zum Einen so eine Art Allrounder in der Familie der Begleiter-Pets. Zwar ist ihre Unterstützung in den einzelnen Attributen nicht ganz so hoch, wie bei einem spezifischen Heilige Begleiter-Ei, aber dafür ist diese auf alle Attribute gleichermaßen verteilt. Jede Klasse und jede Klassen-Kombi kann somit auf jeden Fall etwas mit einem solchen Pet anfangen. Wer sich also lieber nicht all zu sehr spezialisieren will, die Viecher mag und so ganz nebenbei sich auch keinen Kopf um die Sinnigkeit auf seiner Sekundär-Klasse machen möchte, dürfte sich mit einem Runen-Geist recht wohlfühlen.

Zum Anderen sind Runen-Begleiter-Eier eines DER Mittel um das eigene Pet zu verbessern. Wie das gehen soll?

Ich greife hier mal ein ganz klein wenig vor:

Man kann Pets miteinander verschmelzen. Dies tut man aus mehreren Gründen:

- um Pets zu leveln
- um Attribute zu verbessern

- um die Begabung zu verbessern
- um Trainingspunkte zu erhalten

Oh my goodness... noch mehr neue Begriffe! o.O

Du warst doch schon am Kühlschrank eine Stärkung organisieren, oder? ... :D

An diesem Punkt jedenfalls, also dem Verschmelzen, spielen Runen-Begleiter-Eier eine durchaus wichtige Rolle. Das Kapitel über die Verschmelzung wird darüber genauer Aufschluss geben. Wir wollen ja nicht jetzt schon total verwirren. ;)

Pet-Typ – Die Pet-Rasse ist eine Klasse für sich

Der Pet-Typ fungiert als Rasse deines Pets. Diese sorgt erst ein mal dafür wie dein Pet aussieht. Ob es nun ein Wolf, ein Rentier, ein Käfer, eine Spinne, eine Schlange oder gar ein Kobold oder Kipos himself oder oder oder ist. Es gibt viele verschiedene dieser Rassen. Tolle Sache. Für jeden Geschmack was zu haben. Man mag sich ja sofort in die nächste Krabbelkiste des Auktionshauses stürzen... WENN... ja wenn da nicht so eine klitzekleine Kleinigkeit wäre, die man gut überdenken sollte:

Aktive Skills sind direkt abhängig vom Typ des Pets!

Ups?!

Da zieht man doch glatt die Flossen gleich wieder aus besagter Krabbelkiste raus.

Wie jetzt?!

Die aktiven Skills eines Pets können sowohl aus Buffs für den Meister als auch Debuffs für die Mobs bestehen. In dieser Tatsache liegt auch die Crux der ganzen Angelegenheit.

So ein Buff kann z.B. die phys. Angriffskraft des Meisters anheben. Für einen Magier eher weniger attraktiv. Genauso gibt es Pet-Typen, die die magische Angriffskraft des Meisters anheben können. Für einen Fighter in der Regel völlig überflüssig, wenn er nicht gerade eine magische Sekundär-Klasse hat. Wieder andere Buffs steigern temporär die Manaregeneration, andere die der Lebenspunkte, usw.

Genauso gibt es auch Debuffs, die eher Fightern dienlich sind oder eben magischen Klassen.

Man muss sich also entscheiden was einem wichtiger ist: Das Aussehen vor allem anderen oder doch lieber die passenden Skills und zweitrangig das Aussehen. Blöderweise sieht man es den Pet-Typen nicht an, was sie für Skills mitbringen. Das stellt man erst fest, wenn man sie aus ihren Eiern heraus geschält hat. Sehr unpraktisch, in der Tat. Aber hier hat die Com schon für Abhilfe gesorgt und es gibt bereits mehrere Listen die dir genau sagen können, welche Skills welcher Pet-Typ mitbringt. Eine nach magischen, physischen und hybriden vorsortierte Liste bringt auch dieses Tutorial im Anhang mit.

Wie man zum eigenen Pet kommt

Sein eigenes Pet kann man durch Jagd, Handel oder Tausch mit anderen Spielern oder aus dem Auktionshaus bekommen. Handel und Tausch brauche ich wohl kaum zu erklären. ;) Der Vorteil dieser beiden letzteren Varianten besteht eindeutig darin,

dass man leichter und zum Teil auch schneller an sein Wunsch-Pet kommen kann. Allerdings kann das auch durchaus die Kosten intensivere Variante sein, je nach Wunsch-Typ bzw. dessen Seltenheit, Qualität des Eies und Stufe wie Begabung. Warum die Begabung dabei eine Rolle spielt sehen wir später noch.

Hier beschäftigen wir uns jetzt erst mal genauer mit der Begleiterjagd.

Die Begleiterjäger – wo und wofür

Als erstes brauchen wir auf jeden Fall einen Begleiterjäger.

Begleiterjäger halten immer einen kleinen Laden bereit in dem man sich mit so manchem für sein Pet eindecken kann – solange der Goldvorrat reicht. Unter anderem auch Jägerfallen, die man für eine Jagd benötigt.



Für diese erste Jagd können wir uns das aber erst Mal sparen. Stattdessen nutzen wir ein weiteres Feature aller Begleiterjäger: Sie können dich zur *Miller-Ranch* bringen. Genau da müssen wir hin, wenn wir üben und unser erstes, kostenfreies Pet haben wollen.

An folgenden 5 Orten solltest du einen Begleiterjäger finden:

Logar/Heulende Berge

Links vom Stand von „Dan“. Das ist der Stand, der hinter dem „Erfahrenen Arzt“ steht.

Name: Matt Sorrun [Koordinaten: 49.2/41.0]

Tal der Vorbereitungen/Elfeninsel

Links vom Auktionshaus

Name: Hammur Sorrun [Koordinaten: 57.5/59.3]

Varanas/Silberquell

Unterstadt Ost, rechts hinter der Port-Tante.

Name: Cruise Sorrun [Koordinaten: 45.4/27.6]

Silberfall/Aslan-Tal

Schräg gegenüber vom Bürgermeister am rechten Haus vor dem Durchgang Richtung „Eno“.

Name: Dier Sorrun [Koordinaten: 56.4/66.2]

Obsidianfeste/Staubteufel Canyon

Auf dem Handelsplatz, schräg rechts von der Port-Tante zwischen zwei Ständen.

Name: Kelt Sorrun [Koordinaten: 44.2/86.1]

Die Übungsjagd auf der Miller-Ranch

Nachdem wir die Port-Funktion eines Begleiterjägers genutzt haben finden wir uns an einem geradezu idyllisch anmutenden Ort wieder. Nicht unbedingt was für Nachtschattengewächse, zugegeben, aber dieser Ort hat immerhin so einigen Nutzen.



Als erstes fallen gleich drei NPC auf. Uns interessiert für den Moment aber nur der Typ mit dem Esel auf der rechten Seite: *Pykesile*.

Neben dem schon bekannten *Bauchladen* hat auch *Pykesile* mehrere Optionen, darunter auch die „Begleiterjagd üben“. Wähle diese Option an. Im nächsten Fenster erklärt er dir deine Aufgabe, die sich kurz gefasst so gestaltet: Truthahn auslegen, Wolf killen, Cavia einfangen und das Begleiter-Ei einsammeln.

Na dann wollen wir doch mal!

Bestätige die Annahme der Quest. Du erhältst den Köder-Truthahn und – ganz wichtig – deine erste Jägerfalle!

Damit du gleich nicht noch hektisch im Rucksack suchen musst, zieh die Jägerfalle am Besten erst mal in einen freien Slot deiner Aktions-Leiste.



Nun drehe deinen Char ein Mal um 180°. Der Baumstumpf für den Köder steht nämlich direkt hinter dir mitten auf der Wiese. Eigentlich gar nicht zu übersehen, ist es doch einzige Baumstumpf dort. ^^



Den Truthahn legt man dort ab in dem man mit dem Maus-Cursor über den Baumstumpf geht bis der Pfeil zu einem Zahnrad wird. Das kann ein bisschen Suchen sein. Sobald der Truthahn platziert ist dauert es noch ein paar Sekunden bis der Wolf oben links, vom Baumstumpf aus, im Bild auftaucht.



Bevor du den Wolf angreifst bring ein bisschen Abstand zwischen dich und den Baumstumpf. Das erleichtert dir später das Einfangen des Cavia. So ein Cavia ist nämlich dusseligerweise ein wahrer Kletterkünstler. DU bzw. dein Char ist das aber nun so ganz und gar nicht. Also stelle den Wolf besser auf einer freieren Fläche.

Übrigens keine Sorge. Der Wolf ist nicht gerade ein Ausbund an Gefahr für dich. Du solltest dich zwar auch nicht dauerhaft anknabbern lassen aber insgesamt ist das Tierchen doch eher zart besaitet und beißt relativ schnell ins umgebende grüne Gras. ;)



Sobald den Wolf das zeitliche gesegnet hat passiert etwas „Merkwürdiges“: In einem bläulichen Schimmer getaucht krabbelt ein magisches Cavia hervor. Den Rücken vollgepackt mit bunten Eiern. HA! Das Tierchen hat ja wohl genug von den Teilen. Da kann es auch eines herausrücken! Zeit die Falle aufzustellen.



Am besten gewöhnst du dir gleich eine Kleinigkeit an: Stelle deinen Char in die Mitte des noch sichtbaren Target-Kreises des toten Mobs. Dort platziere nun deine Falle mittels Klick auf den entsprechenden Slot deiner Aktions-Leiste oder Rechts-Klick auf die Falle im Rucksack. Warum in die Mitte des Target-Kreises? Das ist ein netter kleiner Trick, den ich gleich noch genauer erklären werde. Jetzt wollen wir erst mal das Cavia einfangen. Das ist nämlich schon, wie du sicher bemerkt hast, vor dir geflüchtet.

Drei Dinge wird ein Cavia auf seiner Flucht **immer** tun:

1. Es flüchtet immer in gerader Linie in die dir entgegengesetzte Richtung.
D.h. z.B. also auch, wenn du dich nach links drehst, wird sich das Cavia nach rechts wenden, usw.
2. Ein Cavia wird immer ein paar Meter flüchten, anhalten und sich neu orientieren. Bist du ihm direkt auf den Fersen, flüchtet es sofort weiter. Lässt du genug Abstand zwischen euch, wird es erst ein Mal sitzen bleiben.
3. **Ein Cavia kennt keine Hindernisse!**
Ob da gerade eine massive Gebirgskette im Format der Anden vor ihm steht, ein Baum oder Gebäude, ist dem Cavia völlig schnuppe. Das Vieh verfügt offensichtlich über den passenden Kleber unter den Pfoten oder hat Saugnäpfe drunter. Was auch immer, es klettert an jedem Hindernis in einem Affenzahn hoch. Dir bleibt da oft genug nur reichlich kariert bis gestreift aus der Rüssi zu linsen (es sei denn, man hat besagten kleinen Trick parat ^ ^).



Wie gehen wir nun also am Besten vor?

Erst ein Mal passt es uns schon mal vorzüglich, dass das kleine Biest schon die ersten Meter geflüchtet ist, nun etwas weiter weg vor uns sitzt und abwartet. Wir schlagen einen Bogen, um das Cavia zwischen uns und die Falle zu bringen. Ob rechts oder links herum spielt im Moment keine Rolle. Wir haben ja genug Platz. Während du den Bogen schlägst halte das Cavia am Rand deines Blickfeldes. Das sollte in der Regel an Abstand reichen ohne das Cavia wieder aufzuscheuchen.

Eine etwas andere Strategie ist es, sozusagen fix durch das Cavia „durch zu laufen“. Auch dann dreht sich das Cavia um und läuft in die entgegengesetzte Richtung. Das funktioniert aber öfter mal nicht so ganz wie erhofft, wenn das Tierchen noch in seiner „Linie“ läuft. Da hält man schon mal doch hinter dem Cavia an, statt vor ihm.



Welche Strategie auch immer: Beides ist einfach Geschmacks- und Übungssache.

Sobald sich das Cavia zwischen dir und der Falle befindet treibe es sachte auf die Falle zu. Pass auf, dass du selbst nach Möglichkeit immer in gerader Linie auf den Fallen-Mittelpunkt zu gehst. Je genauer du die gedachte Linie triffst, desto einfacher wird es das Cavia in die Falle zu treiben.

Sobald es in den Wirkungskreis der Falle gerät gibt es kein Entrinnen mehr: Die Falle schnappt zu, dass Cavia sitzt fest.

Wie empfindlich ein Cavia auf diesen Wirkungskreis reagiert ist übrigens höchst unterschiedlich. So manches Cavia besitzt ehrlich die Frechheit glattweg über eine Falle hinweg zu spazieren, nur weil du es nicht Millimeter-genau auf die Mitte der Falle zu getrieben hast. Die „Ursache“ in solchem Verhalten liegt in der Art des Begleiter-Eies welches dich erwartet: Je besser die Qualität desto kniffliger kann es sein, das Cavia in die Falle zu bekommen.

In solchen Fällen: Ruhe bewahren! In der Regel hat man immer genug Zeit für einen zweiten oder dritten Anlauf.



Sitzt das Cavia erst Mal in der Falle ist der Rest ein Kinderspiel:

Cavia anklicken – Voilà, ein Begleiter-Ei hüpf in deinen Rucksack. Herzlichen Glückwunsch! :)

In diesem Fall ist es ein kleines Runen-Begleiter-Ei. Eins der ganz wenigen im Spiel, welches gebunden ist. Von der Wertigkeit her ist es gleich zu setzen mit den blauen Runen-Begleiter-Eiern. Also alle Attribute erhalten die Wachstumsrate 1.

Jetzt gehen wir uns aber noch fix unseren „kleinen“ Belohnungs-Bonus abholen! Geh zurück zu Pykesile und sprich ihn an. Er wird dir zur erfolgreichen Jagd gratulieren und gleichzeitig hüpf ein *Gutschein für einen weiteren Brutplatz* in deinen Rucksack. Genau den werden wir noch dringend brauchen! Also bloß nicht vergessen das gute Stück abzuholen!



Diese Übungsjagd kannst du übrigens jederzeit wiederholen. Dann kostet sie dich aber ein Gold-Ei und die Falle musst du auch selbst bezahlen. Die daraus gewonnenen Begleiter-Eier sind dann aber auch nicht mehr an deinen Char gebunden. Einen weiteren Brutplatz-Gutschein gibt es **nicht** mehr! (Wäre ja auch zu schön gewesen... *hrmpf* ^ ^)

Vom Begleiter-Ei zum Begleiter-Pet

Da haben wir nun also so ein nettes Ei im Rucksack. Und nun?

Oben an deiner Mini-Map findest du so einen kleinen *Tatzen-Button*: 

Dieser öffnet dein Begleiter-Interface. Ganz oben links in diesem Interface findest du die Brutplätze. Die sehen so aus (natürlich ohne die hier zu sehende Beschriftung):



Klicke dein Ei im Rucksack mit der rechten Maustaste ein Mal kurz an. Am Maus-Cursor hängt nun ein Eier-Icon. Das setzt du mit einem Links-Klick in einen freien Brutplatz ein. Welcher ist egal, das kannst du halten wie du magst.

Am Anfang wirst du nur zwei offene Brutplätze vorfinden. Den dritten öffnest du mit einem Rechts-Klick auf den eben erhaltenen Gutschein.

Weitere Gutscheine für Brutplätze kannst du im Item-Shop gegen Diamanten

erwerben. Unter der Kategorie „Begleiter“ ist eine entsprechende Rubrik zu finden.

Und **nein!**

Man bekommt ein ein Mal ausgebrütetes Ei nicht mehr aus seinem Brutplatz unbeschadet heraus. Die einzige legale Methode ist, das Pet frei zu lassen. Dir bleibt nichts davon, kein Pet, kein Ei. Es wurde eine weitere Methode per Makro gefunden, die aber bisher eher den Anschein eines Bugs macht. Da es also Bugusing sein könnte, werde ich darauf nicht weiter eingehen. Die Foren bieten da genug Informationen zu.

Das Jagd-1x1 – kleine Tipps, die das Jagen leichter machen

So... wie war das jetzt mit dem Target-Kreis des toten Mobs?!

Zwei Dinge, die man wissen sollte:

1. Sowohl die Falle als auch das Cavia sind nur zeitlich begrenzt da. Gemeinerweise ist die Überlebensdauer der Jägerfalle deutlich kürzer als die des Cavias.
2. Ein Cavia, welches nicht in Zeit X eingefangen wurde, wird **immer** an den Platz zurückkehren an dem es aus dem gekillten Mob gekrabbelt ist.

Es macht also Sinn die Falle gleich da hin zu stellen, wo das Cavia erschienen ist. Denn wenn du – aus welchen Gründen auch immer – verhindert bist gleich auf die Jagd nach dem Cavia zu gehen oder das Biest mal wieder meint einen auf Reinhold Messner zu machen und die nächste Gebirgskette erklimmt... wir bleiben da völlig chillig. Die Falle am richtigen Platz sorgt von ganz alleine dafür, dass wir den kleinen Eierträger letztlich doch kriegen!

Einen kleinen Haken hat die Sache allerdings noch:

Damit dieser Trick klappt musst du ein bisschen warten, bevor du die Falle aufstellst. Am besten im Stillen mal so bis 15 oder 20 zählen und dann erst die Falle aufstellen. Das Timing ist hier nämlich sehr wichtig, weil: Die Überlebensdauer der Falle liegt **unter** der Zeit, in der das Cavia zurückkehren wird. Stellt man also die Falle zu früh auf, verschwindet sie im blödesten Fall genau dann, wenn das Cavia gerade zurück kommt. ...und von vorne... ^^

Dieser Trick eignet sich natürlich besonders gut wenn man sowieso schon von Hindernissen geradezu umzingelt ist. Bevor man sich da Stress macht und riskiert das Cavia zu verlieren, weil es partout auf Dächern, Baumkronen oder Gebirgsketten rum wandern muss, gehen wir doch lieber gleich von vorn herein den chilligen Weg und lassen sozusagen der Natur ihren Lauf. :D

Cavias erscheinen am Ehesten wenn die Mobs in deinem Level oder höher sind. Je niedriger der Level des Mobs zu deinem eigenen, desto geringer wird die Drop-Chance.

Holst du dein Cavia nicht in Zeit X aus der Falle, wird es sich irgendwann wieder befreit haben. Also nicht all zu lange herum trödeln. :D

Und noch ein Hinweis, der gelegentlich für einigen Ärger sorgen kann:

Ein Cavia ist immer Freiwild!

Bedeutet: Es gehört niemanden, solange es nicht eingefangen ist.

Es gehört auch nicht dir, nur weil es gerade aus dem Mob gekrabbelt ist, den du gekillt hast. Ein Cavia kann also zu jeder Zeit von jedem beliebigen Spieler eingefangen werden. Das hat leider auch zur Folge, dass einige weniger faire Zeitgenossen nur darauf warten, dass irgendwo ein Cavia herauskommt und sie werden versuchen es dir abzujagen. Leider ist ein solches Vorgehen auch all zu oft von Erfolg gekrönt. Darüber aufregen oder ärgern ist allerdings zwecklos. Die Spielmechanik gibt es nun mal her, was ja auch immerhin den Vorteil hat, dass man Cavias noch einsammeln kann, die andere nicht eingefangen haben.

Ich denke mal – und das meine ich nicht als Moralapostel oder mit erhobenem Zeigefinger, das ist einfach nur meine Meinung – wer fair bleiben möchte, der sieht sich erst Mal um ob jemand schon dabei ist seine Falle auszulegen bevor man selbst bei einem „Fremd-Cavia“ tätig wird.

Ich habe die Übungsjagd vergeigt – Was nun?

Keine Panik auf der Titanic! Dein Brutplatz-Gutschein ist noch nicht verloren. ;) Solltest du die erste Jagd verpatzt haben – was wirklich öfter vorkommt, als man selbst glauben mag – dann hast du immer noch die Möglichkeit die Übungsjagd zu wiederholen. Wie schon erwähnt, kostet dich das ein Gold-Ei und du musst eine Jägerfalle kaufen (8.000 Gold). Das Ganze kannst du solange wiederholen, bis du dein erstes Cavia gefangen hast. Sobald du das hast, gehe zu Pykesile und er händigt dir deinen Gutschein aus.

Wo bekomme ich einen bestimmten Pet-Typ her?

DAS kann eine echte Gretchen-Frage werden!

Vor allem wird die Suche nach einem ganz bestimmten Pet-Typ und dann auch noch im gewünschten Element eine echte Herausforderung an die eigene Geduld und Ausdauer.

Zunächst ein Mal:

Ja – jedes elementare Begleiter-Ei ist in **jeder** Kombination aus Typ, Element und Ei-Qualität erhältlich.

Eine der Anlaufstellen auf der Suche ist – wie soll es auch anders sein ^^ - das Auktionshaus. Die berühmte Kostenfrage also mal wieder.

Selbst tätig zu werden kann ein echter Kampf werden. So viel ist sicher.

Die Meinungen, wo man nun genau welchen Typ bekommen kann, gehen ein bisschen auseinander. Je länger man sich aber mit dem Thema befasst, desto eher scheint folgendes System wahrscheinlich:

In jeder Zone bekommt man erst Mal am ehesten die Pet-Typen, deren entsprechenden Mobs dort auch vorkommen, zzgl. den „Sonderfällen“ wie z.B. Jonesy (eh sehr selten).

In jeder Zone erhält man aber auch alle Pet-Typen der Zonen, die im Level unter der aktuellen Zone liegen.

HÄ?! O.o

Theorien sind echt mal blöde zu lesen. ^^

In der Praxis sieht das ganz einfach so aus:

Heulende Berge: Fungi, Jungwölfe, Bären, Käfer, Höhlenkrebse, Kobolde etc.

Tal der Vorbereitung: Fungi, Käfer, Wölfe, Schnecken etc.

Sascallia: Molche, Kugelmonster, Springböcke etc.

...um nur mal ein paar zu nennen.

In *Silberquell* sieht das dann schon so aus:

Fungi, Jungwölfe, Bären, Käfer, Höhlenkrebse, Kobolde, Molche, Kugelmonster, usw. etc. pp. zzgl. den Mobs aus Silberquell selbst: Kipos, Welkblatt-Fledermäuse, weitere Käfersorten, weitere Keiler/Wildschweine, Tagena-Wanderer usw. etc. pp.

Sobald man nach *Aslan* wechselt kommen zu den vorgenannten dann eben auch noch so Tierchen wie Grünpunkt-Fungus, Ameisenbären, Ents, Dämonendornenranken, usw. dazu.

In *Ystra*: Schneefrettchen, Zottelbären, Zyklopen, Renttiere, Berhus usw.

Im Drachzahngewirge: Säbelzahniger, Riesengrimmwolf, Renttiere usw. (nein, keine Zwerge, ich hab jedenfalls noch keinen gesehen ^^).

Die Liste möglicher Pets wird also mit jeder neuen Zone sozusagen länger. Womit sich auch erklärt, warum es so einige Pets geradezu in Massen gibt, einem schon ständig in den Eiern begegnen. Je länger die Liste wird, desto schwieriger naturgemäß auch, genau das Tierchen zu kriegen, das man gerne hätte.

Nebenbei ist auch ein Anstieg in den Stufen bei den meisten Pets zu beobachten.

Ab den Zonen hinter Dalanis gibt es anscheinend so eine Art Break in der Pet-Stufe.

Irgendwo in den Janost-Wäldern fangen die sozusagen wieder bei den Low-Stufen an, umfassen aber durchaus alle bis dahin vorkommenden Typen.

Die Stufen pro Zone sind allerdings **nicht** analog zu deinem eigenen bzw. dem Zonen Level angelegt. In *Ystra* wirst du keine Pets mit Level 30 finden. Es sieht danach aus, dass die Pets in etwa die Hälfte des Zonen- bzw. Mob-Levels mitbringen und darunter.

Das nächste Problem sind die Elemente:

Erde und Wind sind offensichtlich am Meisten vertreten. Licht und Dunkelheit dropfen schon weniger, Wasser und vor allem Feuer kann ein echtes Kreuz werden. Schon klar, dass das ein elendes Geduldspiel werden kann, mh? ^^

Suchtipps für das Addon Advanced Auction House

Das AA erleichtert ja generell die Nutzung des Auktionshauses. Vor allem die Filter-Möglichkeiten sind ein wahrer Segen auf der Suche nach bestimmten Dingen.

Manchmal aber, so scheint es, versagt das Addon doch seinen Dienst. Tatsache ist aber meist, dass man sich lediglich eines kleinen Tricks bedienen muss:

Genauere Definition.

Generell:

Begleiter-Eier finden sich in der Kategorie: „Anderes“. Diese auch anzuwählen bevor man auf *suchen* klickt, schränkt eure Suche dann auch genau auf diesen Bereich ein, womit – mit den passenden Schlagwörtern – ein Maximum an auffindbaren Items erreichbar ist.

Heißt also z.B.: Ich suche ein Heiliges Begleiter-Ei mit Element Dunkelheit.

1. Im Suchfeld links Heiliges Begleiter-Ei tippen!

Nur Begleiter-Ei bringt wieder Ergebnisse mit in die Auswahl, die du sowieso nicht suchst aber das für dich sichtbare Angebot gewaltig einschränken kann.

2. Im Filter des Addons rechts Dunkelheit tippen und dann erst auf Suchen klicken.

Schon hast du eine maximale Auswahl der gewünschten Eier im gesuchten Element.

Das Erde-Problem:

Schon mal versucht nach dem Element Erde zu filtern? Funktioniert nicht. ^^

Aus dem einfachen Grund, da die Silbe „erde“ in vielen Wörtern vorkommt. Im Tooltipp der Begleiter-Eier sorgt schon die zweite Zeile dafür, dass die Suche nicht funktionieren kann. Da steht nämlich: Kann nicht verkauft werden.

Schon haben wir den Salat... es werden alle Elemente angezeigt.

Trick: Einfach statt nur Erde in den Filter *Element: Erde* tippen. Schon funktioniert es bestens.

Eine Eier-Sorte im Schnellverfahren nach mehreren Elementen durchsuchen:

Der Filter braucht seine Zeit. Wer AA regelmäßig mit Filter benutzt kennt das schon. Da denkt man mit Grauen daran, dann auch noch mehrere Elemente abfragen zu wollen.

Das geht aber eigentlich recht fix. Und zwar so:

1. Kategorie „Anderes“ anwählen
2. Links oben die Eier-Sorte (Heiliges, Phantastisches, etc. Begleiter-Ei) eintragen
3. Rechts das Element
4. suchen klicken

Jetzt haben wir schon mal die Liste mit dem ersten gesuchten Element und können diese durchstöbern.

Das zweite Element geht dann ganz einfach:

Tippe rechts in den Filter das neue Element und warte einfach ein paar Sekunden.

Nicht auf suchen klicken!

Das Addon durchsucht automatisch nach der Änderung des Filters den bereits geladenen Item-Pool nach dem neuen Element und spuckt die entsprechende Liste aus. Mehr wirst du auch nicht unbedingt erhalten, wenn du die ersten vier Schritte wiederholst. Zeit kannst du aber eine erhebliche Menge sparen.

Auf diese Weise hat man in recht schneller Art und Weise alle gewünschten Elemente einer Eier-Sorte durchsucht.

Natürlich kann man in den drei Filter-Feldern auch gleich mehrere Elemente auf einen Schlag abfragen. Inwieweit das aber dann noch übersichtlich ist auf der Suche nach DEM Ei, muss jeder für sich selbst entscheiden.

Genauso funktioniert übrigens auch die Suche nach Stufe, Begabung und Typ bzw. Kombinationen dieser Kriterien. Wechselst du hingegen die Eier-Sorte, wird wieder ein Klick auf den *suchen*-Button fällig.

Links Begleiter-Ei und rechts die Art (heiliges, magisches, etc.) einzutragen ergibt magere bis keine Ergebnisse, da es noch andere Begleiter-Eier (z.B. Zier-Pets) gibt und zudem weitaus mehr wilde, natürliche u. phantastische im AH stehen, die dann das Limit des max. Suchblocks schon blockieren.

Das Pet-Interface und seine Funktionen

Nachdem wir jetzt unser erstes Pet haben wird es an der Zeit sich zumindest mal kurz das Pet-Interface genauer anzusehen. In späteren Kapiteln kommt es immer wieder mal zum Einsatz und da ist es doch ganz nett, wenn man zumindest schon mal in etwa weiß wo dieser bekloppte Autor gerade herum geistert. ;)



Das Interface teilt sich in zwei von einander trennbare Bereiche auf. Solange du oben links im Rahmenbereich klickst und die Maustaste fest hältst kannst du immer das gesamte Interface verschieben. Das übrigens unabhängig davon, wo nun der rechte Bereich von dir positioniert wurde.

Der rechte Bereich lässt sich unabhängig verschieben in dem du im oberen rechten Rahmenbereich klickst, fest hältst und verschiebst. Diese Positionierung merkt sich dein Client für die jeweils aktuelle Session. Sobald du das Spiel beendest oder reloggst wird sich das Pet-Interface auch wieder auf den ursprünglichen Zustand zurück setzen. Du kannst übrigens das rechte Fenster auch über das linke schieben. Der Fokus wird auf dem rechten bleiben. Ganz praktisch um sich Platz zu verschaffen um was anderes zu machen aber das Pet-Fenster trotzdem im Auge behalten zu können.

Ist dir das Fenster gerade zu groß, brauchst du sowieso nur die linke Seite, dann klicke einfach im linken Fenster im oberen rechten Bereich (hier mit **Y** markiert) auf den kleinen Pfeil. Die rechte Seite wird damit ausgeblendet. Wieder einblenden geht auf dem gleichen Weg.

Schauen wir uns jetzt mal die einzelnen Bereiche genauer an:

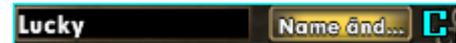
a) Hier findest du die Infos über das Element und die Stufe deines aktuell im darunter liegenden Fenster aktiven Pets.



b) Die schon bekannten Brutplätze. Welches Pet gerade aktiv angezeigt wird zeigt dir der gelbe Rand um den Brutplatz herum. Hier im Bild sind die ersten drei Brutplätze offen, die letzten drei geschlossen.



c) Hier kannst du deinem Pet einen Namen geben. Der Name muss aus mindestens 4 Zeichen und darf maximal aus 16 Zeichen bestehen. Diese können aus Buchstaben und/oder Zahlen bestehen. Sonderzeichen jeder Art, inkl. des Leerzeichens sind nicht gestattet. Die Vergabe eines Namens – und auch später ein evtl. Umbenennen, dass immer möglich ist – funktioniert allerdings **nur** solange das Pet eingepackt ist.



d) Das ist die Vorschau deines aktuellen Pets. Das Fenster funktioniert analog zu den schon bekannten Vorschau-Fenstern der Ausrüstungsvorschau und des Charfensters. Du kannst also auch hier das Pet drehen, zoomen und verschieben wie gewohnt.

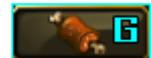
e) Mit diesem Button kannst du dein Pet herbei rufen.



f) Dieser Button schickt dein Pet wieder weg.



g) Der Fütterungs-Button. Er ruft ein kleines Fenster auf in dem du wählen kannst was du deinem Pet zu futtern geben möchtest.



h) Mit diesem Button entlässt du ein Pet in die Freiheit. D.h. zwar, dass ein Brutplatz frei wird aber du erhältst dafür nichts weiter zurück. Das Pet ist definitiv weg. Eine Sicherheitsabfrage schützt dich davor aus versehen ein Pet zu entlassen.



i) Der komplette Info- und Aktions-Bereich des rechten Fensters. Je nach angewähltem Bereich findest du hier Informationen und/oder kannst Aktionen ausführen.

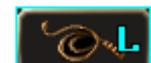
j) Dieser Tab ruft die Basic-Infos deines Pets auf. Diese Ansicht ist auch die Standard-Ansicht, wenn du das Pet-Interface aufrufst.



k) Unter diesem Tab findest du die aktiven und passiven Skills deines Pets. Hier kannst du auch die passiven Skills auswählen und skillen.



l) Mit diesem Tab gelangst du zum Sammel-Fenster. Hier kannst du dein Pet Materialien sammeln lassen bzw. die Sammel-Fähigkeiten trainieren.



m) Das Fusions-Fenster zum Verschmelzen von Pets findest du unter diesem Tab.



Ein Pet trainieren und leveln

Bevor es so richtig los gehen kann solltest du dir mittlerweile dein Wunsch-Pet organisiert haben. Je optimaler es dich unterstützen soll desto spezieller die Anforderungen. Die da wären:

1. Das Begleiter-Ei sollte möglichst ein Heiliges sein (oder eben orange bei Runen-Eiern).
2. Das Element sollte – je nach deinen Wünschen – möglichst passend sein
3. Die Begabung sollte so hoch als irgend möglich sein. Werte ab 75 oder gar 80 wären schon gut, darüber natürlich super.
4. Die Stufe des Pets sollte so klein als möglich sein. 2-5 wäre ideal. Stufe 1 ist zwar nett, kann aber in der Regel sowieso nicht gehalten werden bzw. wird man an der Suche nach passenden Reagenz-Eier schier in den Wahnsinn getrieben.
^^ ... wobei... sind wir nicht alle ein bisschen RoM?! *hust*

Und um die Frage auch gleich zu klären, bevor wir uns mit den Einzelheiten befassen:

Wie hoch kann ein Pet eigentlich leveln?

Grundsätzlich: maximal 5 Level über deinem eigenen Level. Steigt es höher, kannst du es nicht mehr aufrufen (merkt man schnell, wenn die Sek.-Klasse deutlich niedriger ist). Demzufolge dürfte derzeit ein Pet theoretisch maximal Level 65 erreichen können. Das es einen höheren Max-Level als du erreichen könnte scheint zumindest insofern logisch, da es ja auch Mobs in Leveln von 60+ gibt. Bisher liegen da aber noch keine gesicherten Erfahrungswerte vor.

Ein kleiner Tipp:

Ist der Level deines Pet etwa gleich hoch wie der deiner Main-Class, deine Sek.-Klasse aber deutlich darunter, dann rufe erst dein Pet und wechsele dann erst deine Klasse. So kannst du das Pet auch auf der deutlich niedrigeren Klasse nutzen. ;)

Was es mit dem Element und der Qualität des Eies auf sich hat, dürfte ja nun mittlerweile halbwegs klar sein. Fragt sich noch was es mit der Begabung und der Stufe auf sich hat und ... **erklärt jetzt endlich mal einer, was es mit diesen blöden Wachstumsraten auf sich hat?!**

Nehmen Sie sich einen Keks und lauschen Sie aufmerksam folgenden Ausführungen. ;)

Von Werten und Zusammenhängen

Ein zugegebenermaßen etwas schwieriges Kapitel, bei dem viele von uns, der Com – zuverlässig wie eine Schweizer Taschenuhr – mal wieder höchst produktiv und konstruktiv auf der Suche nach Antworten vorgegangen sind. So lassen sich wohl mittlerweile die meisten Dinge korrekt zuordnen, bei anderen ist man halt noch nicht so ganz sicher. Dieses Kapitel dürfte wohl eines jener werden, das am ehesten eine Überarbeitung erfährt.



Attribut-Typ	Wachstum	Wert	Assistenz
Stärke	5	25.52	141.10
Geschicklic...	0	8.61	26.99
Ausdauer	6	29.82	166.78
Intelligenz	0	9.97	31.26
Weisheit	4	22.23	118.56

★	Erfahrung	1718/2332
🐾	Talentpunkte	627
❤️	Loyalität	82/100
🍖	Sättigung	66/100
💪	Training	1045/10000
😊	Begabung	92.21/100

Schlüsseln wir also mal auf:

A) Attribut-Typ:

Der Attribut-Typ ist identisch mit denen, die wir schon von unseren Chars kennen und bewirken auch entsprechend das Gleiche.

B) Wachstum(srate):

Die Wachstumsrate ist ein festgelegter Faktor, um den die Attribute eines Pets unter anderem ansteigen werden. Welche Attribute das sein werden und wie stark der Anstieg ausfallen wird ist zunächst ein Mal abhängig von dem Element und der Qualität des Eies.

Das Ergebnis dieses Anstiegs ist immer Permanent.

Auf die Wachstumsraten kann man selbst nur indirekt durch die Wahl der Eierfarbe, also der Eier-Qualität, Einfluss nehmen.

Fazit: je Höher der Faktor desto höher der Anstieg beim Stufenaufstieg

C) Attribut-Wert:

Dieser Wert ist der Wert den dein Pet in den jeweiligen Attributen besitzt. Also ähnlich (wenn nicht sogar genauso) zu sehen wie die Zahlenwerte bei deinem Char. Vor allem aber sind dies auch die Basis-Werte aus denen sich später der Assistenz-Wert für deinen Char berechnen wird.

Die Attribut-Werte lassen sich vor allem durch den Stufenaufstieg des Pets steigern. Zusätzliche Punkte kann man durch die Verschmelzung von Pets und gelegentlich auch aus den Begleiter-Unterhaltungen erhalten.

D) Assistenz-Wert:

Die Assistenz-Werte sind die Punktwerte die auf die Attribute des Meisters aufaddiert werden sobald das Pet aufgerufen wird. Komma-Werte werden dabei in der Gesamtsumme i.d.R abgerundet.

EP und TP:

EP und TP verhalten sich analog zu den EP und TP deines Chars. EP werden für den Stufenaufstieg benötigt und mit TP lassen sich die passiven Skills neu hinzulernen bzw. aufleveln sofern die ggf. vorhandenen Stufenvoraussetzungen erreicht wurden.

Loyalität:

Die Loyalität ist ein prozentualer Faktor, der gleich in mehrere Bereiche einfließt:

1. Sie bestimmt die Höhe des aktuellen Assistenz-Wertes deines Pets wenn es aufgerufen ist. Je höher die Loyalität, desto höher fällt auch der Assistenz-Wert aus.
2. Die Loyalität bestimmt unter anderem ob dein Pet auch aktiv in einen Kampf eingreift. Nach meinen eigenen Erfahrungen sollte die Loyalität mindestens 75+ eher 80+ betragen.
3. Auch für die Begleiter-Gespräche ist die Loyalität wichtig. Nach einigen Experimenten haben sich bei mir Werte zwischen min. 80/90 Loyalität als ideal erwiesen. Es **scheint** eine direkte Verbindung zwischen Höhe der Loyalität und Wartezeit bis zum ersten Begleiter-Gespräch zu geben.
4. Außerdem hat die Loyalität offensichtlich einen Einfluss auf den Hunger deines Pets. Die Sättigung fällt ab Loya-Werten von 85+ im gleichen Zeitraum weniger ab.

Die Loyalität ist ein variabler Wert, den man steigern kann, der aber auch bei Tod des Meisters teilweise wieder verloren gehen kann.

Fazit: Im „Normalbetrieb“ reichen locker Werte ab 80+, so dass man bei Verlust doch in Ruhe für die Auffüllung der Loyalität sorgen kann.

Sättigung:

Die Sättigung ist primär dafür zuständig wie hoch die aktive Unterstützung des Pets tatsächlich ausfällt. Dabei ist die Unterstützung stufenweise angelegt. Das bedeutet z.B. auch, dass man im Bereich einer Sättigung von 81 und mehr bereits eine 100%ige Unterstützung erreichen kann ohne tatsächlich bis auf 100 aufzufüttern. Dies wiederum ist natürlich recht schonend für die eigenen Finanzen und/oder Zeitressourcen.

Ebenfalls fließt der Sättigungswert in das aufkommen der Begleiter-Gespräche ein. Bisher gehen die Beobachtungen dahin, dass ein solches am ehesten (und schnellsten) auftaucht bei einer Sättigung von 80%.

Trainingspunkte (TrP):

Die Trainingspunkte kann man als eine Art Währung verstehen mit der man Tränke in TP oder Begabungspunkte wandeln kann.

Begabung:

Die Begabung ist ein prozentualer Faktor der als der Hauptfaktor gilt, der Einfluss auf das Ansteigen der Attribut-Werte des Pets beim Stufenaufstieg nimmt.

Die Begabung eines Pets kann gesteigert werden. Diese Steigerung ist immer permanent.

Fazit: Je Höher der Faktor desto höher der Anstieg der Attribute beim Stufenaufstieg.

Wie man ein Pet grundsätzlich levelt

Mal optimales leveln außer acht gelassen möchte ich hier erst mal grundsätzlich erklären wie man ein Pet überhaupt levelt. Das hat nämlich mal so gar nichts damit zu tun ein Pet mitkämpfen zu lassen, wie man im ersten Moment vermuten würde. A & O des Levelns ist das Verschmelzen. Sekundäre Möglichkeiten liegen in Futtermitteln und damit im Bauchladen der Begleiterjäger und den weiteren, bisher noch nicht vorgestellten, Möglichkeiten auf der Miller-Ranch und im Item-Shop.

Wie man Pets miteinander verschmilzt

Fangen wir mal mit dem Verschmelzen von Pets grundsätzlich an. Mit dem Verschmelzen kann man mehrere Dinge erreichen, von daher ist es sinnig erst Mal zu verstehen wie das funktioniert.

Wie so vieles folgt auch das Verschmelzen von Pets ganz bestimmten Regeln die beachtet werden müssen:

1. Ein Element kann nur mit dem gleichen Element oder dem Non-Element „Nichts“ verschmolzen werden.
Bedeutet: Licht mit Licht oder Nichts, Feuer mit Feuer oder Nichts usw.
Das Non-Element „Nichts“ kann demzufolge auch nur mit „Nichts“ verschmolzen werden. Ergo: Runen-Begleiter-Ei nur mit Runen-Begleiter-Ei.
2. Das Pet, dass verschmolzen werden soll (Reagent) darf das Pet, dass gelevelt werden soll (Agent) in der Stufe **nicht** überschreiten.
Bedeutet: Hat mein Begleiter (Agent) Stufe 11, dann darf das Pet (Reagent), das ich zum Leveln nutzen möchte, nicht höher als Stufe 11 sein. Niedrigere Pets gehen immer.

- Ein und dasselbe Pet kann max. 3 Mal mit anderen Pets pro Tag verschmolzen werden. Rücksetzung erfolgt jeden Morgen gegen 6 Uhr.
- Fähigkeiten (Skills und Sammel-Fähigkeiten) des Reagenten werden grundsätzlich **niemals** auf den Agenten übernommen. Sie gehen also verloren.

Das Fenster zum Verschmelzen findest du im rechten Bereich des Pet-Interfaces unter dem letzten Button ganz rechts.



Das Fenster unterteilt sich in zwei Hauptbereiche:

Oben der Bereich für die zu verschmelzenden Eier, unten ein Vorschau-Bereich der dir anzeigt welche Werte sich wie verändern werden.

Zwischen den beiden Bereichen kannst du links sehen wie oft dein Pet an diesem Tag schon verschmolzen wurde.

Rechts davon siehst du den Doppelmodus-Button. Den stelle ich dir etwas weiter unten genauer vor.

Fangen wir oben mal mit einem ganz normalen Verschmelzungs-Vorgang an: Klicke in den linken Slot. Sofort wird sich das Selektions-Fenster öffnen. Dort gehst du auf das Ei, das du **behalten** willst und klickst es an. Ein kleiner Tooltipp gibt dir Auskunft darüber ob du auch wirklich gerade über dem richtigen Ei bist.

Dieses Ei ist nun der **Agent**.



Das gleiche Prozedere wiederholst du mit dem rechten Slot, nur das dort das Ei ausgewählt wird, dass verschmolzen werden soll.

Dieses Ei ist nun der **Reagent**.

Beide Pets müssen eingepackt sein! Sonst bekommt man sie nicht in die Slots.

Im Fenster darunter kannst du jetzt genau sehen, welche Werte sich wie verändern werden, wenn du die beiden Eier tatsächlich verschmilzt:

Links die Werte, die der Agent schon hat.

In der Mitte die Werte um die der Reagent die Werte des Agenten erhöhen wird. Diese Werte decken sich **nicht** immer 1:1 mit den Original-Werten des Reagenten noch mit der Differenz aus den Werten zwischen beiden Pets. Das liegt einfach daran, dass die meisten Werte nur anteilig übernommen werden. Abgesehen von EP und Trainingspunkten werden Werte auch nur dann übernommen, wenn die des Reagenten höher liegen als die des Agenten.

Ganz rechts siehst du wie die Werte nach der Verschmelzung dann bei dem Agenten aussehen werden.

Mit Klick auf die bläulich schimmernde „Kugel“ zwischen Agent und Reagent aktivierst du die Verschmelzung. Übrig bleibt danach der Agent mit den neuen Werten, der rechte Slot des Reagenten ist wieder leer, das Ei aus seinem Brutplatz verschwunden.

Mal eine kleine Eselsbrücke wie man sich die beiden Begriffe „Agent“ und „Reagent“ vielleicht besser merken kann:

Der **Agent** **agiert** mit mir wenn ich ihn herbei rufe.

Der **Reagent** **reagiert** mit meinem aktiven Begleiter bzw. - da man nicht immer mit den **eigentlichen Begleiter verschmilzt** - liegt bei der Verschmelzung immer im **rechten Slot**.

Der Doppelmodus beim Verschmelzen



Attribut-Typ	Vorher	Ergebnis	Nachher
Begabung	100.00	-	100.00
Training	5515.00	+250	5765
Erfahrung	215	+2000	2215
Stärke	40.22	-	40.22
Geschicklichkeit	15.46	-	15.46
Ausdauer	47.39	-	47.39
Intelligenz	15.15	+1.28	16.43
Weisheit	33.94	-	33.94

Um den Doppelmodus verwenden zu können brauchst du erst Mal ein Item:

Den Doppelmodus-Gutschein.

Den erhält man bisher nur mit einigem Glück aus den Begleiter-Items die man gelegentlich über die Begleiter-Unterhaltungen erhalten kann.

Mit dem Doppelmodus-Button kannst du in **einem** Durchgang gleich **zwei** Reagenten mit dem Agenten verschmelzen. Dabei werden die Aufwertungen pro Reagent einzeln berechnet, summiert und dann erst auf den Agenten aufaddiert. Im Prinzip erhältst du den gleichen Wertzuwachs in einem Durchgang statt zwei Durchgängen. Der Doppelmodus spart dir also eine Verschmelzung, die du dann anderweitig verwenden kannst.

Den Doppelmodus-Button kannst du gefahrlos anklicken, beide Slots auch genauso gefahrlos befüllen. Solange du den Button zum Verschmelzen nicht klickst, passiert rein gar nichts. Du kannst also auch zum Ansehen der Funktion ohne Probleme den Doppelmodus aktivieren.

Erfahrung durch verschmelzen und Futter

Die Verschmelzung ist eindeutig die Hauptquelle um EP für das Pet zu erhalten. Andere Quellen sind noch bestimmte Futtermittel und gelegentliche Rewards aus Begleiter-Unterhaltungen. Zu diesen anderen Quellen kommen wir später noch.

Die ersten Regel, die man sich hier merken sollte:

Pets des gleichen Levels geben das Maximum von 1.000 EP pro Verschmelzung.

Mehr geht **nicht!**

Da ist es auch völlig unabhängig, ob und wie viel ein Reagent selbst schon an EP durch Verschmelzung gesammelt hat.

Die zweite Regel:

Liegt der Reagent **einen** Level tiefer als der Agent, erhältst du „nur“ noch 500 EP.

So. Damit lässt sich doch schon nett rechnen auf dem Weg zum max.-Level.

Für den Rest gilt: Je größer der Levelunterschied zwischen Agenten und Reagenten um so niedriger die EP-Ausbeute.

Damit lässt sich auch schon jetzt sagen, dass man deutlich kleinere Eier lieber für andere Dinge aufheben sollte um sein Pet effektiv zu leveln. Denn es gibt noch mehr, dass gelevelt werden sollte und kann.

Tipp:

Hier gibt es ein besonders effektives Einsatzgebiet für den Doppelmodus-Gutschein:

Dein Pet hat Stufe z.B. Stufe 10. Mit dem nächsten Reagenten würde es auf jeden Fall eine Stufe aufsteigen. Du hast aber noch 2 mögliche Reagenten mit Stufe 10.

Würdest du diese nacheinander verschmelzen, würdest du 1.000 EP für den ersten Reagenten bekommen, für den zweiten aber nur noch 500 EP (weil dein Pet ja nun Stufe 11 hat).

Setzt du hier den Doppelmodus-Gutschein ein, erhältst du für beide Reagenten jeweils 1.000 EP = 2.000 EP in einem Durchgang. Denn für beide Reagenten gilt ja der IST-Zustand und nicht, was nach dem Verschmelzen gilt. Du kannst also richtig Punkte einheimsen, die dir sonst verloren gehen. :)

Ansonsten gibt es noch verschiedene Futtermittel, die ebenfalls EP in verschiedenen Höhen geben.

TP über Stufenaufstieg und Tränke

Talentpunkte erhält man einzig und allein aus dem Levelup des Pets sowie über Trainingspunkte und dem Einsatz von Tränken die man bei Pykesile gegen Gold-Eier eintauschen kann.

Und um mal endlich wenigstens Ansatzweise die Frage zu klären, bevor du dieses Tutorial doch noch aus Verzweiflung auffrisst: Gold-Eier und andere Futtermittel bekommt man auf der Miller-Ranch... ooooooooooder... aus dem AH. ^^
Keine Sorge, auch das wird noch genau erklärt. ;)

Zurück zum Thema. ;)

TP aus Stufenaufstieg ist ja noch einfach. Pet aufleveln und... vermutlich erst mal etwas sparsam-kariert aus der Rüssi linsen. Denn die TP-Ausbeute durch

Stufenaufstieg ist nicht gerade berauschend. Dein Char leidet schon permanent unter TP-Mangel? Das ist absolut NICHTS gegen das TP-Leiden deines Pets. :D

In den ersten Leveln ist das aber noch nicht sooo tragisch. Aber es kann mit der Zeit zu einem Problem werden. Demzufolge kommt irgendwann der Punkt, an dem man an Pykesile und seiner Leidenschaft für Gold-Eier oder dem Item-Shop nicht mehr vorbei kommt.

Du brauchst 2 Gold-Eier. Die tauschst du bei Pykesile gegen einen „Verbesserten Trank“ ein. Oder Diamanten für den gleichen Trank im Item-Shop. Eintauschen kannst du zu jeder Zeit.



Um dann auch TP erhalten zu können brauchst du jeweils einen solchen Trank und 500 Trainingspunkte (TrP) auf deinem Pet. Hast du die TrP zusammen verfütterst du

einfach den Trank wie jedes andere Futter. Deinem Pet werden nun automatisch die 500 TrP abgezogen und **100 TP** gutgeschrieben.

Begabung erhöhen mit Trank und Verschmelzung

Jahaaaa... auch die Begabung lässt sich tatsächlich erhöhen, um nicht zu sagen auf volle 100 bringen. Ich sehe schon bei dem einen oder anderen die grauen Zellen in Bewegung geraten... ^^

Wir kommen auf die Level-Strategie noch zu sprechen. ;)

Begabung zu erhöhen ist vor allem erst mal eins: Ein richtiges Geduldspiel! Zweitens muss man sich **vorher** darüber im Klaren sein, was man will. Je optimaler du dein Pet leveln willst, desto kniffliger wird die Sache mit der Begabung unter Umständen. Das Problem hierbei ist nämlich der Punkt Verschmelzung: Da bei einer Verschmelzung nun mal auch EP dazu kommen, kann man irgendwann einen Levelup nicht mehr verhindern. Der kann aber durchaus dem Optimum bei nicht gemaxter Begabung abträglich sein. Trotzdem ist auch das natürlich eine Möglichkeit, also werde ich auch diese hier nun erklären.

Begabung durch Verschmelzung:

Die Voraussetzung hier ist vor allem erst mal, dass die Begabung des Reagenten höher sein **muss** als die des Agenten. Das Gemeine an der Prozedur ist allerdings:

- a) Man bekommt nur einen prozentualen Anteil der Differenz zwischen den beiden Begabungswerten.
- b) Irgendwann wird es schwer bis unmöglich noch ein Pet zu finden das zum einen tief genug im Level ist und zum anderen auch wirklich noch die höhere Begabung aufweist.

Die Ausbeute kann also äußerst mager ausfallen. Tatsache liegt sie in den meisten Fällen unter einem Punkt.

Begabung durch Tränke:

Wir begeben uns mal wieder zu Pykesile. Dieses Mal kostet uns der Spaß aber 3 Gold-Eier. Diese tauschen wir ein gegen einen „Trank des Erwachens“ ein.

Oder du investierst ein Mal mehr in den Item-Shop.

Auch in diesem Fall kannst du jederzeit eintauschen.

Zum Benutzen braucht es dieses Mal **1.000** Trainingspunkte (TrP) auf deinem Pet.

Trank und TrP zusammen ergeben jeweils **1** Begabungspunkt.



Kleine Rechnung:

Hat dein Pet eine Begabung von 75, fehlen dir also noch 25 Punkte bis zum Maximum.

Das macht dann 25.000 Trainingspunkte und 75 Gold-Eier bzw. 475 Diamanten.

Sofern du nicht das halbe AH leer kaufen willst oder kannst bzw. Dias lieber für andere Dinge ausgeben möchtest: Du wirst die Miller-Ranch noch „lieben“ lernen. :D

Attribut-Werte steigern durch Stufenaufstieg und Verschmelzung

Auch die Attribute deines Pets lassen sich natürlich noch steigern. Per Stufenaufstieg dürfte hierbei ja noch logisch und mittlerweile klar sein.

Interessanter ist da schon die Sache mit der Verschmelzung. Auch hier gilt natürlich die Regel: Der Attribut-Wert des Reagenten muss höher sein als der des Agenten. Die Differenz zwischen diesen beiden Werten wird ebenfalls nur prozentual anteilig gut geschrieben.

Soweit so gut.

Das wirklich interessante an dieser Sache liegt in einem vielleicht doch eher unerwarteten Aspekt:

Gerade bei elementaren Eiern lassen sich auf diese Weise auch mehr oder minder gezielt Attribute des Pets steigern, die keiner Wachstumsrate unterliegen. Natürlich steigen diese auch bei einem Stufenaufstieg, wie alle anderen Attribute auch. Aber lang nicht so stark und ein mehr kann ja nie schaden.

Die Crux an dieser Geschichte liegt allerdings in der Tatsache, dass man erst sieht ob ein Ei eine solche Möglichkeit bietet, wenn es ausgebrütet ist. Diese Steigerung verläuft daher auch nur sehr, sehr bedingt gezielt.

Die Chancen hier werden aber mit einem „Neutralisierungsriegel“ erheblich gesteigert. Dieser neutralisiert das Element eines elementaren Eies. Damit lässt sich ein solches natürlich auch mit dem eigenen Pet verschmelzen, auch wenn es ursprünglich ein anderes Element hatte. Da aber **nur** das Element neutralisiert wird, nicht aber jegliche Werte, kann man genau hier ganz gezielt ein fremdes Element in hoher Qualität dazu heranziehen einen Wert effektiver zu steigern, der ansonsten eher weniger Berücksichtigung findet.

Bei meinem Lichtpet wäre zum Beispiel Geschick noch interessant. Sollte mir also mal wieder ein Heiliges Begleiter-Ei mit dem Element Dunkelheit in die Finger geraten, dass aber dusseligerweise von seinem Pet-Typ her eher für einen Magier geeignet wäre... Da muss nur noch der Level so gut als möglich passen und ich weiß was ich mit dem Ei noch anfangen kann außer zu versuchen es im AH zu verkaufen. ^^

Auch die Werte von Runen-Begleiter-Eiern lassen sich so gezielter anheben.

Allerdings funktioniert das Ganze irgendwann nur noch schwer bis gar nicht. Ein optimiertes Pet wird irgendwann mit Werten aufwarten, welche von „frischen“ Pets nicht mehr überboten werden können.

Trainingspunkte „erschmelzen“

Mittlerweile hast du sicher gemerkt wie wichtig die Trainingspunkte (nachfolgend kürze ich diese mal mit TrP ab) sein können. Nur wie zum Henker kriegt man die Dinger überhaupt?

TrP bekommt man nur auf eine einzige Art zusammen: über die Verschmelzung von Pets. Wie viele man bekommt ist sogar eine feste Größe:

- normale Begleiter-Eier geben 50 TrP
- Runen-Begleiter-Eier geben 100 TrP

Völlig egal welche Qualität das Ei hat oder welche Stufe, diese beiden Werte sind unverrückbar. Punkt.

Oh my goodness! O.O

Du denkst gerade mit Grauen an z.B. 25.000 TrP nur für die Begabung? Bei solchen Werten sind selbst 1.000 TrP schon halber Wahnsinn? Und das Ganze bitte noch bei der Tatsache, dass man ja nur drei Mal binnen 24 Stunden verschmelzen kann... Nö... ist kein Wahnsinn.

Der einzige Wahnsinn dabei ist die Anzahl der notwendigen Eier, die da auf dich zukommt. ;) Der Rest ist einfach cleverer Einsatz der Möglichkeiten, die man hat.

Was haben wir also?

1. **Jedes** Begleiter-Ei kann pro Tag drei mal verschmolzen werden.
2. **Jedes** Begleiter-Ei bringt dir TrP in einer festen Größe.
3. TrP ist der einzige Wert der **immer** 1 zu 1 übernommen wird!

Punkt 1 und 3 sind genau die beiden Punkte, die den Schlüssel zu einer wahren TrP-Flut beinhalten. Jetzt müssen wir nur noch wissen, wie wir dieses Wissen geschickt einsetzen.

Wichtige Grund-Voraussetzung des Ganzen:

Du brauchst auf jeden Fall **zwei freie Brutplätze!**

Zunächst ein Mal beschaffst du dir so viele Eier wie nur irgend möglich.

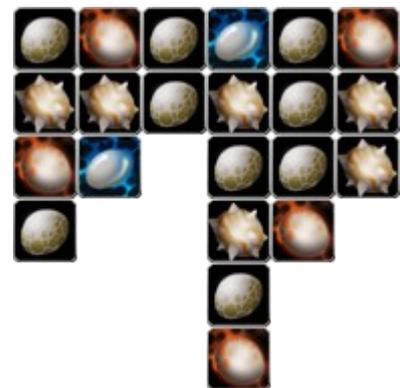
Kaufen, jagen, ertauschen etc.

Die Eier sollten in ihrer Stufe so tief wie möglich, vor allem aber möglichst unter der Stufe deines Pets liegen und natürlich entweder Runen-Begleiter-Eier sein oder das zu deinem Pet passende Element besitzen. Da die Eier-Qualität hierbei ja keine Rolle spielt, suchen wir uns logischerweise weitestgehend die ganzen Low-Eier wie wilde, natürliche und ggf. das eine oder andere phantastische zusammen.

Sozusagen Billig-Eier zu Discount-Preisen (nein, Aldi vertickt so was nicht. :P).

Sobald du einen respektablen Schwung zusammen hast, sortiere dir die Eier am Besten erst mal im Rucksack nach ihren Stufen. So passieren dir gleich bei der Verschmelzungs-Orgie weniger Fehler. Solltest du mehrere Runen-Begleiter-Eier in einer Stufe haben, dann sortiere sie am Besten abwechselnd mit den elementaren Eiern, beginnend mit den elementaren Eiern.

In deinem Rucksack könnte es jetzt artähnlich wie in nebenstehender Grafik aussehen. Hier wurde jede Stufe von oben nach unten sortiert. Von links nach rechts geht natürlich auch. Geschmackssache.



Nun verschmelzen wir über die beiden freien Brutplätze immer abwechselnd und Stufenweise die ganzen Eier miteinander, beginnend bei der niedrigsten Stufe bis zur höchsten. Jedes Ei wird dabei max. zwei Mal (wegen der Runen-Begleiter-Eier), in der Regel nur ein Mal, mit einem anderen verschmolzen. Heißt also:

1. Ein Agent mit einem Reagenten verschmelzen.
2. Ein neues Ei in den freien Brutplatz legen.
3. Das neue Ei zum Agenten machen, das alte Ei zum Reagenten.

Kommt ein Runen-Begleiter-Ei dazwischen an die Reihe, dann bleibt der Agent erst

mal Agent bis zum nächsten elementaren Ei, wo es dann zum Reagenten wird. Während der ganze Aktion steigen die TrP stetig an. Zum Schluss hast du dann ein Ei übrig, welches durchaus bis zu 1.000 TrP und mehr auf seinem Zähler haben kann. Nehmen wir mal das Beispiel-Bild:

Es sind 16 elementare Eier zu sehen und 6 Runen-Eier. Macht zusammen:

$$16 \times 50 + 6 \times 100 = \mathbf{1.400 \text{ TrP}}$$

Dieses letzte Ei verschmilzt du nun mit deinem Pet: Voilà, 1.400 TrP auf deinem Pet.

Du könntest also jetzt schon einen Trank für Begabung oder Talentpunkte verwenden.

Warum verschmilzt man jedes Ei nur ein Mal? Ist das nicht Verschwendung?

Nein.

An der Summe der möglichen TrP ändert das ja nichts. Wenn du aber jedes Ei erst 3 Mal verschmilzt, bevor es als Reagent genutzt wird, kann es dir passieren, dass das Ei eine Stufe aufsteigt. Genau das wollen wir aber nicht. Du könntest sonst Gefahr laufen, dass du ein Ei nicht mehr weiter verschmelzen kannst oder gar das letzte Ei die Stufe deines Pets übersteigt. Dann wäre die Arbeit erst mal umsonst gewesen und ein Brutplatz ist verstopft. Da man aber das Pet-Ei, je nach Level-Strategie, Anfangs selbst nicht unbedingt in der Stufe aufsteigen lassen will bis wenigstens die Begabung max.-Wert erreicht hat, kann das zu einem echten Problem werden. Im blödesten Fall musst du die gerade erschmolzenen TrP verfallen lassen, da du das TrP-Pet entlassen musst. Dieses Debakel lässt sich von vornherein verhindern, in dem man eben grundsätzlich darauf achtet bei den TrP-Eiern erst gar keinen Stufenaufstieg zu riskieren.

Pet-Skills und wie man diese steigert



Wie schon mehrfach erwähnt, verfügt auch dein Pet über Skills. Diese teilen sich in passive und aktive auf. Schauen wir uns einfach erst mal das Skill-Fenster des Pets genauer an. Du findest es unter dem zweiten Tab von links.

Rechts oben (A) kannst du die Skill-Liste im linken Bereich (B) darunter rudimentär vorsortieren. Skills, die dein Pet kann (grün), Skills, die es lernen kann (gelb) und ganz rechts lassen sich auch die Skills ein- bzw. wieder einblenden, die dein Pet (noch) nicht lernen kann (rot).

Die passiven Skills:

Im großen Bereich (B) links findest du alle passiven Skill (je nach von dir eingestellter Ansicht).

Passive Skills sind immer Skills, die dich, als Meister deines Pets, unterstützen, wenn das Pet aufgerufen ist. Sozusagen eine Art unsichtbare Buffs deines Pets. Was ein Skill genau bewirkt verrät dir der allseits bekannte und stets gegenwärtige ToOLTIP, wenn du mit der Maus über einen Skill gehst.

Welche dieser passiven Skills dein Pet nun kann, legst du von Anfang an selber fest. Ganz zu Anfang hast du in der Regel nur 4 passive Skills zur Auswahl, die dein Pet erlernen könnte. Jeder dieser Skills fängt – analog zu deinen eigenen Skills – mit +1 an. Welche Voraussetzungen ein Skill braucht um erlernt zu werden steht immer in der zweiten Zeile unter dem Skill-Titel. Das kann allerdings ein wenig verwirrend sein, solltest du in der Ansicht auch die Skills zugeschaltet haben, die dein Pet nicht lernen kann. Es sieht stark danach aus, dass weitere Skills erst dann freigeschaltet werden, wenn das Pet mindestens zwei der ersten 4 zur Auswahl stehenden erlernt hat.

Um einen Skill erlernen zu können braucht das Pet zunächst ein Mal ausreichend TP. Wie viele dein Pet aktuell zur Verfügung hat kannst du unten rechts (D) sehen.

Hat dein Pet ausreichend TP im Vorrat genügt es auf das + im Skill-Icon-Slot zu klicken. Sofort ändert sich das Icon von einem Fragezeichen auf das Skill-Icon und die Schrift des Skill-Titels wechselt auf grün. Solange das Pet noch TP hat und die jeweiligen Voraussetzungen erfüllt sind, kannst du weitere Skills hinzunehmen oder bestehende steigern. Skills, die gesteigert werden können haben wieder das + am Skill-Icon.

Theoretisch sieht es bisher so aus, dass dein Pet im Laufe der Zeit alle zur Verfügung stehenden passiven Skills erlernen kann. Ob es da doch noch ein Skill-Limit gibt, ist derzeit noch nicht bekannt. Es ist also ratsam sich zunächst auf die Skills zu konzentrieren, die dir wirklich wichtig sind.

Die aktiven Skills:

Im schmalen Bereich rechts (C) siehst du die aktiven Skills deines Pets. Bei den meisten Pets sind das „nur“ zwei, bei anderen drei und bei mindestens einem sind es 4 Skills. Welche Skills dein Pet hat hängt vom Pet-Typ, also der Rasse, ab.

Diese aktiven Skills nutzt dein Pet, wenn es aufgerufen ist und dir bei deinen Kämpfen helfen will.

Was genau welcher Skill tut, erfährst du im Tooltipp, wenn du mit der Maus darüber gehst.

Woran sich der Level eines aktiven Skills orientiert ist bisher noch eines der ungelösten Rätsel. Ebenso ist noch nicht bekannt ob und wenn, wie man die aktiven Skills steigern kann. Derzeit gehen die Vermutungen dahin, dass die Skill-Level ein Zufallsprodukt jeden Eies ist.

Derzeit gilt also die Regel: **Aktive Skills können nicht gesteigert werden.**

Da es noch freie Skill-Slots gibt, wird des öfteren vermutet, dass es vielleicht später Möglichkeiten geben könnte, einem Pet weitere aktive Skills beizubringen. Es könnte allerdings genauso gut sein, dass es sich hierbei nur darum handelt, dass es auch Pets gibt oder geben wird, die eben bis zu 5 aktive Skills mitbringen.

Sammeln ohne zu sammeln – Training der Sammelfertigkeiten

Dein Pet kann für dich Holz, Kräuter und Erz sammeln. Allerdings hat das absolut gar nichts damit zu tun, wie du draußen in der Wildnis Materialien sammelst.

Dein erster Weg führt dich mal wieder zu einem der Begleiterjäger. Dort lassen wir uns die Auslage seines kleinen Bauchladens zeigen. Unter all den anderen Gegenständen führt so ein Begleiterjäger auch:

- kleines Beil
Diese braucht man um Holz zu sammeln.
- kleine Hacke
Diese braucht man um Erz zu sammeln.
- kleiner Spaten
Diesen braucht man um Kräuter zu sammeln.

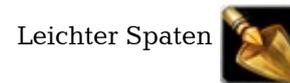


Ein Werkzeug kostet jeweils 100 Gold. Hört sich ja noch ganz nett an. Allerdings braucht man pro Sammel-Durchgang ein Werkzeug, für den man dann eins von drei möglichen Gegenständen bekommt.

Um also das Pet im Sammeln zu trainieren bzw. genügend Materialien zusammen zu bekommen, braucht es so einige dieser Werkzeuge. Ein Stack kann maximal 99 Werkzeuge beinhalten = 9900 Gold.

Eine weitere Möglichkeit ist der Item-Shop. (**Derzeit nicht verfügbar!**)

Dort finden sich ebenfalls Werkzeuge:



Diese Werkzeuge können bis zu 999 Stück stacken, also das 10-fache der normalen Stacks = 8991 Diamanten pro Stack. Das ist aber auch (bisher) der einzige Unterschied zu den normalen Werkzeugen.

Nachdem du also nun einige Werkzeuge hast, schauen wir uns an wie dein Pet Materialien sammelt. Öffne das Pet-Interface und wechsele im rechten Fenster auf den vorletzten Tab rechts.

Im oberen Bereich (A) des Fensters findest du die Fortschrittsbalken und aktuellen Level der drei Sammelfertigkeiten deines Pets.



Im unteren Bereich – dem Produktions-Bereich - finden sich verschiedene

Einzelbereiche:

Links oben (B) erst mal der Slot für deine eben eingekauften Werkzeuge. Je nachdem was du nun gesammelt haben möchtest – Holz, Kräuter oder Erze – ziehst du per Drag'n-Drop den passenden Werkzeug-Stack in diesen Slot.

Rechts vom Werkzeug-Slot befindet sich das Drop-Down-Menu (C) in dem du auswählen kannst, was dein Pet sammeln soll. Am Anfang wirst du nur eine Wahlmöglichkeit haben. Die Level-Voraussetzungen für die weiteren Wahlmöglichkeiten findest du immer hinter dem Material-Titel.

Die Materialien, die gesammelt werden können, gestalten sich so ziemlich analog in Level und Art zu denen, die auch du in dem Levelbereich normalerweise sammelst. Nachdem du eingestellt hast was gesammelt werden soll, klickst du ganz unten links auf den Startbutton (G). Sofort macht sich dein Pet an die Arbeit, wie du am Fortschritts-Balken unten im Produktionsbereich feststellen kannst. Dieser spiegelt immer den Fortschritt für einen Durchgang wieder. Pro Durchgang steigt die Stufe deines Pets in der betreffenden Sammelfertigkeit. Je höher in den Stufen es kommt, desto mehr Durchgänge braucht es bevor sich was am Fortschritts-Balken oben tut. Das wird aber meist wieder besser, sobald ein neues Material gesammelt werden kann.

Über dem Fortschritts-Balken des Produktionsbereiches findest du erst die Materialien, die bei einem Sammel-Durchgang heraus kommen können (D). Darunter was tatsächlich gesammelt wurde bisher (E).

Wie du im obigen Bild sehen kannst, sind es immer zwei Arten von Materialien die heraus kommen können. So wie auch in der Wildnis es Materialien gibt die man sozusagen an jeder Ecke findet und solche, die deutlich seltener sind, erhältst du auch hier immer ein paar von den selteneren Materialien und in der Hauptsache die „Massenware“.

Der dritte Gegenstand nennt sich „Seltsamer Gegenstand“.

Diesen erhältst du so ca. zu 50% der Menge der anderen beiden Materialien zusammen genommen. Mal mehr, mal weniger. Diese Ressource kannst du an jeden NPC verkaufen und erhältst dafür 107 Gold. Für mehr ist er – soweit bisher bekannt – nicht zu gebrauchen. Immerhin senkt er die Kosten für die Werkzeuge wieder um ein paar Talerchen.



Über den Button mit dem roten Haken (H) kannst du die Produktion jederzeit unterbrechen. Der aktuelle Durchgang wird zurück gesetzt. Dir geht dabei also kein Werkzeug verloren. Du kannst nun die übrigen Werkzeuge aus dem Slot nehmen bzw. sie auch wechseln.

Mit dem Button mit dem Sack drauf (I) erntest du die gesammelten Materialien. Sie werden dann in deinen Rucksack transferiert.

Bevor du einen neuen Durchgang starten kannst, musst du erst alle Materialien geerntet haben. Auch dann, wenn du die gleichen Materialien wieder sammeln möchtest.

Der Button mit dem Fragezeichen drauf (J) enthält einen knappen kurzen Hilfstext wie man mit dem Pet Materialien sammelt.

Einen kleinen Nachteil hat das Ganze:

Solange dein Pet damit beschäftigt ist Materialien für dich zu sammeln, kann es nicht herbei gerufen werden. Auch verschmelzen, füttern etc. ist nicht drin. Das ist aber letztlich gar nicht so schlimm. Lass das Tierchen einfach immer dann sammeln, wenn du sowieso gerade irgendwas machst, wo kein Mob weit und breit auftauchen wird. Auktionshaus durchwühlen, selbst craften, T-Steine basteln usw. ooooooder... während du auf der Miller-Ranch arbeitest. ^^ Gemeinsam schuften macht mehr Spaß. :D

Level-Strategie – Das optimale Pet erziehen

Nachdem wir jetzt einiges gelernt haben über all die Werte und Zusammenhänge, wie man sie steigern kann usw. ergibt sich auch ein recht klares Bild wie man das meiste aus seinem kleinen Freund heraus holen kann. Genau das möchte ich hier noch mal – sozusagen als kleine Checkliste – Schritt für Schritt zusammenfassen.

Schritt 1 – Die Eiersuche

Alles beginnt mit dem richtigen Begleiter-Ei.

Hier ist es eigentlich etwas schwierig pauschale Aussagen zu treffen. Es kommt nun mal darauf an, was genau man selbst haben möchte, bzw. wie flexibel das Pet sein soll oder wie spezialisiert. Grundsätzlich lässt sich aber immer sagen, dass das Ei eine möglichst hohe, am Besten die höchste Qualität haben sollte.

Ergo: Heiliges Begleiter-Ei im passenden/gewünschten Element oder oranges Runen-Begleiter-Ei

Das Ei sollte zu dem einen möglichst hohe Begabung mitbringen. Je höher diese ausfällt, desto einfacher und günstiger wird es diese zu maximieren.

Die Stufe des Pets sollte bei max. Lvl5 oder 6 liegen. Level 1 mag auf Anhieb gesehen besser sein, ist aber sowieso nicht zu halten. Da mit jedem Verschmelzen nun mal EP dazu kommen und es keine Lvl0 Eier gibt, ist schon klar, dass es niemals bei Level 1 bleiben kann. Der Spielraum bis Level 5 oder 6 erlaubt ein einfacheres Handling ohne dabei all zu viel einzubüßen.

Sofern das Begleiter-Ei ein elementares Ei sein soll, sollte man sich am Besten auch schon jetzt entscheiden ob man dem Aussehen des Pets den Vorzug gibt oder den aktiven Skills. Optimaler wären natürlich die Skills.

Übrigens, so als kleiner Tipp am Rande:

Nutze die Zeit der Suche schon mal dazu nebenbei Gold-Eier zu farmen. Davon hat man in der ersten Zeit sowieso irgendwie nie genug. ^^

Zweitens: Sammele schon mal alles an Eiern für die TrP, was du finden kannst.

Schritt 2 – Begabung maximieren

Nachdem man dann sein Wunsch-Pet endlich besitzt, sollte als aller erstes die Begabung auf 100 gebracht werden.

In dieser Zeit die Pet-Stufe so niedrig als möglich halten. Also immer hübsch aufpassen, dass die TrP spendenden Eier mindestens ein, besser zwei Stufen unter

dem Level deines Pets bleiben. Du wirst Stufenaufstiege nur schwer bis gar nicht gänzlich verhindern können.

Was man in dieser Zeit sehr schön nebenbei noch trainieren kann sind die Sammelfähigkeiten.

Schritt 3 – Stufenaufstiege

Sobald alle vorherigen Schritte absolviert sind kann es mit dem eigentlichen Leveln los gehen. Läuft alles richtig bekommst du jetzt für jeden Stufenaufstieg die maximale Ausbeute bei der Erhöhung der Attribut-Werte des Pets.

Am Besten mit Eiern der gleichen Stufen aufleveln, da sie das Maximum an EP geben, kleinere Differenzen können auch mit Futter aufgefüllt werden.

Begleiter-Unterhaltungen – Das Mini-Bonus-Programm

Ob man überhaupt eine Unterhaltung bekommt, hängt von der Loyalität ab. Die sollte mindestens 80 betragen. Es kann auch schon darunter zu Unterhaltungen kommen, allerdings hat mich die Erfahrung gelehrt, dass es dann meist länger dauert bis eine zustande kommt. Unter 75 kommt i.d.R. gar keine zustande.

Das Wann ist sowieso die reinste Folter für die eigene Geduld. Aus mehrere Gründen:

1. Die Loyalität sollte, wie schon erwähnt, bei mindestens 80 liegen
2. Die Sättigung sollte beim Aufrufen des Pets nicht unter 80% liegen.
3. In der Zeit zwischen Aufruf und Begleiter-Unterhaltung darfst du **nicht**:
 - a) die Zone wechseln; weder porten noch zu Fuß
 - b) innerhalb einer Zone an einen anderen Punkt porten; laufen/reiten ist das Zauberwort
 - c) über das Hausmädchen oder per „Trautes Heim“ in dein Haus gehen
 - d) eine Ini betreten
 - e) zur Miller-Ranch porten
 - f) dein Pet einpacken um es zu füttern
 - g) ... usw.

Punkt 3 kurzgefasst: Unterlasse alles was technisch einen Instanzwechsel zur Folge hat oder das Pet wieder einpackt. Der sicherste Indikator das genau das passiert ist, ist folgender Satz im Chat:

Beschwörung war erfolgreich. Begleiter-Unterstützung: x%

Genau der bewirkt nämlich etwas, was man so gar nicht gebrauchen kann: Der Counter für die verstrichene Zeit wird wieder zurück gesetzt.

Was für eine Zeit?

Bevor ein Pet sich mit dir unterhalten möchte, vergehen i.d.R. mindestens 90-180 Minuten. Also mindestens eineinhalb bis zu drei Stunden. Je idealer die Grundvoraussetzungen in Sachen Loyalität und Sättigung, desto eher wird sich das Pet melden. Das die Sättigung in der Zeit naturgemäß fällt, ist dabei unerheblich, solange der Anfangswert bei der Beschwörung hoch genug war.

Es gibt noch eine weitere Vermutung:

Es scheint so zu sein, dass ein Pet bei einer Sättigung von 80% eher eine Unterhaltung beginnt als wenn diese höher oder niedriger liegt.

Diesbezüglich sitzen wir noch mit der Stoppuhr an der Tasta. ^^

Wie so eine Unterhaltung abläuft

Irgendwann taucht da in deinem Chat so ein harmlos daher kommender Satz auf:

Euer Begleiter möchte sich mit Euch unterhalten!

Zeitgleich findet sich unten links an der originalen Position der Mini-Map (rechte, obere Ecke im originalen Interface) ein kleines Fenster, dass dem der minimierten Wisper-Fenster sehr ähnelt:



Jetzt kann man eigentlich nur hoffen, dass man nicht gerade in einem ganzen Mobhaufen steckt, den es erst mal zu killen gilt oder wenigstens genügend Unterstützung anwesend ist, denn: Das Fenster bleibt leider nicht unendlich lange da

stehen. Aber dennoch: keine nervöse Hektik, normalerweise kann man noch in Ruhe zwei, drei Mobs ins Nirwana schicken und muss sich nicht selbst killen lassen. ;)

Das kleine Fenster funktioniert genauso wie das der minimierten Wisperfenster.

Mit Klick auf den kleinen Balken links vom X öffnete sich das Fenster für die Begleiter-Unterhaltung.

Dort findest du oben erst Mal den Text deines Pets und darunter die Antwortmöglichkeiten.

Es sind immer drei Antwort-Optionen und die Option *Ignorieren*. Mit „Ignorieren“ schließt sich das Fenster ergebnislos. Die kompletten Texte von Antworten, die am Ende mit drei Punkten ausgewiesen sind, bekommst du in einem Tooltip sobald du mit der Maus über diese gehst.



Sobald du dich für eine Antwort entschieden und diese angeklickt hast, schließt sich das Fenster wieder. Was du für deine Antwort erhalten hast sagt dir wiederum der Chat:

Loyalität des Begleiters um 1 Punkte gestiegen!

Es gibt eine ganze Reihe von verschiedenen Fragen/Texten. Es kommt durchaus zu Wiederholungen der einzelnen Fenster, die können aber doch ein bisschen auf sich warten lassen. Jede Antwort-Option bringt ein anderes Ergebnis. Es lohnt sich also durchaus immer wieder mal eine andere Antwort auszuprobieren.

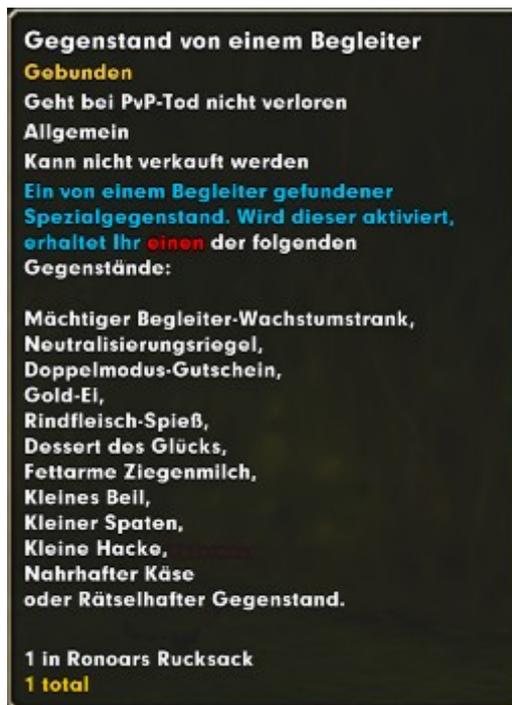
Im Anhang findest du auch eine Liste der bisher gefundenen Fragen und Antworten und was genau man für die jeweilige Antwort bekommt.

Was man aus solchen Begleiter-Unterhaltungen bekommen kann

Die Belohnungen aus den Begleiter-Unterhaltung beziehen sich meist auf verschiedene Werte. Das können sowohl Werte wie die Loyalität oder Begabung sein (Begabung gibt es so *wahnwitzig hohe* Werte von 0,01 Punkte :D) als auch Steigerungen der einzelnen Attribut-Werte deines Pets.

Aber auch Gegenstände können dabei heraus springen. Gelegentlich erhält man als Belohnung einen „Gegenstand von einem Begleiter“. Der sieht im Rucksack aus wie ein normales Hühnerei. Mit einem Rechts-Klick kann man dieses Ei öffnen und erhält per Zufall eines der folgenden Items:





Das rot notierte *einen* ist allerdings ein klein wenig verwirrend. Tatsächlich erhält man nämlich bei den Werkzeugen 5 einer Sorte. Es handelt sich also hin und wieder eher um *einen* kleinen Stack (was wir ja nun wirklich nicht schlimm finden ;)...) .

Viel interessanter dürften allerdings die die ersten beiden Items sein, die man bei den Begleiterjägern sonst nur gegen diese ominöse Währung bekommt.

Auch der Doppelmodus-Gutschein ist sicher was, was man nur zu gerne erhalten würde. ^^ Aber wie das so ist mit Lotterien, und nichts anderes sind diese Begleiter-Gegenstände ja nun, es ist reine Glückssache was man bekommt und in keiner Weise beeinflussbar.

Magen-Knurren ist doof! - Futter für dein Pet

Nachdem wir nun viele kleinere und größere Geheimnisse deines Pets gelüftet haben, sollten wir uns allmählich mal etwas genauer mit seiner Ernährung befassen. Nicht das dir das Tierchen mitten drin aus den pelzigen Pfoten kippt... *sofern es so was überhaupt hat – ich stelle mir gerade die Frage... kann eine Libelle eigentlich aus den Pantinen kippen?... kay... lassen wir das Philosophische lieber mal :D*

In diesem Kapitel klären wir welche Futtermittel es gibt, wofür sie gut sind und woher man sie am besten bekommt.

Futter ist entweder eine Frage deines Geldbeutels (real wie virtuell), oder deiner Zeitressourcen. Tatsächlich lässt sich mit Futter sogar noch ein bisschen Gold nebenbei machen, je nach Zeiteinsatz. Aber fangen wir mal mit den einfacheren Dingen an.

Begleiterjäger und ihre Futterkiste & ItemShop

Neben den schon bekannten Jägerfallen und Werkzeugen hat der Begleiterjäger auch einige Futtermittel im Angebot:



Miller-Spezialkuchen



Training+1
Sättigung+5
Erfahrung+10

Nahrhafter Käse



Sättigung+10

Dessert des Glücks



Loyalität+1

Verbesserter Trank



Wenn ein Begleiter diesen Trank zu sich nimmt, werden 500 TrP gegen 100 zusätzliche TP eingetauscht.

Neutralisierungsriegel



Neutralisiert das Element eines Begleiters, so dass er **keinem Element** mehr zugeordnet ist.

Mächtiger Begleiter-Wachstumstrank



Erfahrung+1000
Training+500

Wenn man sich so die Preise anschaut, dann wird dem einen oder anderen vermutlich schon ganz schwummerig um die Nase...

Das Angebot im ItemShop umfasst neben den Werkzeugen ebenfalls den *Verbesserten Trank* (TP) und den *Mächtigen Begleiter-Wachstumstrank* (EP). Zusätzlich kann man dort noch das *Lieblingsgericht* erhalten sowie den *Trank des Erwachens* (Begabung).

Nur im ItemShop erhältlich ist das *Magische Parfüm*. Das animiert dein Pet dazu gekillte Mobs zu looten. Das Parfüm ist allerdings nach Kauf nur 24 Stunden verfügbar. Wird es in der Zeit nicht benutzt, verfällt es also. Die Wirkung wird mit rechts-Klick aktiviert und hält dann 6 Stunden inkl. aller Offline-Zeiten an.



Aber RoM wäre wohl nicht RoM, wenn es da nicht noch eine andere Möglichkeit und mehr gäbe an Futter zu kommen. Also... Pompoms ausgepackt, bequeme Treter angezogen und auf geht es zum Arbeiten!

Die Miller-Ranch – Cheerleading für Hühner und mehr

Cheerleading?! O.O

Erm... joaaarr... so oder so ähnlich könnte man das schon nennen... mit ein bisschen Humor. Wir kommen drauf zurück. ^^ Am Besten schon mal – falls überhaupt noch was drin ist – die Reste aus dem Kühlschrank looten.

Also...

Die Miller-Ranch kennen wir ja schon von unserem ersten Besuch, als wir die Begleiter-Übungsjagd absolvierten. Nun wollen wir uns mal den Rest der Farm genauer ansehen. Es wird sich lohnen!

Ich möchte ja mal drauf tippen, dass eine Frage sich mittlerweile bis unter die Nagelwurzel eurer Fingernägel eingebrannt hat:

Wie zum Teufel komme ich an Gold-Eier!

Na, was soll ich sagen... mit Cheerleading? *duck* :D

Okay... ich werde wieder ernst. ^^ Man folge mir unauffällig.

Das Goldene vom Ei – Wie man Gold-Eier farmt

Erst mal suchen wir uns einen der schon allseits bekannten Begleiterjäger der Familie Sorrun. Von diesem lassen wir uns auf die Miller-Ranch bringen.



Dort angekommen folgen wir dem vor uns liegenden Pfad bis ganz nach hinten zur NPC *Jenna Miller*.

Bei ihr angekommen nimmst du ihre Quest – Eine einfache Aufgabe? - an. Es geht darum Hühner zu füttern.

Bevor du los legen kannst, brauchst du aber erst mal Futter. Das findest du in den Scheunen hinter und links von ihr. Pro Sammel-Vorgang bekommst du 2 Sack. Du kannst soviel Futter auf Vorrat sammeln wie du magst. Die Säcke stacken bis auf 99.

Sobald du Futter im Rucksack hast kannst du die Hühner füttern in dem du so ein Flattervieh anklickst. Das muss nicht immer was bringen, ab und an sind die ziemlich mäkelig und wollen mehr Futter. Pro füttern wird ein Getreidesack verbraucht (hat irgendwie was von mästen...



kopfkraz).



Sobald das Huhn zufrieden ist erscheint ein Ausrufezeichen über seinem Kopf und es rast wie von einer Tarantel gestochen in den Hühnerstall.

Einfach dem verrückten Vieh folgen. Das fordert sowieso gleich deine weitere Aufmerksamkeit und vor allem Körpereinsatz. Pack schon mal die Pompoms aus. ^ ^

Beim Huhn angekommen wird sich erst mal gar nichts tun. Von wegen es legt gleich ein Ei. Damit es das auch wirklich tut erwartet das verrückte Federvieh doch glatt von dir, dass du es erst Mal anfeuerst! Also... Huhn anklicken, in Euphorie verfallen... erm... ja, ich sagte ja: cheerleading. :D



Immerhin zeigt sich das Huhn begeistert von deiner Unterstützung. Es hüpfert zwei Mal auf dem Nest herum und legt dann endlich das überfällige Ei. Das sammelst du gleich mal ein und ab geht es wieder zum Hühner füttern. Immerhin brauchst du 10 Stück für den Quest-Reward. Der wiederum besteht aus einem Miller-Spezialkuchen, 12 EP und 25 Gold.



Womit schon mal die Frage geklärt ist, wie man billiger an die Spezialkuchen kommt.

Und wo sind die Gold-Eier?

Jahaaa... Das ist das Gemeine. :D Du wirst noch Hühner füttern bis du deren Stammbaum bis in die tausendste Generation rückwärts auswendig kannst. ;)

Denn die so begehrten Gold-Eier werden Random immer wieder mal statt eines normalen Eies gelegt.



Es gibt Tage/Nächte, da bekommt man auf 10-20 normalen Eiern ein Gold-Ei. An anderen wiederum hat man selbst nach 60 normalen Eiern noch kein einziges Gold-Ei erwischt. Eine wirkliche Strategie die Chancen zu erhöhen gibt es nicht. Ob du nun alle Hühner gleichmäßig fütterst oder nur eins, scheint völlig egal zu sein. Ich habe jedenfalls keinen Unterschied feststellen können.

Einen Vorteil hat das Ganze aber immerhin: Millers Spezialkuchen werden dir so schnell nicht mehr ausgehen. :D

Was man so alles mit so einem Gold-Ei anstellen kann ist ja zum Teil schon geklärt. Pykesile hat ein Faible für die Dinger und gibt dir dafür gerne einen von den beiden Tränken für die Steigerung der Begabung oder TPs oder du wiederholst die Übungsjagd.

Man kann das Ei allerdings auch an sein Pet verfüttern. Das erhält dafür dann 50 TrP und 100 EP. Wer so leveln möchte, kann sich vermutlich gleich seine Hütte auf der Miller-Ranch einrichten. ^ ^



Zwei kleine Tipps:

1. Sammele einfach erst mal Futter bis zum Abwinken. Pro Questdurchgang braucht man im Durchschnitt so ca. 20-30 Futtersäcke. Mal mehr mal weniger. Ich finde es eher lästig zwischendurch immer wieder Futtersäcke sammeln zu müssen. Also sammle ich meist so 2-3 Stacks (und beim Hühnerfüttern läuft dann gemütlich noch irgendein Film im DVD-Player..).
2. So lange die Quest aktiv ist kannst du die Eier sammeln wie du lustig bist. Also auch weit über die geforderten 10 Stück hinaus. Wenn du dann dein Futter durch hast gibst du einfach die Eier direkt nacheinander ab.

Gold-Eier sind übrigens nicht gebunden und können somit auch gehandelt und verschickt werden. Du kannst also auch mit Twinks farmen und dann an einen anderen Char verschicken. Gilt auch für die Spezialkuchen.

Im Auktionshaus kann so ein Gold-Ei zwischen 25.000 und 75.000 Gold bringen. Ganz Verrückte zahlen durchaus auch mehr.

Von Milch bis Rindfleisch-Spieß – noch effektiveres Futter für lau

Es gibt noch ganz andere Futtermittel, die man bei keinem NPC kaufen kann. Höchstens durch Begleiter-Unterhaltungen bekommt man vielleicht mal so was. Wesentlich effektiver ist da eine weitere Quest auf der Miller-Ranch, die zu dem noch ein Futtermittel bringen kann, das ein wahrer Segen für alle ist, die sich mit der Loyalität ihres Pets mehr oder minder regelmäßig rum schlagen müssen:

Das Lieblingsgericht!

Das erhöht mal eben so die Loyalität deines Pets um satte 10P.



Das allein wäre schon ein Grund sich mal mit Jessica Miller zu unterhalten. ;)

Jessica steht weiter vorne in der Nähe von Pykesile am Zaun mit den ganzen Kühen und Ziegen. Warum sie das Wiesenstück vor sich ständig fegt wird wohl immer ein Rätsel bleiben... Na ja... man sagt ja so mancher ländlicher Bevölkerung verschiedener Regionen sowieso schon nach, dass sie etwas... erm... *merkwürdig* seien. Wir wundern uns also erst gar nicht, auch wenn man irgendwie so an ein altertümliches Lexikon erinnert wird, in welchem man die Bayowaren mal eben als „Kleines rebellisches Bergvolk“ definierte... ein Schelm, wer... aber lassen wir das...



So... wie kommen wir denn nun an dieses ominöse Lieblingsgericht und was gibt es sonst noch zu holen?

Erst mal nimmst du natürlich Jessicas Quest „Süße Milch“ an.

Man ahnt vermutlich schon was nun kommt... Richtig! Wir „dürfen“ Kühe füttern. :D Es braucht also mal wieder was zum Verfüttern. In diesem Fall ist das Gras, das man erst pflücken muss.

Randnotiz: Sagt mal, liebe Runewakers... habt ihr schon mal was von einem Rasenmäher gehört oder wenigstens einer Sense?! :P



Gras findet sich an mehreren Stellen in der direkten Umgebung. Da wo es glitzert... na du kennst das ja schon. ;)

Pro angeklicktem Gras gibt es zwei Grasbündel. Für einen Quest-Durchgang braucht man ca. 25-35 Grasbüschel. Mal mehr, mal weniger... jaaaa... auch Kühe sind hin und wieder wahre Zicken, zum Teil sogar schlimmer als das Federvieh. ^ ^

Die Grasbündel stacken übrigens analog zu den Futtersäcken: also 99 pro Stack.

Auf zum fröhlichen Füttern. Huftier anklicken, ist egal ob Kuh oder Ziege, und den Dingen ihren Lauf lassen.



Sollte dein Huftier gut drauf sein, findest du im Chat folgende Meldung:

Sie ist sehr zufrieden mit dem Gras, das Ihr gebracht habt. Sie gibt Milch!

Zeit einen der Eimer zu zücken, die du von Jessica erhalten hast. Dafür musst du aber jetzt nicht den halben Rucksack durchwühlen. Du klickst dein Huftier schlicht und ergreifend wieder an. Prompt erscheint der Eimer unter dem Tier und du kniest dich vor ihm nieder... *sich verbissen jeden Kommentar zu diesem Bild verbeißt, weil garantiert... hugoistisch¹... nicht wirklich geeignet für eine Äußerung... ERMMM...* ...



Den Spaß wiederholst du jetzt so oft, bis du 10 volle Milcheimer zusammen hast. Die gibst du nun Jessica, die dir dafür ein Farm-Paket überreicht.

Das Farm-Paket enthält **eins** der folgenden Dinge (wobei die Anzahl des einen Items variieren kann):



- Lieblingsgericht (immer nur eins)
- Rindfleisch-Spieß
- Fettarme Ziegenmilch
- Nahrhafter Käse

Auch hier ist es irgendwie entspannender sich vorher so zwei bis drei Stacks Gras zu sammeln und dann halt durchzuklicken. Im Gegensatz zur Hühner-Quest kann man

¹ Dieser Insider ist meiner Gilde, den Schattenreitern auf Draiochta, gewidmet mit einem lieben Gruß und **fettem THX for all.**

hier aber nicht mehr volle Milcheimer sammeln als man für die Quest braucht, da man ja auch nur 10 leere bekommt. Also stell dich am Besten an eins der Huftiere in direkter Nähe zu Jessica und gib halt zwischen durch ab und nimm neu an. Das ist immer noch chilliger als immer wieder los zu hopsen und einen auf Blumenkind zu machen... *hust*

Und was können die neuen Futtersorten?

Das:



Lieblingsgericht
+10 Loyalität



Fettarme Ziegenmilch
+20 Sättigung



Rindfleisch-Spieß
+30 Sättigung



Nahrhafter Käse
+10 Sättigung

Bis auf das Lieblingsgericht sind alle Futtermittel zu dem noch ungebunden. Sie können also gehandelt und verschickt werden. Da lässt sich tatsächlich noch so mancher Goldtaler im Auktionshaus machen. Immerhin gibt es immer genug Mitspieler die nicht so die Zeit oder Lust haben für solche Sachen, aber dafür eben genug Goldtaler, dass sie einige davon leicht verschmerzen können. ;)

Pets in der Ini

Pets in einer Ini mitlaufen zu lassen ist ehrlich so ein Kapitel für sich.

Zu aller erst ist es immer eine Performance-Frage. Habt ein bisschen Verständnis für andere, die sich nicht gerade die Rennmaschine unter den Rechnern leisten können. Bisher wurden Inis auch ohne Pets geschafft, also sollte verzichten können zu Gunsten eines Mitspielers und dessen Rechnerleistung kein echtes Problem darstellen. Klärt es also am Besten von vornherein ab, bevor es in die Ini geht, ob Pets okay sind und ggf. wann.

Gerade dann, wenn die Tierchen dann endlich mal einen Level haben, der sie nicht gleich aus den Pantinen kippen lässt weil der Boss da vorne mal wieder mit AoEs rumhustet vom Feinsten, ergeben sich noch weitaus blödere Probleme.

1. Pets laufen **nie** den kürzesten Weg.
Du kannst da noch so sehr den Aggro-Mobs aus dem Weg gehen wollen, von Klippen hüpfen wie du willst... Dein Pet wird hübsch „brav“ außen rum gurken. Und du kannst dir sicher sein: Wenn der Level auch nur annähernd passt, wird es eine Menge Besucher mitbringen, wenn es dann endlich bei dir ankommt. Also entweder läuft die Party plättenderweise brav auch außen rum oder man packt das Pet auf dem Weg erst mal ein.
2. Pets suchen sich ihre Gegner solange du im Kampfmodus bist.
Das ist auch in Inis so. Je geringer der Levelunterschied zwischen den Mobs und deinem Pet ausfällt, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, dass das Pet nicht unbedingt gerade den Mob bearbeitet, auf dem du rum haust, sondern sich eben einen eigenen Gegner sucht. Da könnte sich im Bosskampf plötzlich so mancher Mob eingeladen fühlen, der eigentlich mühevoll von der Party

umgangen wurde.

Pets einpacken und/oder Umgebung erst mal cleanen. ABSTAND WAHREN zum Boss beim Cleanen. Dein Pet macht da keinen Unterschied. Mob ist für den Mob.

Wahlweise Sättigung low halten, so dass es erst gar keine Lust hat mitzumachen. Dann profitiert man von den Werten, kriegt aber seltener ungebetenen Besuch in der Massenkeilerei. ;)

Das Ende, dass keines ist – Mein Dank gilt...

Das war es. Oder doch nicht?

Zumindest war es das mit dem, was ich mittlerweile über Pets und das System weiß. Was jetzt noch folgt sind kleine Helferlein und was man sonst noch so erwähnen sollte, wenn man so ein Projekt realisiert.

Ich gestehe, ich hätte nie für möglich gehalten was aus einer kleinen Anfangs-Idee letztlich für ein Mammut entstehen könnte. Die letzten 3 Wochen waren ehrlich zum Teil blanker Horror und meine Schwester ist sicher froh, wenn sie nun aufhören kann mich mitten in der Nacht mit Kaffee zu versorgen, weil mein üblicher Tee schon keine Wirkung mehr zeigte. :D Lieben Dank, Shany! Du warst spitze!

Aber es war nicht nur Horror. Ich hab so manchen Spaß gehabt, insbesondere mit Julchen *knuffel*, die ich regelmäßig als Testratte „missbrauchte“. ^^ Das ist nämlich ganz witzig bei ihr: Wenn die eine Textpassage nicht gleich kapiert, kann ich zu 80% davon ausgehen, dass es auch die meisten der künftigen Leser nicht kapieren werden, was ich da getippselt habe. So kommt man dann noch vor dem eigentlichen Release auf geschlagene 8 Versionen...

Auch dir meinen herzlichsten Dank für die tätige Mithilfe. ;) Du bist und bleibst wohl eine der zickigsten aber immer noch liebsten Freunde, die ich habe.

Mein Gildies... Ihr Verrückten...

Keine Klagen, kein Gemecker, nur eine Vermisstenanzeige, die mir ehrlich ein Lächeln ins Gesicht zauberte. Bärchen... du hast ehrlich einen an der Rassel! Aber das weißt du sicher mit am Besten. Warum sonst bist du wohl der Co-Leader der einzig wahren Klappe auf Draiochta.

Neverends Kekse und Wärmflasche in meinem Nest im Burghof (me das Dauerküki der Gilde ^^) werde ich wohl arg vermissen. Danke, dass du mir Bekloppten über die ganze Zeit mit so mancher Aufmunterung weiter geholfen hast. Nicht zu vergessen die ganzen Daylies, die du für meinen kleinen Mini-Tank gefarmt hast. Bin gespannt, wann du eine Kakteen-Allergie entwickelst. *duck* :D

Danke an Blüti für den einen kleinen Tritt in den Allerwertesten, den ich brauchte. Du weißt schon was ich meine. ^^

Danke an Katzerl, die mich immer noch fleißig mit Mats für meinen Schreiner versorgt.

Danke Monki! Irgendwie weißt du immer, wann ich mal ein nettes Wort brauche oder wann man mich auch mit anderen Kram nerven kann.

Und all die anderen, die vor allem mit Verständnis und Geduld reagierten, mich mit Eiern aller Couleur versorgten, so das ich testen konnte bis zum Erbrechen, die mich

mit ihren Fragen immer wieder auf neue Aspekte stießen usw. usf. etc. pp.
Liebe Schattenreiter, bleibt um Himmels willen wie ihr seid!

Und dann noch einen ganz lieben Dank an die Com:
Eure Hartnäckigkeit, eure Wissbegierde und vor allem das zu meist uneingeschränkte
Teilen von Wissen mit anderen, hat dieses Tutorial überhaupt erst möglich gemacht.

So... ich hoffe, es hat euch gefallen und vor allem geholfen.
Viel Erfolg und viel Spaß mit euren Pets.
Möge die Begabung mit euch sein! ^ ^

Greetz cherryKCI

Richtwert-Tabelle – wichtige Werte&Infos kurz gefasst

Futtermittel		
Dessert des Glücks	+1 Loyalität	Begleiter-Jäger: 6.000 Gold Begleiter-Unterhaltungen
Fettarme Ziegenmilch	+20 Sättigung	Miller-Ranch: Kühe füttern Begleiter-Unterhaltungen
Gold-Ei	+50 TrP +100 EP	Miller-Ranch: Hühner-Quest Begleiter-Unterhaltungen
Lieblingsgericht (gebunden)	+10 Loyalität	ItemShop Miller-Ranch: Kühe füttern
Magisches Parfüm (gebunden)	Looting durch Pet f. 6 Stunden	ItemShop
Mächtiger Begleiter- Wachstumstrank (gebunden)	+500 TrP +1.000 EP	Begleiter-Jäger: 45 Ehrenmarken Begleiter-Unterhaltungen ItemShop
Miller-Spezialkuchen	+1 TrP +5 Sättigung +10 EP	Begleiter-Jäger: 3.500 Gold Miller-Ranch: Hühner-Quest
Nährhafter Käse	+10 Sättigung	Begleiter-Jäger: 5.000 Gold Miller-Ranch: Kühe füttern Begleiter-Unterhaltungen
Neutralisierungsriegel (gebunden)	Neutralisiert das Element eines Pets dauerhaft	Begleiter-Jäger: 35 Ehrenmarken Begleiter-Unterhaltungen
Rindfleisch-Spieß	+30 Sättigung	Miller-Ranch: Kühe füttern Begleiter-Unterhaltungen
Trank des Erwachens (gebunden)	Trank + 1.000 TrP = 1 P. Begabung	Pykesile gegen 3 Gold-Eier ItemShop
Verbesserter Trank (gebunden)	Trank + 500 TrP = 100 Talentpunkte	Pykesile gegen 2 Gold-Eier Begleiter-Jäger: 25 Ehrenmarken ItemShop
Elemente		
Feuer	Intelligenz, Weisheit, Ausdauer	Magier, Heiler
Wasser	Weisheit, Intelligenz, Ausdauer	Heiler, Magier
Wind	Stärke, Geschick, Weisheit	Figtherkombis mit Mana auf Sekundär-Klasse
Erde	Stärke, Geschick, Ausdauer	Krieger, sonstige Fighter
Licht	Ausdauer, Stärke, Weisheit	Tanks, Fighterkombis mit Mana auf Sekundär-Klasse
Dunkelheit	Geschick, Stärke, Ausdauer	Schurke&Kundschafter, sonstige Fighter
Nichts	Gleichwertige Verteilung	Allrounder für alle

Begleiter-Eier		
Heiliges Begleiter-Ei	Farbe: Orange	Wachstumpriorität: 6,5,4 TrP: 50
Magisches Begleiter-Ei	Farbe: Lila	Wachstumpriorität: 5,4,3 TrP: 50
Phantastisches Begleiter-Ei	Farbe: Blau	Wachstumpriorität: 4,3,2 TrP: 50
Natürliches Begleiter-Ei	Farbe: grün	Wachstumpriorität: 3,2,1 TrP: 50
Wildes Begleiter-Ei	Farbe: weiß	Wachstumpriorität: 2,1,1 TrP: 50
Runen-Begleiter-Ei	Farbe: Orange	Wachstumpriorität: 3 all TrP:100
Runen-Begleiter-Ei	Farbe: Lila	Wachstumpriorität: 2 all TrP:100
Runen-Begleiter-Ei	Farbe: Blau	Wachstumpriorität: 1 all TrP:100
Pet-Werte		
Assistenzwert	Wert um den die Attribute des Meisters steigen werden bei Aufruf des Pets.	Berechnet sich aus den Attribut-Werten des Pets.
Begabung	Min. 80, möglichst Max.	Beeinflusst Zuwachs der Attribut-Werte d. Pets bei Stufenaufstieg.
Loyalität	Ab 75+, besser 80+	<ul style="list-style-type: none"> - Bestimmt aktuelle Höhe der Assistenzwerte bei Aufruf. - Bestimmt ob Begleiter-Unterhaltungen aufkommen - Bestimmt ob Pet in Kampf eingreift - senkt Hunger des Pets
Sättigung	min. 70+ Ideal: 80-90/95	<ul style="list-style-type: none"> - Beeinflusst primär wie oft Pet in Kampf eingreift - Beeinflusst Aufkommen von Begleiter-Unterhaltungen
Trainingspunkte	„Währung“ die in Begabung oder Talentpunkte gewandelt werden kann. Erhältlich durch Pet-Verschmelzungen.	f. Wandlung wird verbesserter Trank (TP) o. Trank des Erwachens (Begabung) benötigt.

Makros – Mini-Scripte, die das Leben erleichtern

Das, was mich von Anfang an so richtig nervte, war die Tatsache, dass man zum Rufen und Wegschicken des Pets immer das Interface öffnen muss. Gerade dann, wenn man merkt, dass man vielleicht dem Chartod entgegen gehen könnte, ist ein schnelles Wegschicken können der Retter so mancher Loyalitätspunkte. Auch sonst hab ich es irgendwie lieber ein bisschen bequemer. ^^

Der logische Weg für mich waren da die Makros. Witzigerweise kam so ziemlich zeitgleich noch jemand anderes auf exakt den gleichen Weg. Wem nun die Ehre des „Erfinders“ gilt, lasse ich einfach mal dahin gestellt. Im Grunde egal (zumindest mir), Hauptsache das Teil tut seinen Dienst.

Folgende Zeile ruft dein Pet herbei wenn es eingepackt ist oder schickt es weg, wenn es draußen sein sollte:

```
/script if(IsPetSummoned(x) == false) then SummonPet(x) else ReturnPet(x) end
```

Das (x) muss noch angepasst werden an deinen Pet-Slot in den Brutplätzen.



Ersetzt das x – und **nur** das x, die Klammern müssen erhalten bleiben! - durch die Nummer des Brutplatzes, in dem dein Pet-Ei liegt. Welcher Brutplatz welche Nummer hat siehst du im obigen Bild.

Sobald du das Makro erstellt hast, kannst du dessen Icon in einen freien Slot deiner Aktions-Leiste ziehen und künftig mit einem einfachen Klick dein Pet holen oder wegschicken.

Wie man es schafft, dass ein Pet auf sich aufmerksam macht, wenn es einen Stack Werkzeuge verarbeitet hat, könnte dir dieser Thread aufzeigen:

<https://forum.runesofmagic.com/showthread.php?t=252154>

Da ich mit Sounds nichts anfangen kann, habe ich die Vorschläge dort nie ausprobiert.

Du hast noch weitere Makros oder ähnliches, das es verdient hier erwähnt zu werden? Schicke mir im Forum einfach eine PM mit allen Informationen.

Impressum/Disclaimer/Rechtliches

Sicherheitshalber, auch wenn das hier eigentlich eher ein Fun-Projekt ist. ^ ^

Autor: cherryKCI (Nickname in den RoM-Foren)

Server: Draiochta

Ich übernehme keinerlei Haftung für die Inhalte hier aufgeführter Links. Sie wurden natürlich von mir auf ihren Inhalt geprüft. Da es sich aber nun mal um Threads handelt, habe ich garantiert keine Kontrolle darüber, was dort in Zukunft noch so gepostet wird. Die Kontrolle dessen unterliegt einzig Frogster und seinen Mitarbeitern.

Bei anstößigen und/oder rechtlich zweifelhaften Inhalten setzt euch bitte mit einem Mentor oder Moderator in Verbindung. Danke.

Alle Grafiken sind und bleiben Eigentum von Frogster und Runewakers.

Eine direkte Weiterverwendung der enthaltenen Grafiken untersage ich daher aus Sicherheitsgründen generell.

Ist ja eigentlich auch kein all zu großes Hexenwerk selbst ein paar Screens zu machen und anzupassen, mh? Ansonsten einfach mal fragen. Hilfestellung wird man immer bekommen können.

Changelog

v.0.2

- komplette Umstrukturierung von Guide auf Tutorial

v.0.3

- Erweiterung durch Grafiken
- Umbau der Level-Sektion

v.0.4

- Umformulierungen ganzer Passagen
- Korrektur Grammatik und Rechtschreibung
- weitere Grafiken

v.0.5

- Einpflegen neuer Erkenntnisse
- Interface-Beschreibung eingefügt auf Vorschlag

v.0.6

- Umformulierung von div. Passagen
- div. Korrekturen
- Umstellen des Indexes

v.0.7

- anlegen Pet-Skill-Tabelle
- anlegen Fragen/Antworten Begleiter-Gespräche
- Rechtschreib-Prüfung

v.1.0-Beta

- Ergänzung Pet-Skill-Tabelle
- Ergänzung Begleiter-Gespräche u. Antworten
- Einfügen Pet-Bilder

v.1.1RC1

- Einpflegen ItemShop
- Ergänzung: Richtwert-Tabelle
- S.4 Skill-Pets und Bewahrer-Pets zusammen gefasst in Skill-Pets
- S.7 Caviar korrigiert
- S.18 Brutplatz-Gutscheine ergänzt und korrigiert
- S.20 Suchblockbeschreibung umformuliert und gekürzt
- diverse Grafiken korrigierend neu eingefügt
- Pet-Skill-Tabelle ergänzt und ausgegliedert in separate Datei
- Begleiter-Gespräche/u. Antworten ergänzt und ausgegliedert in separate Datei
- diverse Korrekturen

v.1.2 – First public release 29-09-2010

- Rechtschreibprüfung
- Textverkürzungen

v.1.3 – 01-10-2010

- Pet-Talks durchnummeriert und Antworten ergänzt (thx to community) v0.3
- Pet-Skill-List Pet-Pics ergänzt (thx to [mmkeys](#)) v0.3
- Versions-Nummer aus Dateinamen entfernt zur leichteren Aktualisierung
- Korrektur Grammatik/Rechtschreibung
- Ergänzung Begleiter-Übungsjagd: Ich habe die Übungsjagd vergeigt – Was nun?
- NEU: Kapitel „Wo bekomme ich einen bestimmten Pet-Typ her“
- Ergänzung EP erschmelzen: Tipp - Anwendungsbeispiel für Doppelmodus-Gutschein

v.1.4 – 12-10-2010

- Pet-Skill-List v0.4: Pet-Pics ergänzt (thx to all senders)
- Pet-Talks v0.4: Sortierung geändert nach Alphabet, Nummerierung **erneuert(!)**. Gewertet wird das erste Wort nach „Meister“. Zum besseren Erkennen wurden die jeweils ersten zwei/drei Wörter markiert. Korrekturen in den Belohnungen eingefügt. Fehlende Fragen ergänzt (thx to [mmkeys](#)) Antworten ergänzt v0.4
- Werkzeug-Beschreibung für Itemshop-Werkzeuge mit Hinweis versehen, da derzeit im Shop nicht mehr verfügbar (werden die vielleicht noch geändert?)
- Passage Loyalität: erneute grundsätzlich getestet und korrigiert. (thx to [Bullitt74](#) for hint)
- Passage Sättigung: nach neusten Erkenntnissen angepasst u. korrigiert.
- Level-Strategie: Den veränderten Erkenntnissen angepasst.
- Richtwert-Tabelle: Den veränderten Erkenntnissen angepasst.

v.1.5. - 22-10-2010

- Pet-Skill-List v0.5: Pet-Pics ergänzt (thx to all senders) „neues“ Pet – Dunkelfledermaus - eingefügt
- Pet-Talks v1.0: Fehlerkorrektur, komplettiert. (thx to all senders)

v1.6 – 15-11-2010

- Pet-Skill-List v0.6: Pet-Pics ergänzt „neues“ Pet – Flachwasser-Lakoso - eingefügt
- Tutorial:
Vorwort: Hilfsaufruf angepasst
Pet-Fähigkeiten: Sterbemalus ergänzend korrigiert (statt X Sättigung Wert eingefügt)
TrP-Erklärung korrigiert