

KO MARKIRA?

markiranje = call, targeting, [ctrl] + [space]

Kada jedna grupa napadne drugu nije mnogo pametno da svaki član grupe odabere svog protivnika. To je prosipanje energije u prazno!

Ako cela grupa napadne jednog neprijatelja onda će on da bude bivši dok trepneš.

A kako će svi članovi grupe da znaju koga da napadnu?

U igri postoji sistem markiranja: pritiskom na [ctrl] + [space] svi u grupi će da znaju koga napadaš (ili dvoklikom na metu).

Pored imena člana grupe koji je markirao pojaviće se strelica, a pojaviće se i tekstualna poruka ko je napao koga (i čime). Kada se pretera ove tekstualne poruke mogu da izlude čoveka, mada neki misle da su zgodne da nekom skreneš pažnju na nešto. Ovi prvi bi rado stavili ruke oko vrata ovim drugima.

Ako bilo ko iz grupe želi da se priključi napadu na markiranu metu sve što treba da uradi je da pritisne [T] (za odabir mete) i [space] (za napad).

Ako više članova grupe markira, svaki od njih će da dobije strelicu pored svog imena (u Party listi). Kad, onda, neko pritisne [T] + [space] odabraće jedan od markiranih ciljeva (ne znam koji: poslednji markirani? najbliži?... treba da se ispita).

Kad markirani neprijatelj bude ubijen sve strelice vezane za njega nestaju.

Kad neko markira, a onda promeni metu, strelica ispred njegovog imena nestaje. Ako je neko "pratio" markiranje on će da nastavi sa napadima na istog protivnika bez obzira što strelica više ne postoji.

Markiranje više ciljeva je uobičajeno i često kad u grupi ne postoji prethodni dogovor ko markira. Ovo umanjuje efikasnost grupe ali je bolje nego kad uopšte nema markiranja.

Između PvP i PvE grupa postoji razlika, ali principi markiranja su isti.

Koja profesija unutar grupe je najbolje da markira?

Postoje igrači koji smatraju da su bogovi stvorili rendžere kako bi imao ko da markira.

Ja sam igrao kao R dobar deo vremena i ne mislim da je to tačno. Tačno je da R (i sve druge profesije koje napadaju iz daljine, svi osim monaha, jer oni moraju da gledaju svoje igrače a ne protivničke) ima bolji pregled bojišta (širi uvid, sa distance). Zato što nisu u samom centru bitke oni mogu da promene svoj cilj bez ikakvih problema. Nasuprot njima ratnici su najčešće okruženi neprijateljem, zaglavljani, i nemaju takvu slobodu kretanja i menjanja ciljeva.

Iz tog razloga (da bi svi mogli da napadnu isti cilj), po mom mišljenju logičan izbor za onog ko markira pada na ratnika.

Kako uvek postoji manje ili veće kašnjenje između igračeve akcije i odziva (NSoft vrši neka predviđanja šta bi moglo da se odigra sledeće na svakom pojedinom računaru, ali dok server ne potvrdi neku akciju ona predstavlja samo optičku varku - igrač vidi nešto što se ne računa - posledica ovog je i vraćanje nazad usled laga), ali vidljivo ili ne, kašnjenje uvek postoji.

Od kad igrač markira jednog neprijatelja može da prođe nekoliko sekundi dok svi članovi grupe dobiju tu informaciju.

Igrač zadužen za markiranje može da promeni metu par sekundi pre nego što trenutni neprijatelj bude ubijen (ostali će da ga dovrše) i pronade sledeću metu. Ovim se, donekle, kompenzuje kašnjenje. Ili mogu da postoje dve mete i dva igrača koji markiraju. Kada je prvi neprijatelj blizu kraja drugi igrač markira novi cilj i tako priprema grupu i eliminiše pauzu koja bi nastala da se tek onda traži novi cilj. **Potrebna dobra koordinacija!**

Interesantna stvar u vezi markiranja je da i henchman-i, ako ih ima u grupi i ako su u mogućnosti, napadaju markiranog neprijatelja. Mnogo bolje nego neki igrači!

Ako si jedini čovek u grupi pogodi ko mora da markira :-)

Ovo je originalan tekst, nije prepisan, i nije čisto ispunjen podacima već sadrži i neku vrstu taktike, pa ukoliko se neko ne slaže sa mojim pogledom na stvar uvek može da mi izloži svoje viđenje stvari. Bilo u igri, bilo preko mailing liste ili mail-a.