

Captura de las criaturas

Visión general

La captura de criaturas salvajes es un elemento fundamental en la experiencia de juego, en concreto, es el sistema que permite al jugador ampliar y modificar su equipo de combate. Para capturar criaturas salvajes, el jugador deberá encontrar una en el mundo, entablar un combate con ella y, cuando esté suficientemente debilitada, lanzarle un cubo de captura para atraparla.

Preguntas comunes

¿Cuándo se puede capturar una criatura?

Serán capturables todas las criaturas salvajes (que no pertenezcan a ningún personaje) que se encuentren deambulando por el mundo. Serán capturables una vez el jugador inicia el combate contra ellas.

¿Cómo se capturan las criaturas?

Cuando el jugador encuentra una criatura puede lanzarle un cubo de captura para atraparla, no obstante, es posible que la criatura se resista y rompa el cubo que trata de atraparla. La criatura tendrá más posibilidades de deshacerse del dispositivo en función de su especie, su cantidad de vida y su nivel. Por regla general, cuanto más adultas sean las criaturas, más probable es que escapen, asimismo, cuanto más raras sean, más resistentes a los cubos serán. Adicionalmente, el jugador puede usar cubos específicos para reducir la resistencia de las criaturas.

¿Para qué capturar criaturas?

Los motivos por los que el jugador es incentivado a capturar criaturas son diversos, combinando motivación intrínseca y extrínseca del jugador. De manera intrínseca el jugador se verá motivado a capturar criaturas que encuentre en su camino porque le gusten estéticamente, por coleccionismo o por curiosidad de cuál será el aspecto de sus evoluciones. La actividad de captura ha de ser entretenida por sí misma y el jugador querrá realizarla meramente por la satisfacción que produce. De manera extrínseca, el juego incitará al jugador a capturar criaturas de diferentes maneras, la principal siendo la mejora del equipo del jugador, que dispondrá de un número limitado de criaturas que llevar en la aventura, por lo que, para enfrentarse a rivales específicos, necesitará ajustar las criaturas que lleva consigo. A mayores, existirán misiones secundarias, encargos e intercambios que fomentarán que el jugador capture todo lo que le resulte posible.

Captura sorpresa

Cuando el jugador sea capaz de acercarse a una criatura sin que detecte su presencia, al entrar en combate con ella dispondrá de la posibilidad de lanzar un cubo de captura que tendrá probabilidades de captura aumentadas.

Resumen

Hay seis factores que influyen en las posibilidades de captura de una criatura:

- El porcentaje de vida restante de la criatura.
- El nivel de la criatura.
- La especie de la criatura.

- La fase de la criatura (bebé, joven o adulta).
- Si la criatura está afectada por un estado adverso.
- El tipo de cubo que se use para capturarla.

Adicionalmente, si el jugador alcanza a la criatura por sorpresa, podrá tratar de capturarla antes de que de comienzo el combate, con probabilidades mejoras de captura.

Sólo son capturables aquellas criaturas que se encuentran en el mundo de forma salvaje, sin pertenecer a nadie.

Los motivos que llevan a un jugador a capturar una criatura son diversos, pero se pueden dividir en intrínsecos, que aluden a la satisfacción propia de capturar criaturas, y extrínsecos, que son los diferentes motivos del juego que incitan a que el jugador capture criaturas.