Általános változások
–
fejtegetések, új világnézet és tervek a kiegészítőre nézve

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

Eme rész a kiegészítő általános változtatásait veszi górcső alá, azt, hogy milyen szellemben is képzeli el a Blizzard a folytatást, milyen lépéseket is tesz afelé, hogy átalakítsa a játékot, és mind szélesebb közönséget szolgáljon ki. Az eddigi legszélesebb áttekintést, és leginkább saját szájíz szerinti képet lehet majd olvasni lentebb, amely egyrészről az aktuális béta build alapján táplálkozik, másrészről viszont kék postokból, nyilatkozatokból és saját megérzésekből merít. Csapjunk is bele!

A világ

A WoW-ot leggyakrabban érő kritikák egyike, miszerint hiába van egy gigantikus világ, amelyben hónapokat el lehet lenni úgy, hogy sosem látod kétszer ugyanazt a helyet, a játék ezt nem támogatja, nem kényszeríti ki, sőt, épp ellenkezőleg, a játék egy idő után másról sem szól, csak arról, hogy álljunk egy helyben, és várjunk arra, hogy induljon a raid, behívjon a rendszer egy csapatba és nekiessünk valaminek, vagy csak szimplán, beszélgessünk a haverokkal, akikkel jó esetben egy guildben vagyunk, ill. real ID ismerősökként elérhetőek.

Ráadásul ha kimozdulunk, akkor sem valami érdekes a világ – egyedül elvagyunk benne, alig – alig találkozunk mással; arról nem is beszélve, hogy ténylegesen nem vagyunk arra kényszerítve, hogy kimozduljunk.

Sokféleképpen próbálta a WoW fejlesztő-csapata ezt kiküszöbölni – az előző kiegészítőkben többféle megoldást láttunk erre. Elsőként bejöttek a napi küldetések, és frakciók, amelyekhez csak így lehetett reput szerezni, majd egy csavarral bejöttek az olyan zónák, ahol folyamatosan PvP van, és a legjobb ércek / növények, valamint mindenféle komponensek (volatile és társai) legjobban itt voltak elérhetőek. Így ugyanoda tömörült a népesség, ha mégis ki akart mozdulni, ahol ráadásul még balhézni is tudott egymással. A megoldás ideig – óráig működött, de hosszabb távon nem élt meg – sokan irtóztak a PvP-től, voltak, akik kicselezték a rendszert, és olyan időpontokban mentek, amikor háborítatlanul farmolhattak, kényelmetlen volt a repülő mount nélküli rendszer, ill. egy idő után már nem nagyon volt szükség olyan mennyiségű alapanyagra, hogy mindenki magának termelje ki; illetve voltak egyéb források is.

A MoP-ban ismét gondoltak egyet, és bevezették a következőket, hogy ne csak a fővárosokban történő AFK-ról szóljon a játék max szinten:

- napi küldetések, és a hozzájuk kapcsolódó extra jutalmak
- world bossok
- cross-realm területek
- spirit of harmony, mint alapanyag
- challenge módok
- frakciók csak napi küldetésekkel való reputáció-szerzése

A jelen állapot szerint ahhoz, hogy minél jobb felszerelést gyűjts össze, szükséged van arra, hogy napi küldetéseket csinálj. Ez több okból is így van – a frakcióktól csak úgy tudsz vásárolni, és tudod elkölteni a nehezen megkeresett valor pontjaidat, ha már minimálisan revered vagy az adott frakcióval. Első ponton így kapcsolódik össze a raidelés és az ismétlődő küldetések rendszere. Másodsorban a raid bossok megölése utáni extra kincs lehetősége (Lucky Charm) is a napi küldetéseken keresztül valósul majd meg – az egyes küldetések után kapunk coinokat, amelyekből a megfelelő mennyiséget összegyűjtve tehetünk majd szert további kincsekre. Eddig a napi küldetések jószerével abból álltak, hogy az adott csoporttal elérjük a kívánt elismertségi szintet, majd utána feléjük se néztünk; ezt követően, ha szeretnénk jobb esélyt arra, hogy felszerelésünk fejlődjön, akkor továbbra is napizni kell majd. Az új volatile /mote cuccok sem specifikusan fognak jönni, és vízelementálokat kell majd öldösni ahhoz, hogy megkapjuk a keresett alkatrészt, hanem egy, általános komponens lesz, amelyet bármire fel tudunk használni – ez lesz a Spirit of Harmony. Ez bármilyen ellenfélből elérhető lesz, de szerencsére azok számára, akik nem akarnak csak emiatt órákat eltölteni mindenféle lények legyilkolászásával, lehetőségük lesz egy külön árustól ezt vételezni. Persze, ha valaki sok – sok napi küldetést letud, akkor tudja majd pótolni az esetleges hiányt.

Mindezek mellé még ott lesznek a pusztában kóborló ellenfelek is, ahol ráadásul a speciális, egyedi jutalmazás miatt nem vagy rákényszerítve arra, hogy minél kisebb csapattal próbáld meg legyőzni azt. Ki kell mozdulnod azért is, ha Challenge módban akarsz nekiesni egy – egy helynek, erre nem lesz eszköz, oda kell majd menned (vagy megkérni a többieket, hogy idézzenek oda).

És végül, de nem utolsó sorban, ott lesznek a realmek között megosztott zónák. A fejlesztők ígérete alapján az új területek mindegyike (kevés kivételtől eltekintve) úgy lesz létrehozva, hogy amennyiben a játék úgy ítéli meg, hogy épp ott és akkor kevesen vannak, viszont más realmeken is játszanak ott játékosok, akkor összerakja őket, és amíg az adott területen belül vannak, addig látják egymást tudják egymást segíteni, vagy épp ellenkezőleg, meg tudják a másikat támadni. A világ élőbbé, gazdagabbá válik. Az már csak lábjegyzetként adható hozzá, hogy a világ fázisonkénti megváltoztatását is átgondoltabban próbálják végrehajtani – Icecrown, avagy Hyjal jó példa volt rá, hogyan változtatjuk meg a világot, s egyben hogyan szakítják el a játékosokat. Lehet, hogy egyszerre több száz játékos is jelen volt egy adott területen, de mivel más – más fázisaiban jártak a küldetéseknek, ezért alig párat láthattál. A Molten Frontos megoldást kívánják inkább alkalmazni, ahol, attól függetlenül, hogy hogyan haladtál előre, a régebbi részeken tevékenykedőkkel ugyanúgy találkozhattál. Valamint direktben létrehoztak pár helyet, ahol kereshetjük a bajt, pl. a frissen bekerülő Black Market területén is szabadon megtámadhatjuk majd a másik frakció játékosait. Illetve immár ingyenesen lehet okostelefonokról beszélgetni a guildben lévő emberekkel.

Összességében tehát megpróbálják ebben a kiegészítőben kizavarni a játékosokat a szabadba – ahol további emberkéket csapnak hozzájuk, ha úgy látszik, hogy nem elég nagy a népsűrűség. Persze a megszokott kényelmi funkciók megmaradnak, így akár az sem kizárt, hogy valaki ugyanúgy végezze, mindennapjait, mint eddig. Szintezés közben általában el lehet érni azt a bűvös határt, amikor már a justice pontokat el lehet költeni az egyes helyeken.

Mennyiben jó ez? Sokan úgy érzik, hogy ha a lehetőség adott a jobb cuccokra / extra kincsekre, akkor az már kötelező is. Rengetegen csak napi pár órát játszanak, így számukra választani kell – vagy a napizást végzik el, vagy pedig instáznak, kereskednek, beszélgetnek. A HC játékosok életritmusa is átalakul majd kissé – eleddig kiegészítő elején, progress időszakban rengeteg időt töltöttek el, míg később szinte már csak raidekre logoltak be az egyes emberek. Most ez utóbbit nem nagyon tehetik meg, amennyiben minden hangyányi esélyt fel akarnak arra használni, hogy karakterük fejlődjön.

A jövőt, azt, hogy mennyire fog ez sikeresen megvalósulni, jelenleg nem nagyon látni. Az biztos, hogy biztosabban benépesülnek majd a zónák, több játékost lehet majd látni, amivel a World PvP is talán visszatér (ezt segíti olyan tárgy megvétele, amivel repülő mountról tudjuk majd lerántani az ellenfeleket). Kérdés, hogy mennyire fogják ezt az időközben elkényelmesedett játékosok élményként, és mennyire szükséges rossz / elviselhetetlen nyűgként. Az sem világos, hogy mennyiben lesz értelme a Lucky Charm farmolásának – lehet, hogy olyannyira kis eséllyel jelent majd bónusz kincseket, hogy a másodállásként, a nyaralást is kihagyva farmoló emberek átverve érzik majd magukat. Erre valószínűleg csak az idő ad majd választ.

Egyéb, a játékmechanikát érintő változtatások:

Gemek – Az eddigi gemelési mechanika átalakul ebben a kiegészítőben (is). Az eddigi bevett szokás az volt, hogy az elsődleges statok sokkal – sokkal több előnyt jelentettek, mint a másodlagosak. Így, ha választani kellett, miszerint 40 erőt, vagy 40 critet gemeljen az illető, akkor egyértelműen az erőt favorizálta. Egyes specek esetén (főleg healereknél) ez módosulhatott, a spirit ereje (avagy gyengesége) miatt, de általánosan ez igaz volt. Sok esetben kevert gemeket se volt érdemes használni, mivel a kapott socket bónusz sokkalta gyengébb volt, mintha csak egyszerűen feltöltöttük volna őket tiszta, elsődleges tulajdonságot adó ékkövekkel. Ezen most változtattak – az összes másodlagos képességet tartalmazó kő (mastery, crit, stb.) pontosan dupla annyi képesség-pontot ad majd, mint az elsődlegesek. Így pl. választhatunk, hogy 160 agility-t,

vagy 320 expertise-t kapjunk egy – egy gemből. Mivel a mindenféle másodlagos statok még legrosszabb esetben sem érnek kevesebbet, mint egy elsődleges fele, ezért sokkal változatosabb gemelésre számíthatunk majd; legalábbis az biztos, hogy nem lesz annyira egyértelmű, hogy mindenhová csak elsődleges tulajdonságot adó gemet tegyünk, és akkor már olyan nagyot nem is hibázhatunk.

Castereket érintő változatások – A DPS-ek számára érdekesség lesz, hogy immár számukra is hasznos statként fog szolgálni az expertise. Így talán könnyebben is lehet majd megkülönböztetni, hogy melyik cucc tartozik inkább a DPS-ekhez és melyik a healerekhez. A mana maximalizálásra kerül, az intellect ezen túl már csak a spellek erejét növeli meg, a spirit pedig a manaregenerációban lesz hasznos.

Főzés – A szakácskodás további 'szakmákra' bomlik, 530as főzésnél meg tudjuk majd tanulni a számunkra szimpatikus specializációt (vagy akár az összeset egyszerre). Mindegyik főzés-specializáció egy – egy tulajdonsághoz kötődik majd, így pl. a Way of the Wok az agilityhez. Ezek a specializációk külön – külön fejlődnek, miközben azon kajákhoz, amelyekhez nem szükséges specializáció, a legmagasabbat számolja. A specializációkat külön – külön lehet növelni, mindegyikhez tartozik feast is. Azok számára, akik a MoP-ban kezdik el a szakácskodást, lesznek külön, Pandariában elérhető receptek, amelyek már 1. szinttől főzhetőek, és valamilyen, MoP-ban könnyen hozzáférhető alapanyagot igényelnek (pl. valamilyen halat, amely könnyen pecázható, vagy árusoktól vehető zöldségek). Így egyszerűen és könnyen lehet majd felvinni a főzést, egy új karakter esetén, nem kell a régi recepteket és alapanyagokat hajkurászni, annál is inkább, mivel ezen receptek mindaddig narancs szinten fejlesztenek, amíg a következőt meg nem tanuljuk. Ha felszintezzük a maximumra a főzésünket, akkor akár még tanítványunk is lehet, egy panda NPC személyében, akit ki tudunk oktatni a főzés minden csínjára.

Spirit of Harmony – Fentebb már írtam róla, de külön is megemlíteném. Eme új tárgy segít majd minket a szakértelmeink növelésében, pl. lehet majd extra transmute-olásra használni, avagy tokeneket, alapanyagokat, vagy ritka tintákat venni érte. Alapból BoP-osak lesznek, de vendor által is elérhető lesz eme tárgy. Minden ellenségnél lehet ilyen, ill. kistestvére, amiből tízet összekombinálva kaphatjuk meg a végleges tárgyat.

Buff és debuff változtatások – Ismét összevontak egy adagot, immár pl. a Sunder Armor effectek is összeadódnak, ha különféle forrásokból jönnek (rogue / druid / warrior). Emellett a nyolcféle buffot könnyebben ki lehet sakkozni majd még egy tízfős raidből is.

Dungeonon erőssége – A Blizzard beismerte, hogy az előző kiegészítő startjakor az ötfős dungeonok erőssége eltúlzott volt. Állításuk szerint abból indultak ki, hogy ennek inkább csak összeszokottabb, jól kommunikáló, egy guildben játszó emberek mennek majd neki; a többieknek pedig elég lesz a kapott bónusz tulajdonságok (5 – 15%). Jelen állapotban az normál és HC ötfősök egyszerűsödnek, gyorsulnak, és nem lesz szükség hozzájuk különösebb gearre. Azok számára pedig, akik nagyobb kihívásra vágynak, ott lesznek a Challenge módok, egy napon belül lévő végtelen reset lehetőséggel (ha valami balul sülne el), maximizált statokkal és új boss képességekkel.

Egyedi küldetések – A legendaryk kapcsán széles körben magasztalták a hozzájuk kapcsoló küldetéseket, amelyek több, mint bonyolultak voltak, ám csak egy szűk rétegnek voltak elérhetőek. A scenariókat kissé átalakítva, és egyszemélyes scenáriókat létrehozva immár lehetősége lesz bárkinek, hogy kiszakadva a normál questelésből, dinamikusan átalakuló küldetésként éljen át egyes egyedül hasonló élményeket, mint amihez korábban csak kevesen tudtak hozzáférni. ,

Egyelőre ennyit áttekintés címén, a legtöbbekhez hasonlóan én is még csak a homályban tapogatózom, hogy mennyire is lesz eredményes a Blizzard azon igyekezete, hogy megreformálja a játékot, és a lehető legszélesebb közönségnek kedvére tegyen – visszahozva a World PvP-t, kimozgassa a játékosokat, összehozzon nagyobb közösségeket, és aktivizáljon minél több embert; mindeközben pedig úgy, hogy ne érezzük ezt kötelezőnek, ne rontsa el a hétvégénket, hogy muszáj ekkor is elébe ülni a játéknak, csak azért, hogy a kötelező egy óránkat letudjuk. Egy biztos, ezekre a választ csak szeptember végétől kaphatjuk majd meg.