

Questek

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!

A Mist of Pandaria sok helyen hoz majd változást a hős sárkányölők életébe, akik megannyi ellenféllel végeztek már kalandjaik folyamán. Így történik majd a küldetések teljesítésével kapcsolatosan is – szétbontják őket részekre, átalakítják és bizonyos szinten megreformálják majd őket. Megannyi új változás, új frakciók, napi questek, quest típusok, segítség és új UI – vigyázat, nem lesz rövid!

Mi is történik akkor majd az új küldetésekkel, avagy témakörök:

- küldetés típusok
- apróbb változások és segítségek, megváltozott UI
- napi questek

Küldetés típusok

A küldetéseket sikeresen csoportokba szedték az eddigiek mellé. Eddig is voltak mindenféle csoportosítások, pl. Dungeon quest típus, avagy Daily / Group. Jelenleg a következő új típusú küldetések jöttek be:

- account
- legendary

Az account típusú küldetések jelenleg nem működnek rendesen, pl. ha nem fejezzük be őket, akkor egy logout-nál törlődnek. Viszont esélyt adnak arra, hogy akár különböző karakterekkel csináljunk meg egy – egy küldetést. A Pet Battle –hoz kötődő küldetések ilyenek, amikor be kell járni egy – egy régiót, és ellátni a különböző mesterek baját. Itt, mivel a petek ugyebár accounthoz kötődnek, nem okoz gondot, hogy ezt több karakterrel akarjuk teljesíteni, teljesen mindegy, hogy egy világokat megrengető hatalmú, avagy a disznók elől is inkább kereket oldó hős-palántával tudjuk le az egyes részeket. Legalábbis érdekes koncepció, sok dologra valószínűleg nem fogjuk használni, esetlegesen, ha napi questek formájában is megjelenik majd a jövőben, akkor lehet egy – egy karaktert a megfelelő pozícióban tartani, és ide – oda logolgatva hamarabb letudni a küldetéseket, mintsem utazgatva a fél világon át.

A legendary küldetések a kiegészítőben átestek bizonyos koncepciók változáson. Eleddig fix classoknak volt elérhető, ám jelenleg mindenki el tudja kezdeni, egy ital elfogyasztása és egy történet végighallgatása után a legendás quest – sort. Elég sok kérdést felvet a dolog, egyelőre alig lehet belőle tudni bármit is. Az biztos, hogy míg egyes részeit lehet párhuzamosan csinálni, addig másokat csak egyvalaki a raidből. Messzemenő következtetéseket nem lehet még levonni belőle, ezt én se tenném, az biztos, hogy ez a fajta elgondolás azok számára lesz gyümölcsöző, akik megjelenési mutatója az egyik legjobb, és kb fix raid helyük is van (tehát pl tankok, healerek, raid leaderek). Érdekessége eme küldetés – típusoknak, hogy az ezeket jelző felkiáltójelek / kérdőjelek sötétebbek, pár árnyalattal mélyebb sárgák, mintsem a normál küldetések. Talán a jövőben többet lehet ezekről megtudni majd.



Változások általánosságban

A küldetések alaptételei megmaradnak – szerezz pár ilyet, ölj meg pár olyat, használd itt amazt, találd meg emezt, beszélj egy illetővel. Vannak ugyan speciális célok, amelyeket teljesíteni kell, de nagy eltérések nem lesznek. Viszont a Blizzard is felismerte, hogy azok, akik pandák barátságát keresik, szívesen veszik, ha valamilyen módon jelzi nekik a rendszer, hogy hogyan is tudják ezt a legkönnyebben megtenni. Így rengeteg új UI elem is bekerült, szaladjunk ezeken át.

- kibővített térkép funkció
- informatívabb minimap
- tárgyhasználat ikon
- általános egyszerűsítések, könnyítések

A térkép eddig is nagy segítségünkre volt – vannak bizonyára, akik még emlékeznek rá, mikor a térképen még nem jelölte számunkra, hogy mely küldetéseket hol tudjuk teljesíteni, merre kell továbbhaladni, ill. nem voltak 'önmagukat folytató' küldetések. Ez kibővült, jelen esetben már a zóna térképére felkerülnek nem csak azok a küldetések, amelyek már készen vannak, hanem azok is, amelyekről még csak nem is hallottunk – egy sárga felkiáltójel formájában. Ezzel az ismeretlen zónák felderítése erősen könnyebb lett, mivel látjuk, hogy hol / merre is található egy – egy nagyobb küldetésadó csomópont, ahová eljutva bezákolhatunk majd egy adag új kihívást, és az értük járó jutalmat. Ki tudja? Lehet, hogy a következő kiegészítőben már a küldetések fogják végrehajtani a karaktereket, nem pedig fordítva!



A minimap is kibővült némi tartalommal. Eleddig gondot okozhatott, ha egy NPC-vel kellett beszélnünk, és ez nem jelentette automatikusan a quest megoldását, így a kis sárga kérdőjel nem adott semmilyen támpontot (mert pl. több NPC-t is fel kellett keresni). Immár egy kis fehér szövegbuborék jelzi, mind a minimapon, mind az NPC feje felett, hogy bizony, Ő az, akivel szót kell váltani. Hasznos, és sok idegőrlést megspórol, amikor valamilyen tetemet kellene megkeresni, de háromszor is elmegyünk mellette, mert nem tudjuk, hogy az volt az. Mellette azt is jelölik, ha valamilyen tárgyat kell használnunk, lásd lent.

Egyes alkalmakkor a quest teljesítéséhez használni kell valamilyen tárgyat, amelyet nem a táskánk mélyére süllyesztünk el, hanem valahol a nagyvilágban találunk meg. Régebben ez csillogott, legalábbis jobb esetben, most viszont egyértelművé tették, hogy igen, ez lesz az, amivel teljesíteni tudjuk megbízónk kérését. Ez egyrésztől látszik a minimapon is, egy kis rézsín fogaskerék formájában, másrésztől pedig az aktuális tárgy felett is észlelhető, amint két fogaskerék forog a használandó tereptárgy felett.



Mindemellett általánosságban is próbálták kicsit megkönnyíteni az egyszerű kalandozók dolgát, hogy ne az jelentsen nehézséget, hogy hol is van az a vacak kis tárgy, amit használni kell, vagy épp az NPC, akivel beszélni, hanem az, hogy miképp is tudjuk legyőzni a gonosz ellent, és úszuk meg azt, amikor ránk ront több tucat elit szörny. Ilyenek pl. az is, hogy rengeteg tárgyat tudunk használni úgy, hogy nem száll le a karakter a hátságáról (amennyiben az a földön tartózkodik, de színtezés közben ugye nem tudunk majd repülő hátast használni), illetve begyűjteni mindenféle magvakat és eldobott tárgyakat, úgy, hogy

ezt szintúgy meg tudják tenni a nyeregben ülve. Sajnos nem minden esetben képes erre a karakter, ez furcsa is, remélhetőleg ezt általánosan megcsinálják majd, mivel jóval kényelmesebb, mikor csak körbe kell tevegélni, és összeszedni mindent, nem pedig minden alkalommal újra felülni a mountra, amikor találunk valamit.

Napi küldetések rendszere

Nemhiába hagytam legutolsóként, mivel ez az egyik legbővebb témakör. Mivel elaprózni nem kívánom, illetve tervben van egy – egy frakciót bemutatni kívánó írás is, így inkább csak nagy léptékben írnék ezekről. A napi questek ötlete nem most merült fel, és lett megvalósítva, ahogy mondani szokták, amikor még a napik bejöttek, az emberek még úgy jártak raidelni, hogy addont se használtak, mindenki csak egy hárompixeles karddal csépelte az ellenfelet, és tekerős telefonnal hallgatták egymást raid közben, mert TS se volt. Azóta nagyot fordult a világ, egyrészt a napi questek komoly pénzkeresési forrássá váltak, másrészt bizonyos frakciókhoz csak és kizárólag így lehetett reputációt szerezni. Elég sok minden történt, a napi questek ellen lázadók számára kitalálták, hogy alternatív módokon is lehessen ezt növelni (tárgyakkal, bossok ölésével, tabardokkal való öldöklés). Lássuk, hogy hol is állunk most!

A jelenlegi rendszerben ugyan lesznek tabardok, de azok viselete nem ad semmilyen formában reputációt, sőt, csak és úgy lehet kiérdemelni őket, ha előtte felszinteztük a megítélésünket a maximumra.

Rengeteg dologgal kapcsolatban tettek be új, napi küldetéseket. Az eddig szokásos szakmák mellé (pl főzés vagy pecázás) immár lehetőség lesz a régészetet is így növelni, letudhatjuk napi rutinnal kis kedvenceinkhez kötődő harcainkat, és fejleszthetjük őket ezúton is, de természetesen megmaradtak a 'végén kapsz egy mountot' típusú frakciók is. Szerencsére szinte kivétel nélkül adtak valamilyen alternatív módot is arra, hogy a napi küldetéseken kívül valamilyen formában tudjuk javítani majd a megítélésünket. Ilyenek lehetnek a világot járva egy – egy véletlenszerű helyről összegyűjtött tárgyak elajándékozása, szörnyek ölése bizonyos helyeken, valamint természetesen a potenciálisan végrehajtható megbízások is váltakoznak napról napra.

A fentieknek megfelelően, a napi questek szerepe megnő a kiegészítőben, és maga a Blizzard is lehetőséget kíván adni rá, hogy mindenki oly mértékben vehesse ki részét a felmerült napi questek tengerében, amennyire ideje engedi. Ez annyit jelent, hogy az eddigi napi limit a napi questekre megszűnik – az eddigi, napi szinten huszonötös limitet feloldják. A hivatalos információk alapján a következő kiegészítőben mintegy napi ötven küldetést tudunk majd egy adott nap teljesíteni, amelyek hozzávetőlegesen ennek duplájából választódnak majd ki véletlenszerűen.

Fussuk is át gyorsan, hogy napi küldetéseket hol és hogyan is tudunk teljesíteni, a teljesség igénye nélkül!

- *Pet Battle* – amennyiben legyőzünk pár Pokemon Mestert, elérhetővé válnak a napi questek, amivel még tovább tudjuk trenírozni kis kedvenceinket. Ezek az egész világon elérhetővé válnak majd, nem csak Pandáriában
- *Professionok fejlesztése* – a szokásos módon történik majd, illetve egyes speciális esetekben (pl. főzés) egész szerteágazóvá válik majd
- *Tillers* – a jövőben lehetőség lesz arra, hogy saját farmon nevelgessünk mindenféle növényeket, és ezeket leszüreteljük. A raideléssel komolyabban foglalkozó guildeknek iszonyat mennyiségű alapanyagra lesz szükségük egy – egy feast legyártásához (50 répa és társai), így azok, akik elérik azt a szintet, hogy naponta kell több száz hektárt learatniuk, bizonyos jó áron tudnak majd túladni a termelt zöldségeken
- *ShadoPan* – azon frakciók egyike, ahol a valort is költhetjük majd. A hős panda védelmezőkkel vállt vállnak vetve küzdhetünk a mantidek ellen, vagy épp kihívhatjuk őket egy – egy barátságos összecsapásra
- *Order of the Cloud Serpent* – A sárkánynevelde üzemeltetői. Többek között célszalagot is lehet tőlük majd vásárolni, ill. természetesen szert tehetünk egy csodás sárkányra is
- *Golden Lotus* – a Moguk ellen harcoló frakció. Igazán sokrétű küldetések kötődnek hozzájuk, a szokásos gyilkoláson kívül előszeretettel löknek be egy arénába, ahol másfél percig kell túlélnünk a tüzeket, és / vagy pengéket
- *Anglers* – a pecások nagy cimborái. Akik esetleg sikertelenül próbálták kipecázni a teknőst, és vizenjárással se bírnak, biztos örömmel vetik majd bele magukat, hogy a végén egy molnárka mounttal legyenek gazdagabbak, amely csak úgy hasítja a vizet!
- *Klaxxi* – a jófej bogarak frakciója, akiknél szintén lehet majd valor pontot költeni. Dread Wastest kell majd bejárnunk, ha nekik kívánunk repuzni
- *August Celestials* – a Sha ellen küzdenek Ők. Szintén tudunk majd náluk valort költeni, ill. recepteket venni. Többmenetes küzdelemben akár Master Boom Boom-al is megküzdhetünk a kedvükért
- *Lorewalkers* – ők az egyik érdekesebb frakció közé tartoznak. Nem a szokásos módon kell nekik tetszelegni, hanem bejárni a világot, és minden felé relikviákat keresni, amivel a könyvtáraikat lehet feltölteni. Ahogy haladunk előre, egyre többet és többet tudhatunk meg a Pandák és más népek történetéről, viszont semmilyen, a karaktert erősítő tárgyat nem biztosítanak; elsősorban Loremastereknek, és a történet iránt érdeklődők számára lehetnek vonzóak

Egyelőre ennyit a napi questekről, meglátjuk majd, hogy mennyire sikerül változatosan megalkotni ezeket. Majd elfelejtettem – az egyedi jutalmakra / elismerésekre utazók bizonyára mélyebben belevetik majd magukat, hisz minden realm-en, az első, aki eléri az összes új frakcióval az exalted szintet, megkapja a Realm First! Pandaren Ambassador achievementet.

