

## Raidek és gearolódás

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, érdekesebb várniuk, és nem elrontaniuk a felfedezés örömét. Mindenki más számára kellemes és hasznos olvasást!

A WoW sarokpontjairól lesz szó az alábbiakban. Minden kiegészítő, legyen az nagyobb, avagy kisebb lépcsőfok a játék történetének alakulásában, törvényszerűen magával hoz új kihívásokat és új tárgyakat. Nem lesz ez másképp most sem. A MoP megannyi új lehetőséget teremt majd a karakterek színesebbé, szívesebbé ( és hatékonyabbá, hatékonyabbá ) felszerelésére, az egyszerű, küldetések közben megkapható tárgyakon át egészen a legendás felszerelés szintjéig.

### **Egy gear mind felett**

Lássuk első körben, hogy honnan milyen szintű felszerelést szerezhetünk majd ( item level szerinti növekvő sorrendben )!

- ILVL 463 – 5 fős HC labirintusok, valamint scenario jutalmak ( itt a végén egy táskára lehet dobni, amit a 3 jelentkező közül egyvalaki elvisz, a szerencsés egy véletlenszerű lootot tud kivenni a tatyóból )
- ILVL 464 - Dreadful Gladiator Armor (honor pontokból)
- ILVL 470 – Szezonális jutalmak, úgymint pl. Hallow's End gyűrűk / Brewfast trinketek
- ILVL 476 - Raid Finder gear Mogushun Vaults-ból, néhány 5 fős HC lila (jelenleg két ilyen ismert, az utolsó ellenfelekből eshet nagyon ritkán - a Deadman's ring új verziója), Dreadful Gladiator fegyverek (honor pontokból) / Nem-Raid szintű, valamilyen módon készíthető felszerelés
- ILVL 483 - Raid Finder gear Heart of Fear-ből és Terrace of Endless Spring-ből, Conquest PVP armor
- ILVL 489 - Normal Mogushun Vaults, valor pontért vásárolható felszerelés, epikus szintű gyártható cuccok, Malevolent Gladiator fegyverek (conquest pontokért)

- ILVL 497 - Normal Heart of Fear és Terrace of Endless Spring (beleértve az összes Tier setet is)
- ILVL 502 - Heroic Mogushun Vaults, Malevolent Gladiator fegyverek (conquest pont + megfelelő personal rating elérése esetén vásárolhatóak )
- ILVL 509 - Heroic Heart of Fear and Terrace of Endless Spring (beleértve az összes HC Tier tokent is)

Mint látható, a jelenlegi állapotban elérhető maximális szintű cuccok mintegy tíz százalékkal jelentenek jobb felszerelést, mint az egyszerű, bárki által, scenario-kban, vagy ötfős heroicok teljesítésével elérhetőek. Amennyiben bele vesszük, hogy a valor pontokat felhasználva tudjuk majd az egyes tárgyainkat még tovább erősíteni, látható, hogy a fokozatosság elég egyenletes az elérhető tárgyak között. Mivel előreláthatólag lesz elég idő küldetéseket teljesíteni, csapatban fosztogatni az elérhető helyeket és gyakorolni a megváltozott mechanikákat, ezért némileg könnyebb lesz a raideket elkezdeni.

Ehhez érkezik még hozzá a szélesebb körű valor pont gyűjtési lehetőség, az LFR és World Bossok loot-rendszerének megváltoztatása, a gear upgrade és a raidek későbbi nyitása; összességében kijelenthető, hogy a raidelni vágyó kalandozók sosem voltak még ennyire elkényeztetve, mikor arról volt szó, hogy megfelelő szintű felszerelést kell gyűjteniük az első igazi kihívásokra.

## Fosztogatás Pandáriában

A raidelés néhány alaptétele megváltozik majd, ezek közül kettőt érintenek csak jelen esetben. Az egyik a raidek nyitásának késleltetése – ami igazából csak a kezdeti hónapot érinti majd. A cél kettős – egyrészt a progress guildok folyamatosan sápitóznak azon, ha egy tier sokáig tart, és napi 36 órában „kell” ezzel foglalkozniuk, nem kímélve a Karácsonyt, vagy egyéb ünnepeket. Ez egy új tier esetén fokozottan igaz, hisz sok – sok óra folyamatos játék kell ahhoz, hogy a karakter egyáltalán betehesse oda a lábát, majd innentől kezdődik csak az igazi vetélkedés. Így a verseny nem csak arról fog szólni, hogy ki tud több embert összeszedni, akik képesek alvás nélkül ellenni heteket – később, amikor megnyílnak a raidek ( és azok heroic változatai ) úgyis lesz elég elfoglaltságuk. Nem melleleg nem okoz az problémát, hogy nem lehet a leendő új classt beleerőltetni a raidbe – hisz hiába szeretne valaki Monkkal játszani, és lenne is adott esetben helye a raidben, ha annak szintezése háromszoros időbe kerül a többiekéhez képest, így szóba se jöhet kezdéskor. Mindamelllett az egyszeri játékosok is jól járnak – minden guildben vannak olyanok, akik inkább gyorsabban lépnek a szinteket, és tudnak is erre időt szánni, és vannak olyanok, akiknek épp akkor nem feltétlen jut erre szabadidejük. A Monk class esetükben hatványozott hátrányként jöhet elő, hisz választaniuk kell, hogy raidelni akarnak –e ( ill. a raid összejön –e egyáltalán ), avagy inkább kipróbálják az újdonságokat. Rengeteg érdekesség lesz, amibe bele lehet merülni, ahogy kijön az új kiegészítő, az, hogy a raidek nem lesznek azonnal köztük, nem hátrány, sőt. Természetesen a Realm First! achievementek megmaradnak a versenyszellemű játékosoknak.

Emellett a gearolódás is megváltozik, a játék azon része, ahol elsősorban ismeretlen társakkal vágunk majd neki, hogy közösen végezzünk egy hegynyi behemóttal, a jutalmazást megváltoztatták. LFR és World Bossok esetén a rendszer nem az eddigi módon, az ellenfél legyőzését követően fix számú lootot ajánl fel, ami eloszlik a raidben résztvevők között, hanem mindenki egy saját dobást követően vagy kap egy tárgyat, amely megfelelő számára, vagy sem. Kicsit egyszerűsítve – mind a játékosok, mind a boss 'dob' egyet, és ha a játékos többet dob, mint legyőzöttje, akkor kap egy tárgyat a táskájából. Így akár mindenki kaphat valamilyen számára hasznos felszerelést, de persze az is lehet, hogy senki sem. A rendszer úgy válogatja ki ezt, hogy az épp aktuális szerepkörének megfelelő tárggyal jutalmazza a szerencsést ( azaz ha épp tank szerepkörben vettél részt, akkor tank lootot kapsz, ha healerként, akkor healert ). Nincs többé abból probléma, hogy LFR kezdésekor felméred, miszerint a saját tokenedre több, mint tizenöt jelentkező is van, úgyhogy máris hagyod ott a csapatot; mindentől függetlenül kapsz jutalmat, ha elég szerencsés vagy. Természetesen normál és heroic raidek esetén megmarad a régi rendszer.

Mindezekon felül arra is lehetőség lesz, hogy heti szinten teljesítsünk egy küldetést, amely nem más, mint 100 érme összegyűjtése; ha ezeket beváltjuk, akkor kapunk egy Charmot, amelyet fel tudunk arra használni, hogy nagyobb eséllyel kapjunk majd valamit egy – egy szörny legyőzésekor. Ez azt jelenti, hogy LFR és World Boss esetén újradobhatunk, ha az első nem sikerült, de arra is, hogy normál és heroic esetben, ha nem található semmi számunkra értékes ( vagy nem mi kapjuk meg ), akkor elhasználva, kapjunk egy táskát, amiben potenciálisan lehet egy tárgy, amit egyébként az adott boss loot-táblájában szerepel. Mivel ez akár heroic szinten is működik, ezért érdemes lehet vele betárazni, ellenben LFR és World Boss szinten kívül használata közel sem garantál semmilyen fix tárgyat; a kapott táskában könnyen lehet ( sőt, ez lesz a gyakoribb ), hogy csak némi arany, kaja, gem és adott esetben flaska lesz.

Nézzük át az egyes raideket, hogy hol, mi is vár reánk!



## *Mogu'shan Vaults*

A Moguk első blikkre leginkább a Taurenekre emlékeztetnek, ez a különös faj egykor egész Pandáriát uralta. Megalkotásukkor ( a lovas harcmódot leszámítva ) talán a mongolok szolgálhattak leginkább alapul a készítők számára. Nekik is volt egy nevezetes vezérük, aki legyőzött mindent és mindenkit, majd megépítette élete főművét, amely most ránk vár, hogy bele vessük magunkat. A Lorewalkers frakciót természetesen különösképp érdekli ez, hisz megannyi titkot rejt a mélye, így velük együtt juthatunk egyre beljebb, hogy végül megtudjuk, mi is az a legmélyebb titok, amely mindeztidáig felfedezetlen maradt. Ha ez még nem lenne elég, csatába keveredhetünk itt némileg ismeret ellenfelekkel is, hisz a Zandalar trollok is szeretnék kifosztani a helyet, hogy ezzel állítsák vissza régi dicsőségüket.

Ez a raid lesz az amolyan beugró, elsőként fog megnyílni, és egy darabig a raidek közül egyedül ez lesz majd elérhető. Bár a Moguk elsősorban Townlong Steppesben találhatóak, maga az instance Kun-Lai Summit északkeleti részén található.

Ellenfelek sorjában:

- The Stone Guard. Amolyan belépő ellenfelek, pár igencsak dühös kőoroszlán, amelyek minden héten más – más kombinációban rontanak majd ránk. Heroic szinten fokozott WSAD skillre lesz majd szükségünk a legyőzésükhöz
- Feng the Accursed. Szegény Mogut egyszer lopáson kapták, és azóta is itt kísérti a szerencsésüket kísértőket. Ehhez kísérleti kísértet – kínszerekészülékeket használ. Kész kínszenvedés lesz a harc, annyi bizonyos
- Gara'jal the Spiritbinder. A Zandalar törzs képviselője. Legyőzéséhez meg kell járni a szellemvilágot, jó trollhoz méltóan előszeretettel veszti el a fejét, ha érzi, hogy hamarosan elveszti a fejét. Totemek és Voodoo, ami csak kell
- The Spirit Kings. Szegények nem kerültek fel egyetlen pénzre se, még a TízMogus bankjegyen is más szerepel, nem csoda, hogy nem tudnak békében nyugodni. A csata menete érdekes, sorban kell megküzdenünk ellenfeleinkkel, de ha az egyiket likvidáltuk, attól még a csatatéren marad, és megidézi speciális képességeit; így a végén már négyféle boss képességeire is figyelni kell
- Elegon. Alagon nagy cimborája, csak épp Ő sárkányformában. Kétfázisú csata, Ulduart idéző csataterrel, némileg új lakberendezővel, aki a jáde motívumokat részesítette előnyben
- Will of the Emperor. A főboss, ill. bossok. Az antik műveltségűek számára a kínai agyagkatonák bizonyára ismerősek, itt is egy légiónyi ilyennel kerülünk szemközt. Az új talent – rendszer egyik igazolása lesz ez a harc, ahol rengeteg CC-re lesz szükségünk, így valószínűleg nagyon változatos, és PvP talentekkel is bőven rendelkező talent-kiosztásokat tudunk majd tesztelni



## Heart of Fear

A Mantidok egy titokzatos ok miatt felébredtek évszázados álmukból, és most egész Pandáriát fenyegetik. Kik is szállhatnak sikeresebben harcba velük, mint akik már tücsköt – bogarat leöldököltek némi bónusz tapasztalatért? A jóságos bogarak persze segítenek minket majd a gonosz bogarak ellen, igazolva a tényt, hogy bogár bogának farkasa. Szerencsére pázási rituáléra nem kerül majd sor, elég lehangoló is lenne, ha a végén nemzés címén segítők fejét egyszer csak leharapná egy hangulatba jött nőstény.

Elméletileg csak a valamikor később fog megnyílni, pár héttel Mogu'shan Vaults után. Dread Wasten találhatjuk a bejáratát.

Az ellenfelek:

- Imperial Vizier Zor'lok. Már is itt van az első ellenfél, aki testszagával szeretné elbódítani ellenfeleit. Több platformon kell majd küzdenünk, kerülgetni az Atramedeshez hasonló hang-köröket ( remélhetőleg minimális hitbox mellett ), fedoznünk társainkat ( na nem úgy! ), és bujkálnunk a tömegpusztító AoE elől
- Blade Lord Ta'yak. El – el tűnik, nagy pofonokat oszt, és tornádókat idéz. Természetesen a szabály mindig igaz – ha nem sikerül érdekes mechanikákat kitalálni egy bosszhoz, akkor legalább a nevébe dobj bele pár aposztrófot, hogy unikumnak hangozzék. Akik szerették kite-olni az ellenfeleiket, most kiélhetik magukat
- Garalon. Nála nem igaz a mondás, hogy csak a fejét, hogy meg ne sántuljon. Monstrumként forog egy kijelölt célpont felé, a tankoknak ezt kell lekövetniük, ill. a raid sebzésért kijelölt tagjainak némi körömrészelést végrehajtaniuk. Rhyolithal biztos gyönyörű gyermekeik lennének, legalábbis a cipőipart fellendítenék

- Amber-Shaper Un'sok. Az egyik legérdekesebb boss. Kicsit Prof. Putrit idézi, ahogy mindenféle lényekké változtat minket, amivel meg kell akadályoznunk, hogy telítődjön a terem pacákkal, vagy beérjen egy – egy varázslat. Emellett még sok érdekesség vár itt ránk, az első pár kill után öröm lesz ide új embereket hozni. Egyes raid leaderek biztosan nem kevés fekete kakast fognak teliholdkor áldozni, hogy nehogy 'az a bizonyos' emberke kapja az átváltoztatást a raidből
- Grand Empress Shek'zeer. A főellenfél. Ki más lenne, mint a Mantidok királynője. Küzdhetünk majd ellene, aztán tanúi lehetünk gyáva visszavonulásának, hogy őrei legyőzése után végezzünk Vele is. Itt már előkerül a Sha, az igazi ellenfél, amely mindenki lelke mélyén ott van, aki ivott már 70 fokos törkölypálinkát



### *Terrace of Endless Spring*

Gyakorlatilag a kiegészítő első tierjének végső raidje. Csak jóval később ( hetekkel az első raid nyitása után ) tehetjük be ide majd a lábunkat, illetve jelen állapotban csak úgy, ha előtte kitakarítottuk a Mantidok lakta Heart of Fear raidet. Itt már a kalandozásaink folyamán újra és újra felbukkanó sötétség, a Sha ellen fogunk küzdeni, lelkünk megmérettetik, s felvezetődik a későbbi konfliktusok egyik mozgatórugója, a mindenkiben lakó sötétség és fény harca. A raid vidám neve mögött mélységes borzalmak rejtőznek, ami még a sokat látott kalandozókat, és talán még Mulder és Scully ügynököket is megrettentené.

Egyértelműen ez az első tier király – raidje, belépni a Veiled Star mini-zóna felől lehet majd.

Akiket itt találhatunk:

- Protectors of the Endless. Ismét némi Ulduar utánézés ( illetve az idősebbek AQ-ra asszociálhatnak ). Három ellenfél, tetszőleges ölési sorrend, ha valamilyen elhullik, a

többi felgyógyul és új képességeket kap... valahol mintha már láttunk volna ilyen. No nem baj, pár wipe majd frissíti az emlékeket

- Tsulong. Végre újra egy sárkány, ami sokkal inkább sárkányszerű, nem pedig egy tervrajz és egy kristályváza szentségtelen gyermeke. Igazi partyarc, bulizik éjjel és nappal. Az előbbiben a Sha által adott energiákat használja elpusztításunkra, míg utóbbinál gyógyítani tudjuk, így szabadítva meg a Sha befolyástól. A healerek biztos szeretni fogják az 500%-os healing done buffot
- Lei Shi. Egy aranyos kis elementállal nézhetünk szembe, akit természetesen átjár a Sha ereje. Mi sem egyszerűbb – gyorsan meg kell szabadítani földi szenvedéseitől, figyelve rá, hogy amikor a pajzsot teszi fel magára, akkor inkább az addokat üssük. Persze LFR-ben ezt valószínűleg nem lesz egyszerű elmagyarázni társainknak
- Sha of Fear. Mindenki fél valamitől, ki attól, hogy kiömlik a söre, ki attól, hogy idő előtt apuka ( vagy anyuka ) lesz. A raid főellenfele, aki szerényen csak a Dread Wastes Uralkodója címet viseli, előszeretettel fogja egy ütessel kivégezni a tankokat. Ezen kívül igyekszik majd megfélemlíteni a csapattagokat, és nem csak Vele, hanem az általa irányított pandákkal is csatáznunk kell majd. Végre itt lesz a lehetőség, hogy azok, akiket kiborít a pandák cukisága, leöldököljenek párszázat az előrelátható wipe-ok folyamán

Az utóbbi két raidben lesznek megtalálhatóak a 'tokenes bossok', azaz ide kell majd járni, ha setet szeretnénk viselni. A Monk token a Warrior – Hunter – Sámán hármasba épül majd be, azaz így fog kinézni a token-rendszer:

Warrior - Hunter - Shaman – Monk

Paladin - Priest - Warlock

Rogue - Death Knight - Mage - Druid

Egyelőre ennyit, sok sikert és killekben gazdag kiegészítőt mindenkinek!

