

Scenariók

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 kipróbálni az egyes részeket, érdemesebb várniuk, és nem elrontaniuk a felfedezés örömét. Mindenki más számára kellemes és hasznos olvasást!

Az új patch egyik újdonsága a gyorsétermek kedvelőinek fog leginkább tetszeni – amolyan instant elfoglaltság, egy bő negyed órára, kötetlenül, ahol még a végén arra is van esély, hogy jóllakj némi loottal. Ha ez nem is sikerül, akkor sem szabad elkeseredni, mivel újra és újra neki lehet menni, hátha kicsit szerencsésebbek leszünk.

Na de kezdjük is az alapokkal.



Minden scenarióra igaz, hogy:

- három főt igényel
- nincsenek kötött szerepek, azaz nem kell se tank, se healer
- rövidek, max 15-20 percesek
- fázisokból állnak, amelyeken lineárisan végighaladva, teljesítve a végső célt nyerhetjük el jutalmunkat
- nincs mennyiségi megkötés, azaz a scenario nem lockolódik aznapra, ha végeztünk vele, lehet újra próbálkozni (ellentétben a HC instákkal)
- ugyan a fosztogatók hálás munkáját el lehet végezni a legyőzött ellenfeleken, de az igazi jutalom a végén jön, egy táska formájában, amelyet egyvalaki kap meg a három résztvevőből; a szütyő tartalma egy 463 ilvl kék tárgy

A scenariók nem kerülnek sokba, a mai, felgyorsult világban, mint mindenre, erre is van már remek eszköztár, hisz ki akar összeszedni csapatot, vagy gyalog elmenni valahová. Erre nincs is szükség. A HC-khoz hasonlóan persze nekivághatunk csapattal, vagy magányosan, választhatunk direktben, vagy rábízhatjuk magunkat a véletlenre is. A lényeg, hogy három ráérő karakter legyen a világban valamerre, akik szeretnének együtt játszani, de a különösebb kötődést nem szeretik.



A nehézségük mondhatni, hogy a kezdőbb játékosokra méretezett, köszönhetően annak, hogy semmilyen fix szerep nincs, így könnyedén leküzdhetőnek kell lennie akár három ugyanolyan classnak, akik mindannyian DPS-ek.

Amennyi scenarió, annyiféle fázisra van osztva az adott esemény, amelyből lehet:

- tárgyak gyűjtögetése
- kisebb erejű ellenfelek garmadával történő legyőzése
- egy – egy miniboss likvidálása
- avagy csak felkutatni valamit / valakit

Az egyszerűség kedvéért, a folytatásos küldetésekhez hasonlóan, az egyes fázisokat jelöli a rendszer, így kvázi lehetetlen eltévedni. Mivel nem lehet abban bízni, hogy lesz megfelelő mennyiségű DPS / heal a partyban, ezért a scenariók folyamatosan segítenek ebben bennünket – vagy kapunk egy új gombot, amit használva brutális AoE-t tudunk zúdítani ellenfeleinkre, vagy pedig az eseményhez tartozó NPC segít némi gyógyítással rajtunk.

Az eddigi kiegészítők elhíresült (és gyakorlatilag egyetlen) csoportos küldetése is scenarióvá alakult, azaz az eddigi Aréna – viadalokat, amelyeket Nagrandon át Twilight Highlandsig kellett megívunk, immár scenario formájában vár reánk.



Miért is érdemes látogatni a scenariókat? Először is talán azért, mert rövidek és egyszerűek. A bétában kipróbáltak egyike sem tartott 20 percnél tovább, és talán egy karakterhalállal járt összesen úgy, hogy mindegyiket először látták az illetők. Raid előtt, ha már nincs időnk egy HC-ra, ezzel még el lehet ütni az időt. Az achievementek kedvelőire itt is vár egy rakat kihívás, amelyekből vannak egyszerűbbek és viccesebbek, de vannak csapatmunkát igénylőek is. Valamint a végén mindenki némi pénzjutalomban részesül, és lehetőséget kap arra, hogy ha Fortuna neki kedvez, akkor még egy HC insta szintű lootra is szert tegyen.



Mennyire lesz ez vetélytársa az ötfős (heroic) labirintusoknak? Szerintem nehezen összemérhető a dolog. Egy tapasztaltabb hármas, ha pl. guilden belül összeáll a csapat, könnyedén takaríthatja, és szerelkezhet fel; viszont a mindenféle dungeonok kihívás szintje sem olyan nagy már jelenleg, így valószínűleg jobban járnak, ha inkább valamilyen ötfőset keresnek, ahol egységnyi idő alatt jóval több lootot találhatnak (és kapnak valor / justice pontot is). Egyedül, főleg az elején, igencsak vonzó lehet – kis szerencsével hamar lehet véletlenszerű lootokhoz jutni, amelyek (akár csak a quest jutalmak) a karakterre vannak szabva, így, ha mi jutunk a jutalomtáskához, akkor máris örvendhetünk valamilyen (jobban vagy kevésbé) hasznos tárgynak.

Azt megjósolni, hogy hosszú távon mennyire lesz ezt élvezetes látogatni, nos, egyelőre beláthatatlan. Talán a hozzá tartozó achievementek miatt sokan fogják látogatni hosszú ideig, ill. mindig ott lesz, ha épp csak egy negyed óránk van, mire történne valami (kezdődne a raid, ránéznék az Aukciós Házra, stb.). A későbbiekben lehetséges, hogy lesznek majd olyan scenariók, amelyek komolyabb csapatmunkát igényelnek majd, vagy épp jobb felszerelésbe öltözött csapatot. Az biztos, hogy jelenleg egy jópofa fejlesztést kaptunk, amely kiválóan alkalmas arra, hogy elüssünk egy kis időt, mindenféle stressz vagy kötöttség nélkül. A többi majd kiderül a jövőben.

