

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

2009-03-16 08:18:28 by Andrei

Cu Wrath of the Lich King bătând la poartă, mulţi dintre jucătorii actuali de World of Warcraft au lăsat frumos activităile creştineşti (cum ar fi raidurile) deoparte, concentrându-se mai degrabă fie pe adunarea de bani în joc, fie pe explorarea serverului de test deschis recent,

Cu Wrath of the Lich King bătând la poartă, mulţi dintre jucătorii actuali de World of Warcraft au lăsat frumos activităile creştineşti (cum ar fi raidurile) deoparte, concentrându-se mai degrabă fie pe adunarea de bani în joc, fie pe explorarea serverului de test deschis recent, ce le oferă ghinionştilor care n-au prins un Beta Key o privire timidă în conţinutul noului expansion.

Aşa cum era de aşteptat pentru un astfel de titlu, încă de la anunţul său au fost publicate preview-uri, teorii despre talentele noi şi distribuţia lor ideală, precum şi ameninţări puerile de genul Éc;apă eu mă las de joc dac-or băga cutare în el, noÉc;. Eu am încercat pe cât posibil să evit hype-ul şi părerile altora de când am primit Beta Key-ul, astfel încât să nu găsiţi aici sintagme de genul Éc;Noua clasă Death Knight o să fie imbaÉc; sau alte presupuneri naive. Dar nici să nu credeţi că singurul lucru nou va fi creşterea nivelului maxim de la 70 la 80.

Povestea introduce în lumea online creată de Blizzard un nou continent, Northrend, ce a avut rol de teatru de război în WarCraft III: The Frozen Throne. Probabil primul lucru care se poate observa din screenshot-uri e o tentă uşor gotică şi o alură mai medievală a lumii, mai în temă cu fantasy-ul tradiţional. Dacă primul expansion, The Burning Crusade, introducea Outland, aflat undeva în spaţiul cosmic, cu o serie de arhitecturi futuriste, un design al armurilor mai similar cu Star Wars decât cu Lord of the Rings şi diverse zone din care se putea vedea imensitatea galaxiei, de această dată suntem serviţi cu fortăreţe din fier şi lemn, peisaje foarte pitoreşti şi torţe unde am avut înainte neoane şi becuri fosforescente.

Design-ul şi grafica au fost îmbunătăite notabil, multe zone fiind deosebit de atmosferice. Chiar dacă este folosit acelaşi engine, se vede cum proiectarea cu cap a reliefului şi diverselor clădiri face ca WoTLK să arate mai artistic şi convingător. Focul şi efectele de particule au fost îmbunătăite şi arată mai spectaculos, fără a creşte extraordinar de mult cerinţele de sistem, cât despre fenomenele atmosferice... ei bine, aş putea ilustra o carte de basme de Andersen doar cu screenshoturi din Wrath of the Lich King. Şi probabil cireaşa de pe tort pentru mulţi este introducerea umbrelor dinamice, care sunt probabil factorul central al cerinţelor crescute. Pe sisteme puternice, umbrele dinamice nu scad notabil framerate-ul, dar dacă până acum aţi jucat WoW Éc;la limita abilităilorÉc; calculatorului, poate ar fi timpul să vă gândiţi la un upgrade. Dacă însă nu vreţi să mai investiţi bani în monstrul de birou, ele pot fi dezactivate.

Dincolo de toate lucrurile astea însă, cel mai atrăgător aspect vizual rămâne impresia adâncirii în necunoscut pe măsură ce ne aventurăm în noul continent. Dacă zonele de început din Northrend sunt relativ convenţionale, odată cu avansarea către partea nordică apare tot mai puternic impresia de izolare şi abis. Memorabile sunt Crystalsong şi ZulÉc;Drak, prima fiind o dumbravă îngheţată ale cărei cristale în formă de copaci strălucesc şi cântă, iar a doua un ziggurat enorm împânzit cu sate şi ruine ale trolilor gheţii. Mi se pare că trecerile dintr-o zonă în alta în The Burning Crusade erau destul de bruşte, relieful, clima şi atmosfera schimbându-se deodată în cu totul altceva, în timp ce Wrath of the Lich King face trecerea cumva mai

Jocuri Noi

<http://qpc.ro>

naturală şi veridică.

Exploratorii să-şi pună însă pofta-n cui. Tentaţia de a survola noile zone cu dragoni, grifoni, pisici-de-mare sau alte mount-uri zburătoare va fi mare, ştiu, însă le veţi putea folosi doar odată ce aţi ajuns la nivelul 77 şi aţi îndeplinit o serie de questuri. Această pilulă amară e îndulcită cumva de ideea că diverse meserii pot crea noi mijloace de transport – precum covorul zburător creat şi folosit de croitori. La capitolul acesta, o adiţie interesantă este reprezentată de maşinăriile de asediu, folosite pentru a scoate în evidenţă un alt mare avantaj adus de noul expansion – clădiri distructibile şi luptele de anvergură. Una din promisiunile producătorilor a fost dezvoltarea aspectului de luptă între jucători (PvP) astfel încât să nu mai fie atât de linear.

În acest sens avem două arene, una în capitala orcilor, Orgrimmar şi una în Dalaran, oraşul magilor, ce levitează deasupra noului continent. Acestea diferă de cele trei arene deja existente prin adăugarea unor piloni care se mişcă, cascade ce blochează raza vizuală sau ţepi care „conving” un jucător să nu stea prea mult pe loc. Ba mai mult, una din noile zone, Wintergrasp, este dedicată exclusiv luptelor între jucători şi folosirea maşinăriilor de război disponibile. E interesant de asemenea că interfaţa de zbor din anumite questuri care implică folosirea unui dragon sau a unor maşinării include diferite abilităţi care diversifică lupta sau rezolvarea questului. În plus, apar mount-uri cu mai multe locuri de pasageri, în special în anumite misiuni solo şi de grup.

Că tot suntem la questuri, multe din cele noi sunt substanţial mai interactive şi ieşite din tipar. Cele de tip „omoară X monştrilor” sau „recuperează Y obiecte” sunt în continuare prezente, dar pe lângă acestea avem o grămadă de concepte inovative puse în practică, de la deghizări la furt de cai. Sunt deosebit de interesante misiunile din zona de start a noii clase, Death Knight, o panoplie de activităţi care în mod sigur n-or să plictisească nici pe cei mai uzaţi de rutina WoW – sabotaj, asasinări, explorare, iar în final o luptă foarte intensă cu facţieuna Scarlet Crusade.

Poate că ideea unei noi clase îi va face pe unii care se uită înapoi la sesiunile interminabile de făcut levelling cu lehamite, dar nu vă faceţi griji, drumul e considerabil mai scurt decât al altor clase. Un DK începe de la nivelul 55, poate fi ales din oricare din cele 10 rase prezente în joc, iar la nivelul 58, când îşi termină seria de misiuni, e numai bun de introdus în primele questuri de nivel 60.

Rolul acestuia în conţinutul jocului poate fi atât ca tank (al căru scop într-un grup este să atragă atenţia monştrilor şi să încaseze o mare parte din damage), distribuindu-şi talentele în arborele Frost, cât şi DPS (Damage Per Second, rolul de a ucide propriu-zis diăniile) pe ceilalţi doi arbori de talente (Blood şi Unholy). Poartă cel mai solid tip de armură (Plate) şi până acum câteva zile era de departe cea mai puternică clasă din joc. La contactul meu iniţial cu Death Knight-ul m-am uitat cu groază cum, pe arborele de talente Blood, prin diverse tertipuri şi abilităţi, acesta bătea fără nicio problemă câte 4-5 monştri cu 3 nivele mai mari decât el. În esenţă, natura armurii şi cele câteva vrăji care recuperau viaţă din cea a monştrilor asigura victoria în lupte din care orice altă clasă ar fi fugit mâncând pământul. Ulterior, puţin câte puţin, Blizzard i-a redus abilităţile până în stadiul actual, în care este o clasă decentă şi interesantă de jucat, dar care nu le intimidează pe celelalte prin vreun avantaj nedrept. De menţionat este că pe post de mana, energie sau rage (resursele din care îşi extrag substanţa abilităţile celorlalte clase), Death Knight-ul are un sistem de rune şi o resursă numită rune power, care pe lângă faptul că e un concept relativ original, mai şi

Jocuri Noi

<http://qpc.ro>

antrenează; latura tactică; a jucătorului. Din ce am reușit să experimentez, noua clasă este deosebit de eficientă împotriva inamicilor mele și ranged, însă este dezavantajat în duelurile cu casterii.

De dragul oamenilor muncii...

...o nouă meserie îți face apariția, și anume Inscriptioning. Rolul ei este de a îmbunătăți anumite vrăji și abilități, fie crescându-le damage-ul/durata, scăzând cooldown-ul (durata de timp necesară ca o abilitate să poată fi folosită din nou) sau adăugând efecte secundare. În acest sens va fi folosit un sistem de glyph-uri ce poate fi găsit în interfața clientului de vrăji, după ce un jucător cumpără sau creează atributele "Inscription Scrolls". De departe cel mai amuzant glyph pe care l-am văzut se numește Glyph of the Penguin, efectul lui fiind transformarea într-un pinguin minuscul a întregii odată; cu folosirea vrăjii Polymorph.

Reagenții (materialele necesare) folosiți de această meserie pentru confecționarea glyph-urilor sunt pe de o parte obținute de la diverși negustori (hârtie, cerneală) și pe de altă parte din plantele culese cu meseria Herbalism. Mai mult, odată cu alegerea Inscriptioning ca meserie, jucătorul primește o abilitate numită "Milling" care funcționează ca și Prospecting, adică extrage și materiale esențiale dintr-un număr de materii prime culese de un Herbalist.

Orice veteran de WoW cunoaște problemele de spațiu în inventar care pot apărea după o perioadă îndelungată de joc. Fie că sunt lucruri pe care le părăsesc din nostalgie sau pur și simplu diverse materiale esențiale activităților și ilor pe care le întreprinde, există un moment când pur și simplu nu mai are unde ține diverse nimicuri. În ajutorul lui vine Campania de Curățare a Inventarului, susținută de un sistem de arhivare al Pet-urilor (care include și mount-urile deținute), astfel încât acestea să poată fi utilizate oricând fără a umple sacii jucătorului.

Evident, limita pentru toate profesiile a fost ridicată la 450 de puncte (de la 375, cât e nivelul maxim în The Burning Crusade) pentru a permite o serie impresionantă de produse noi. Pentru mineri, noul metal ce poate fi extras din Northrend se numește Cobalt, iar croitorii pot confecționa haine, saci și alte matrapazlăcuri cu Frostweave cloth.

Evrika Lulz!

Cine s-a aventurat prin Steam sau LIVE e familiar cu Achievement-urile. Acestea sunt o serie de provocări adresate jucătorului, recompensa venind în forma unor obiecte de colecție, titluri sau diverse briz-briz-uri. Forumurile World of Warcraft sunt pline de ani întregi de cereri din partea comunității ca și ceva să fie implementat, iar odată cu lansarea Wrath of the Lich King Blizzard va satisface cererea. Atașate tuturor activităților și ilor din joc, de la uciderea liderilor facțiunii adverse și până la pescuit și adresate tuturor jucătorilor, de la cei mai casual la maniacii care n-ar ieși din case nici la bombardament, doar-doar or mai prinde o armă legendară, acestea oferă ca recompensă și puncte specifice (Achievement Points), o parte din ele adăugând și titluri de colecție numelui. De asemenea, odată cu obținerea unor anumite cantități de astfel de puncte, jucătorii vor primi în mail-ul in-game diverse obiecte de colecție. Și contrar zvonurilor, aceste puncte NU pot fi cheltuite, iar diversele achievement-uri obținute vor fi afișate în pagina de armory (armory.wow-europe.com) a personajelor.

O parte din aceste Achievement-uri vor fi acordate retroactiv, în cazul în care ai îndeplinit

cerințe înainte de lansarea expansiunii, în momentul în care intra în joc veștile diverse astfel de reușite îndeplinite deja, dar marea lor majoritate trebuie obținute de la zero.

Prin donjoane cu candela

O parte din întreaga teavatură; cu noile instanțe se învârtă în jurul ideilor de interactivitate și flexibilitate. Multe dintre lupte nu mai sunt de format „clasic”, în care X tankează; un boss, Y aruncă; în el cu bile de foc/sge; i/damage de toate formele și culorile și Z îi vindecă; ci necesitate; atenție distributivă; și gândire dinamică. Unele lupte din Burning Crusade, mai ales cele din cel mai recent dungeon introdus, Sunwell Plateau, cer o abordare foarte tactică; din partea jucătorilor, dar asta e doar o pregătire pentru conținutul noului expansion. Ca să dau un exemplu destul de simplu, bătălia cu ultimul boss din instanța The Nexus, Keristraza, îngheață; jucătorii puțin câte puțin, soluția fiind ca aceștia să se miște constant pentru a se „înviora”.

Cât despre instanțele de raiduri, Blizzard a adus o soluție rezonabilă; în opinia subsemnatului, ca răspuns la toate plângerile din partea jucătorilor care nu se pot organiza în 25 de oameni sau au impresia că „i trag pe alții”; ei. Fiecare instanță de raid va putea fi accesată; în format de 10 sau 25 de oameni, iar conținutul este adaptat în funcție de numărul de jucători care fac parte din echipă. Firește, în varianta de 25 de oameni obiectele cu care sunt recompensă; jucătorii sunt mai multe la număr și ceva mai bune, însă e mai probabil să ai 9 prieteni cu care te înleghi în care să încredere și îți sâ; joace decât să te complaci în impresia că din 25 de oameni sunt câțiva care nu fac treaba, asta dacă nu cumva ești chiar tu a cincea roată la cară;.

Instanțele de raid introduse sunt atât unele vechi, adaptate pentru nivelul 80 (cum ar fi Naxxramas, ultimul raid de nivel 60, înainte apariției primului expansion) cât și unele noi, deosebite ca și design. Chiar și Caverns of Time, „hub”-ul de instanțe care au recreat până acum momente memorabile din povestea universului WarCraft, precum evadarea lui Thrall sau marelui celendar de la sfârșitul campaniei din WarCraft III de pe Mount Hyjal, a primit o instanță nouă și adaptarea pentru WoW a unei misiuni din jocul menționat anterior, în care protagoniștii trebuie să prevină transformarea unui număr de locuitori ai orașului Stratholme în zombie ucigându-i înainte ca antagonistul campaniei, Mal’Ganis, să ajungă la ei.

Referitor la valoarea obiectelor din Wrath of the Lich King, saltul de la cele din Burning Crusade nu este atât de mare. În cazul în care deține armuri și arme considerate acum „end-game”, din instanțe de tipul Black Temple, Mount Hyjal sau Sunwell Plateau, fiecare și fărâș; grijă, nu va trebui să le schimbe cum a ajuns pe noile teritorii.

Cred că e redundant să declar personal n-am fost dezamăgit până în momentul de față; de niciun produs Blizzard, iar ansele ca Wrath of the Lich King să nu-și merite banii (asta dacă nu îți displace cu desăvârșire WoW din start) tind să treacă la zero. Sunt o mulțime de titluri independente, jocuri stand-alone și chiar blockbustere despre care n-avea de scris nici jumătate din câte am menționat despre acest expansion, așa că recent-anunțata dată de lansare – 13 noiembrie, nu poate decât să mă bucure.