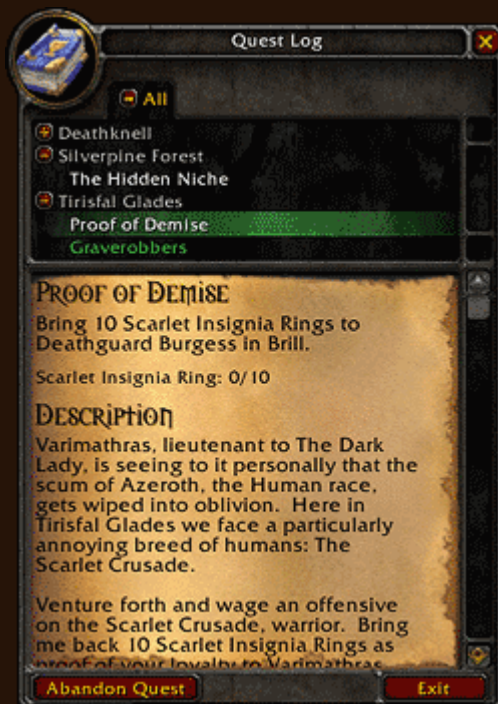


Data publikacji : 30.11.2009

ZADANIA



Jako i przyjemna metoda by dowiedzieć się więcej o świecie Azeroth i poznać lepiej fabułę, questy tworzą podstawy dla odczucia przygody w World of Warcraft.

Od prostych zadań takich jak gromadzenie zapasów dla pobliskiego kowala, aż po skomplikowane zadania takie jak zinfiltrowanie twierdzy szalonej sekty, questy są stałym źródłem ryzyka oraz nagród dla postaci każdej rasy.

Dzięki wielkiemu wachlarzowi złożoności oraz dużej ilości, questy będą ciągle dostarczać graczom wyzwania, które są atrakcyjne i warte podjęcia, mimo tego jak dużo lub mało będą mieli czasu na grę każdego dnia. Kiedy jedne questy mogą zostać ukończone przez pojedynczych graczy dość szybko, inne będą wymagały większej liczby graczy by wyruszyć razem ku przygodzie na ok. tydzień lub więcej.

Wykonywanie roboty związanej z questem ma swoje własne wynagrodzenia, ale w dodatku gracz otrzymuje czasami pewną ilość punktów doświadczenia wtedy gdy zgłosi się do odpowiedniego NPC (non-player character, czyli postaci nie kontrolowanej przez gracza) by zakończyć quest. Postacie mogą także otrzymać pieniądze i/albo magiczne przedmioty w zamian za ukończenie questów, nie wspominając już o recepty trade-skill, zaklęcia, buffy i wiele wiele więcej. World of Warcraft zawiera także system nagradzania; gracze często będą mieli do wyboru nagrody, które najlepiej pasują do ich postaci lub upodobań.

Odnajdywanie questów:

Questy są łatwe do odnalezienia i zdobycia. W wielu przypadkach gracze będą musieli porozmawiać z NPC ze znakiem wykrzyknienia nad jej/jego głową. Wykrzyknik oznacza, że dany NPC może nam zadać quest. Znak zapytania nad głową NPC ułatwia ponowne jego znalezienie i ukończenie danego questu. Istnieją także wskaźniki, które pozwalają graczowi dowiedzieć się, który NPC będzie miał dostępne questy w bliskiej przyszłości. Istnieje pewna liczba innych metod, która pozwala aktywować questy, lecz zostawimy to samym graczom do rozwikłania.



NPC naznaczeni pomarańczowym wykrzyknikiem, oznacza że aktualnie możemy dostać zadanie od NPC.



Pomarańczowy znak zapytania znaczy posiadają jeden lub wiele dostępnych questów, że NPC ma pewną sprawę do omówienia.



NPC ze srebrnym wykrzyknikiem nad głową posiadają questy, które staną się dostępne dla gracza gdy ten osiągnie wyższy poziom.

Dzienniki questów:

Questy, które zostały przyjęte przez gracza pojawiają się w tzw. dzienniku questów, oznaczone danymi kolorami zależnie od ich poziomu trudności. Detale dotyczące zaakceptowanego questu -- wraz z wymaganiami, NPC do którego musimy wrócić po ukończeniu zadania oraz nagroda/nagrody za ukończenie - są wszystkie dostępne w dzienniku. Dane questy można anulować, kiedy graczowi się to żywnie podoba oraz ponownie do nich wrócić. W dodatku, questy są podzielone w dzienniku w zależności od krainy by pomóc graczowi rozwikłać, które zadania musi wykonać i gdzie można je odszukać w świecie.

- **Questy są przyporządkowane do specyficznych regionów np.** questy, które występują na terenach Nieumarłych w Azeroth są zdecydowanie inne od tych, które można znaleźć w krainie Ludzi.
- **Za wykonanie questów często otrzymujemy wiele możliwości wyboru nagrody.** Gracze mogą wybierać wynagrodzenia, które najbardziej ich interesują.
- **Istnieje wiele fajnych rzeczy, które można odkryć podczas wykonywania konkretnych questów.**

- **Questy pomagają graczowi w eksplorowaniu świata, krok po kroku prowadząc ich do nowych terenów.** To pomaga graczom zapoznać się z otoczeniem w szybkim tempie oraz podjąć nowe wyzwania podczas podróżowania po świecie.
- **Jedno etapowe questy są dostępne dla graczy, którzy nie mają zbyt wiele czasu na grę i długie wielo etapowe questy, które budują epicką fabułę są także dostępne.**

Przykładowy Quest :

Spoczywaj w Pokoju
Otrzymany w: Silverpine



Uwalnianie Masowych Grobów.

Masowe groby na południowy-zachód od Garren's Haunt, zostały stworzone by "ugościć" wielką liczbę śmierci, które nawiedziły Tirisfal podczas pierwszego nadejścia Plagi. Ciało w grobach na pewien czas oszczędzono życie po śmierci lecz teraz Plaga Nieumarłych wysłała Rot Hide Gnole by pozbierały trupy i użyć ich by wzmocnić swoją armie. Podejmując życzenia Brilla Magistrata Sevrena, twoje zadanie jest dwuetapowe : zgładzić Rot Hide Gnole na terenach Masowych Grobów Garren's Haunt oraz odebrać im Likier Balsamujący, który nadaje im życie.



Zabity Gnoll nosi przy sobie oderwaną głowę

Twoje zadanie jest prawie ukończone, schylasz się by sprawdzić co nosił przy sobie Rot Hide Graverobber, którego przed chwilą zgładziłeś. Na jego rozkładającym się ciele wisi mała sakiewka złota i trzymana w jego ramionach groteskowa odrębana głowa, głowa która wygląda jakby miała coś do powiedzenia...



Ona mówi !



A Talking Head

Nie wygląda jak rot hide. Dobrze. Już straciłem nadzieje... Nazywam się Alaric i kiedyś byłem głównym służącym i "gorylem" Thule'a. Użył swojej magii by "ochronić" mnie przed Plagą Życia po śmierci, lecz jednak nadała mi życie po życiu, od którego nie mogę uciec.. Po stworzeniu tych przeklętych rot hide Gnolli, Thule pozbawił mnie głowy i podarował ją Gnolloom jako zabawkę ! Proszę zabierz mnie do mojego ciała. Wierze, że Gnole zakopali je w Feris Keep, blisko stajni w nieoznaczonym grobie.



Zjednoczenie ciała i umysłu

Głowa nazywa siebie Alariciem i prosi Cię byś zaniósł go do resztek jego ciała. Zgodnie ze wskazówkami pozbawionego ciała Alarica, jego niegdyś spójne z głową ciało leży w grobie, który jest położony blisko stajni Fenris Keep. Z możliwie odrobiną współczucia dla głowy, decydujesz się zaakceptować zadanie i tak rozpoczyna się wędrówka na ukształtowaną jak księżyc Wyspę Fenris, która jest położona na południe od Undercity na Jeziorze Lordamere. Większa ilość sług plagi rozbiła obóz w Fenris Keep. Po wywalczeniu sobie drogi do stajni, znajdujesz rozkopany grób, który odpowiada opisowi danemu przez Alarica, Alaric z pośpiechem żąda przyłączenia jego głowy do ciała. Podarowuje Ci buty, które według niego nie będą już mu potrzebne. Quest zostaje ukończony, lecz Alaric nadal potrzebuje twoich usług, jeżeli zdecydujesz się mu nadal pomagać.

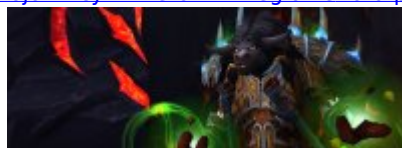
Pozostałe nowości



[Legion wkroczył w fazę alfa testów w czasie których dostępna jest póki co jedynie lokacja startowa łowców demonów, a my przyglądamy się temu, jakich zmian doczeka się klasa, która stosunkowo niedawno pojawiła się w World of Warcraft. Oto co na najnowszy dodatek Blizzard przygotował dla mnichów.](#)Data publikacji: 24.11.20150



[Po krótkiej przerwie wracamy z tłumaczeniami blogów poświęconych zmianom, jakie pojawią się w klasach w nadchodzącym dodatku do World of Warcraft. Oto czego powinni spodziewać się wojownicy z Azeroth w Legionie](#)Data publikacji: 23.11.20150



[Kolejna zapowiedź, która pojawiła się jakiś czas temu na łamach oficjalnej strony społecznościowej dotyczy szamana. Największe zmiany w przypadku tej klasy dotknęły totemy oraz system zasobów specjalizacji Elemental oraz Enhancement](#)Data publikacji: 16.11.20150



[World of Warcraft obchodzi już swoje 11 urodziny. Z tej okazji Blizzard przygotował kilka zabawek, które powinny wszystkim przypomnieć sam początek przygody w świecie Azeroth - w rolach głównych Edwin VanCleaf, Hogger, murlok oraz Windfury \(w wersji nadmuchiwanej\).](#)Data publikacji: 16.11.20150



[Kolejna zapowiedź opublikowana na łamach oficjalnej strony społecznościowej World of Warcraft poświęcona jest klasie rycerzy śmierci. Poniżej znajdziecie informacje między innymi o ujednoczeniu wszystkich run oraz nowej umiejętności specjalizacji Blood, która została zainspirowana Lordem Marrowgarem z Icecrown Citadel.](#)Data publikacji: 15.11.20150

[Wszystkie nowości](#)